



UNIVERSIDADE D  
COIMBRA

Frederico Miguel da Cruz Dinis

**SENSAÇÕES SINUOSAS E EMOÇÕES HIPNÓTICAS:**  
PERFORMANCE SONORA E VISUAL NA CONTEMPORANEIDADE

Tese de Doutoramento em Estudos Artísticos - Especialidade de Estudos Teatrais e Performativos orientada pelo Professor Doutor Fernando Matos de Oliveira e pelo Professor Doutor João Pedro de Abreu Tudela Almeida Dias e apresentada à Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra.

Dezembro de 2020

Faculdade de Letras  
da Universidade de Coimbra

# Sensações Sinuosas e Emoções Hipnóticas: Performance sonora e visual na contemporaneidade

Frederico Miguel da Cruz Dinis

Tese de Doutoramento em Estudos Artísticos - Especialidade de Estudos Teatrais e Performativos orientada pelo Professor Doutor Fernando Matos de Oliveira e pelo Professor Doutor João Pedro de Abreu Tudela Almeida Dias e apresentada à Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra.

Dezembro de 2020



UNIVERSIDADE D  
COIMBRA



Para a “minha” Ana.  
Pelo constante encorajamento e apoio,  
pela crença inabalável,  
pelo amor incessante.  
Dedicado ao meu pai.

*Sou um guardador de rebanhos.*

*O rebanho é os meus pensamentos*

*E os meus pensamentos são todos sensações.*

*Penso com os olhos e com os ouvidos*

*E com as mãos e os pés*

*E com o nariz e a boca.*

*—Alberto Caeiro, O Guardador de Rebanhos (Lisboa: Ática, 1946)*

## Agradecimentos

---

Agradeço a todas e a todos, pessoas e instituições, que contribuíram de alguma forma para a concretização deste trabalho, nomeadamente no acolhimento dos projetos de investigação-criação desenvolvidos.

Agradeço aos meus orientadores, Professor Doutor Fernando Matos de Oliveira e Professor Doutor João Pedro de Abreu Tudela Almeida Dias, por toda a disponibilidade, compreensão, revisão e rigor, fundamentais para a realização desta tese.

Agradeço ainda a todos os meus familiares e amigos pelo apoio incondicional.

Agradeço muito particularmente à minha companheira de muitos caminhos, Ana, pelos constantes diálogos sobre tudo o que penso, pela enorme paciência, pelo carinho, pelas palavras de incentivo e, principalmente, pelo amor que me dedica...

## Resumo

---

O objetivo geral desta tese é o estudo da confluência entre o som e a imagem, através de um processo de investigação-criação no âmbito da performance contemporânea. Em particular, pretendeu-se em primeiro lugar o desenvolvimento e experimentação da articulação sonora e visual no aqui e agora, de cada evento, e, em segundo lugar, o estudo da performatividade sonora e visual em relação com a memória, a comunidade e o indivíduo.

A realidade artística atual, composta pelos novos media e pela sua complexidade relacional ampliada, apresenta-se cada vez mais como um desafio às correntes e formas artísticas instituídas.

Um dos formatos que desde sempre se destacou por quebrar as regras dos movimentos artísticos vigentes foi a arte da performance. O conceito de performance pode ser entendido através de diferentes percepções, que resultam de distintas abordagens disciplinares, áreas artísticas ou contextos culturais. É também devido a esta abertura conceptual e diversidade de procedimentos criativos que a performance apresenta um grande potencial de exploração, nomeadamente partindo das suas diferentes conceções nas quais pretendemos fundamentar uma leitura pessoal, especialmente focada na confluência entre os meios sonoro e visual, como tema de reconhecimento criativo.

Neste contexto, a apropriação tecnológica e a expansão a outros media ganhou destaque entre as práticas criativas nas últimas décadas, já que permitiu a descentralização do corpo/performer, abrindo-se assim a outros meios e a outras materialidades, como o som ou a imagem. É no contexto desta descentralização que procuraremos refletir nesta tese sobre o papel da memória na representação das identidades dos lugares, abordando o processo de aproximação ao *site-specific* e a (des)construção do lugar como estímulo para a representação da memória, que se expande através de narrativas sonoras e visuais fragmentadas.

A tese propõe uma "investigação estética" que valoriza a componente sensorial da percepção (*aisthesis*) numa abordagem que incluiu a realização de um conjunto de trabalhos de investigação através da prática artística, sob um formato próprio de linguagem de expressão, ambicionando analisar e desenvolver métodos funcionais e estratégias ligadas ao desenvolvimento das próprias criações artísticas e a proposição de modos de reapresentação das mesmas.

Estes trabalhos de investigação-criação desenvolvem duas componentes principais: o processo de aproximação ao *site-specific* e a (des)construção do sentido de lugar. Estas duas componentes

permitem observar que a performance sonora e visual *site-specific* atua como mediador, através da plasticidade, na materialidade das interações entre obra de arte, sons, imagens, lugar, memória e público. Neste sentido, o envolvimento do público foge do lugar comum da corporalidade diária, criando mecanismos de movimentos contínuos, diluindo fronteiras aparentemente permanentes e partindo da experiência corporal como mote para a transgressão espacial.

Esta investigação-criação procura acrescentar mais um esboço ao território da performance, situado entre a teoria e a prática, interrogando sempre o seu lugar analítico e estético na atualidade, tendo em conta a importância da performatividade da memória e da produção de efeitos de presença, através da construção de uma confluência sonora e visual.

Palavras-chave: Som, Imagem, Memória, *Performance Art*, *Site-specific*, Sentido de lugar.



## *Abstract*

---

*The general objective of this thesis is the study of the confluence between sound and image, through a research-creation process within the scope of contemporary performance. The intention was, first of all, to develop and experiment a sound and visual articulation, in the here and now of each event, and, secondly, to analyse the performativity of sound and image in relation to the memory, the community and the individual.*

*The current artistic reality, composed of the new media and their increased relational complexity, presents itself more and more as a challenge to the current and established art forms. One of the formats that have always stood out for breaking the rules of current artistic movements was the art of performance. The concept of performance can be understood through different perceptions, which result from different disciplinary approaches, artistic areas or cultural contexts. It is also due to this conceptual openness and diversity of creative procedures that performance has a great potential for exploration, namely starting from its different conceptions, in which we intend to base a personal reading, especially focused on the confluence between sound and visual media, as a theme of creative recognition. In this context, technological appropriation and expansion to other media have gained prominence among creative practices in recent decades, since it has allowed the body/performer to be decentralized, thus opening up to other media and other materialities, such as sound or image.*

*It is in the context of this decentralization that we will try to reflect in this thesis on the role of memory in the representation of the identities of places, addressing the process of approaching site-specific and the (de) construction of the place as a stimulus for the representation of memory, which expands through fragmented sound and visual narratives.*

*The thesis proposes an "aesthetic research" that values the sensory component of perception (aisthesis) in an approach that included the realization of a set of research works through artistic practice, under a specific expression language format, aiming to analyse and develop methods functional and strategies related to the development of artistic creations themselves and the proposition of ways of re-presenting them.*

*These research-creation works develop two main components: the process of approaching the site-specific and the (de) construction of the sense of place. These two components allow us to attest that the site-specific sound and visual performance acts as a mediator, through plasticity, in the materiality of the interactions between artwork, sounds, images, place, memory and audience. Thus, public involvement escapes the commonplace of daily corporeality, creating mechanisms of continuous movement, diluting seemingly permanent boundaries and starting from bodily experience as a motto for spatial transgression.*

*This research-creation thus seeks to add another sketch to the territory of performance, situated between theory and practice, always questioning its analytical and aesthetic place today, taking into account the importance of the performance of memory and the production of presence effects, through the construction of a sound and visual confluence.*

*Keywords: Sound, Image, Memory, Performance Art, Site-specific, Sense of place.*



## Índice

---

Agradecimentos .....	v
Resumo .....	vi
<i>Abstract</i> .....	viii
Índice .....	xi
Introdução .....	2
1. Contexto e motivação .....	2
2. Estrutura e objetivos .....	5
3. Formulação da problemática .....	6
4. Aspetos metodológicos e contributos .....	7
CAPÍTULO I – MÚSICA ELETRÓNICA AMBIENTAL .....	15
1. Fragmentos .....	15
2. Senso do futuro .....	16
3. Dinâmicas experimentais .....	20
4. Profundidades sonoras .....	41
5. Narrativas de significado .....	50
6. Experienciações individuais .....	59
7. Imaginários da mente .....	66
8. Simulações representacionais .....	71
CAPÍTULO II – PERFORMANCE MULTIMÉDIA .....	75
1. Interstícios .....	75
2. Interligações co-construídas .....	76
3. Exteriorizações fracionadas .....	84
4. Efeitos de simultaneidade .....	94
5. Contaminações semióticas .....	101
6. Potencialidade combinatória .....	109
7. Inter-relações .....	114
CAPÍTULO III – ARTICULAÇÃO SONORA E VISUAL .....	118
1. Mediações .....	118
2. Presença .....	119

3. Momento .....	125
4. Contexto .....	133
5. Ambiente .....	139
6. Audiovisualidade .....	143
7. Aqui e agora.....	147
CAPÍTULO IV – APROXIMAÇÃO AO <i>SITE-SPECIFIC</i> .....	151
1. Representação .....	151
2. Apreensão .....	152
3. Memória.....	158
4. Abordagem.....	162
5. Visibilidades.....	169
CAPÍTULO V – (DES)CONSTRUÇÃO DO SENTIDO DE LUGAR .....	179
1. Documentar o efêmero .....	179
2. Dinâmicas de materialidade .....	181
3. Significações objetivadas .....	182
3.1. <i>[re]visitation</i> .....	185
3.2. <i>[re]significance</i> .....	190
3.3. <i>[in]corporeal</i> .....	195
3.4. <i>[re]edify</i> .....	200
3.5. <i>[un]meaning</i> .....	206
3.6. <i>[re]activation</i> .....	211
3.7. <i>[re]invent</i> .....	217
3.8. <i>[un]specified</i> .....	224
3.9. <i>[de]construction</i> .....	229
3.10. <i>[un]restrained</i> .....	235
3.11. <i>heritage of a meaning</i> .....	241
3.12. <i>carved in grayish stone</i> .....	247
3.13. <i>an essence of a legacy</i> .....	252
3.14. <i>figurative reality of identity</i> .....	258
3.15. <i>enclosed within</i> .....	263
Conclusão.....	269
Bibliografia .....	274
ANEXOS .....	318
1. Atividades desenvolvidas durante o período de Doutorado .....	318

*Voltei finalmente ao lugar, mas o lugar não voltou para mim.*

—Farouq Wadi, *Homes of the Heart* (Northampton: Interlink Books, 2006)

## Introdução

---

### 1. Contexto e motivação

A realidade artística atual, composta pelos novos *media* e pela sua complexidade relacional ampliada, apresenta-se cada vez mais como um desafio às correntes e formas artísticas instituídas. Projetos desenvolvidos de acordo com uma metodologia híbrida e em grande parte executados como *work in progress*, como é o caso do presente estudo, podem ser entendidos como uma forma alternativa de prática investigativa, próxima das dinâmicas mais recentes da investigação-criação (*practice-as-research*), divergindo do contexto da arte tradicional e impulsionando novos caminhos para o trabalho acadêmico e para a relação ampliada com as artes (Dixon, 2007). A convergência entre práticas de reflexão e de investigação promove formas de percepção e reflexão que têm sido, sobretudo na última década, um instrumento disponível para questionar ontologias e práticas estabelecidas (Nelson, 2013). Estes são espaços necessários para processos de inquirição e observação aprofundados, mais próximos da linguagem da criação, através dos quais a observação pessoal se aproxima de "uma espécie de incerteza produtiva, uma zona para 'construções' temporárias de conceitos e de pensamento"(Wallenstein, 2002).

A arte da performance (que adiante designaremos apenas como performance) tem sido uma das expressões que desde a origem se destacou por questionar regras e movimentos artísticos vigentes. O conceito de performance pode ser entendido através de diferentes percepções, que resultam de distintas abordagens disciplinares, áreas artísticas ou contextos culturais (Wardrip-Fruin, 2006). É também devido a esta abertura conceptual e à diversidade de procedimentos criativos que a performance, enquanto ação perante de uma audiência (Carlson, 2004), apresenta um grande potencial de exploração, nomeadamente partindo das suas diferentes conceções, na qual pretendemos fundamentar uma leitura pessoal, especialmente focada na confluência entre os meios sonoro e visual, mnemónica e sensorial, como tema de reconhecimento criativo.

Neste contexto, considerando a apropriação tecnológica e a expansão a outros *media*, o que designaremos como performance multimédia, enquanto combinação de meios ou de tipos de *media* (Packer & Jordan, 2001), ganhou destaque entre as práticas criativas nas últimas décadas,

permitindo a descentralização do corpo/performer, abrindo-se assim a outros meios e a outras materialidades, como o som ou a imagem. É no âmbito desta descentralização que procuraremos refletir neste estudo sobre o papel da memória na representação das identidades dos lugares, abordando o processo de criação em regime *site-specific* e a (des)construção do lugar como estímulo para a performatividade da memória, que se expande através de narrativas sonoras e visuais fragmentadas.

Estas narrativas de memória, materializadas no momento performativo ao vivo, convocam o passado através da rememoração de factos e acontecimentos vividos, exibindo ao mesmo tempo algo de ficcional, onde o tempo e a memória se alinham numa operatividade em que o sujeito, referido na nossa abordagem, é assumidamente compósito, enquanto que o (eu) investigador-criador-narrador-performer, constrói a sua própria história, ao procurar na memória o que a ela sobreviveu (Gagnebin, 1999). A memória é assim inscrita na passagem do tempo no deslocamento entre os lugares e nas perspetivas obtidas pela imersão num lugar. Cada lugar tem neste sujeito ampliado um efeito profundo sobre as suas interpretações e sobre a sua capacidade de testemunhar aspetos simbólicos de histórias de vida, de inventariar a memória e de representar experiências passadas, dependendo da forma como essa imersão foi sentida (Benjamin, 1969).

Tendo como ponto de partida um conjunto de práticas artísticas e apresentações realizadas nos últimos anos, através de um projeto experimental constituído por paisagens sonoras e excertos de filmagem, onde as narrativas sonora e visual foram construídas e misturadas ao vivo, este trabalho explora e aprofunda a confluência entre o som e a imagem. O nosso propósito foi desenvolver e construir uma proposta de criação pessoal no âmbito da performance contemporânea, com base numa articulação sonora e visual, ancorada no aqui e agora de cada evento, no sentido de refletir e, simultaneamente, criar momentos performativos audiovisuais que se deslocam entre o passado e o presente, entre a comunidade e o indivíduo, e que procuram ativar diferentes tipos de performatividade.

Som e imagem definem um vasto campo de exploração criativa, cuja abordagem implica um confronto de vertentes de análise. Por um lado, a procura de correspondência, ou de um denominador comum, entre som e imagem como matéria estética e a sua estruturação orientada para o figurativo (Bourriaud, 2002). Por outro lado, os princípios da audiovisualidade enquanto lugar de sons e imagens (Chion, 2011), a influência mútua e efeitos na construção do tempo e espaço em media audiovisuais (Mendes, 2011), a materialidade da efemeridade alcançada com a inclusão de meios tecnológicos (Bay-Cheng *et al.*, 2015) e a observação da produção de efeitos de presença (Fisher-Lichte, 2019).

Este trabalho tem como conceito mobilizador da sua reflexão e dos seus projetos de investigação pela prática a relação com o lugar, com a apropriação da memória e com a mobilização criativa do



arquivo. Reconhecemos assim a importância do sentido de lugar enquanto ativador de uma performatividade situada, de sentidos que emergem através da performance, numa transformação ancorada no aqui e agora (Careri, 2002). Nos momentos performativos sonoros e visuais *site-specific*, desenvolvidos nos projetos de investigação e criação, assumimos que a performatividade se constitui numa teia “relacional” (Bourriaud, 1998), onde ocorre uma rede de trocas entre a ação artística e o público, guiadas não apenas pelo sentido da apresentação, mas também pela aproximação entre arte e vida, além dos limites que as moldam (Féral, 2008). Defendemos também que a potência sensorial e imagética de uma performance audiovisual, ocorre por via de uma narratividade própria, instaurada pelas componentes sonoras e visuais *site-specific*, a partir da criação de outros “enredos” (Bourriaud, 2002). Nesse sentido, a construção de narrativas sonoras e visuais evoca uma “ilusão estética”, enquanto “fenômeno transmedial, transmodal e transgenérico” que promove uma performance na mente do espectador (Wolf, 1993), reforçando o seu grau de contingência. Em algumas práticas artísticas, a articulação entre som e imagem é necessária para permitir, como um todo, algum tipo de realidade, adicionando-se assim uma percepção mais subjetiva do evento. A percepção é aqui expressa como um “sistema usado para experimentar o ambiente” (Hiss, 1991), sendo a base para o reconhecimento da relevância da audiovisualidade e da representação da memória.

O trabalho da memória tem sido objeto de inquirição por parte das ciências que procuram compreender como processamos a nossa experiência no mundo e como percebemos o seu papel na configuração das identidades individuais e coletivas. Tem-se falado de memória coletiva (Halbwachs, 1925), de teatros de memória (Banu, 1987), de memória-hábito (Connerton, 1989), de lugares de memória (Nora, 1984-1994), de memória incorporada (Taylor, 2003), de pós-memória (Hirsh, 2008), de memória como ato performativo continuado (Schneider, 2011) e de memória ligada ao lugar (Taylor, 2011). Estas posições críticas têm permitido compreender e discutir o papel da performance na performatividade da memória, através da potência do testemunho, nas materialidades do real, na não separação do público e do privado, e na prevalência do processo que liga artistas e espectadores no momento de encontro/confronto de memórias. Sendo a arte um dispositivo que estimula emoções e sentidos, é evidente a dimensão performativa da memória e o seu papel na produção de efeitos de presença (Fisher-Lichte, 2019), enquanto extensões (e intensificações) dessas emoções e sentidos.

Intitulado *Sensações Sinuosas e Emoções Hipnóticas*, o trabalho de investigação-criação que desenvolvemos no âmbito desta tese enquadra-se assim na área da performance sonora e visual, procurando explorar a natureza diversa do som e conhecer a sua relação com a imagem, estabelecendo uma ponte com a representação de sensações e emoções. Por este motivo, teremos em conta a importância da performatividade da memória e da produção de efeitos de presença

através da construção de uma confluência sonora e visual, vinculando e relacionando conceitos, propósitos e coerência das práticas artísticas que recorrem estes dois meios.

## 2. Estrutura e objetivos

Este trabalho tem como objetivo geral o estudo da confluência entre o som e a imagem, através de um processo de investigação-criação no âmbito da performance contemporânea. Tem como objetivos específicos o desenvolvimento e experimentação da articulação sonora e visual no aqui e agora de cada evento e a reflexão sobre a relação da performatividade sonora e visual com a memória, a comunidade e o indivíduo. Considerando os objetivos enunciados, esta tese foi dividida em cinco capítulos.

No primeiro capítulo, partimos de um conjunto de práticas artísticas associadas à música eletrônica ambiental, de forma a rever e questionar a arqueologia deste gênero musical, que assenta muito mais em texturas atmosféricas do que em variações rítmicas, assumindo-o como sendo um gênero de música produzido para lugares liminares, reais ou imaginários. Com este propósito, faremos um enquadramento e um historial da música eletrônica ambiental desde o início da vanguarda musical até à sua consolidação nos dias de hoje, de forma a aferirmos o desenvolvimento destas linguagens no âmbito da música eletrônica.

No segundo capítulo identificaremos e discutiremos o percurso dos movimentos artísticos associados à performance, contextualizando especificamente as performances multimédia contemporâneas, no sentido de apresentar uma segunda linha na arqueologia disciplinar desta tese. Partindo do futurismo e da vanguarda, no final do séc. XIX e início do séc. XX, até à nova expansão da performance multimédia a partir dos anos 2000, questionaremos as performances que envolvem estéticas alternativas e inovadoras, que se descentram do corpo/performer e que se expandem a outros media, nomeadamente afirmando o som e a imagem.

No terceiro capítulo, refletiremos sobre a importância da articulação sonora e visual no aqui e agora. Para isso abordaremos também a natureza e os pressupostos da performance sonora e visual, à luz da sua ontologia e da estética, considerando os efeitos de presença, o momento performativo, o sentido de lugar, o ambiente e a audiovisualidade, dialogando com as arqueologias da música eletrônica ambiental e da performance multimédia. Simultaneamente, procuraremos refletir sobre os processos de criação associados à prática da performance sonora e visual, tendo em conta as

evoluções tecnológicas e artísticas que ao longo do tempo permitiram uma fusão entre várias artes com escalas e intensidades diversas.

No quarto capítulo apresentaremos o processo de aproximação à criação *site-specific*, cruzando conceitos que intersectam a abordagem aos lugares com a metodologia que foi experienciada. Assim, destacaremos a importância dos dispositivos de memória, dos ativadores de performatividade e da construção de narrativas, e alicerçaremos ainda a abordagem metodológica no processo de investigação-criação, na reconfiguração dos arquivos dos lugares e na documentação da performance. A partir de uma perspectiva fenomenológica, refletiremos ainda sobre o papel da performatividade e da memória enquanto elementos-chave para descrever processos que se movem entre o passado e o presente, considerando especialmente a influência do lugar, da memória, dos meios e do corpo na representação da memória, no sentido de uma relativização temporal que se desenvolve através de uma confluência sonora e visual.

Por fim, no quinto e último capítulo, propomos e apresentamos a (des)construção do sentido de lugar, numa leitura pessoal sobre essa confluência, descrevendo um conjunto de projetos de investigação e criação artística, focados na exploração e ilustração de questões centrais do trabalho, nomeadamente a documentação do efémero, e as dinâmicas de materialidade. Serão igualmente detalhados os trabalhos de investigação-criação, constituídos por narrativas sonoras e visuais que tiveram a sua génese no diálogo, em tempo real, entre o som (música eletrónica ambiental) e a imagem (vídeo) registados nos contextos locais.

### 3. Formulação da problemática

As abordagens de investigação-criação permitiram que a relação entre a investigação, a pesquisa, o momento performativo ao vivo (performance sonora e visual) e os artefactos residuais (fotografias, vídeos, esboços, notas e outros escritos gerados ao longo do processo de investigação-criação) assumisse dinâmicas de pensamento e de formulação de diversas possibilidades. Pensar a imutabilidade destes artefactos residuais, ou corpo-memória, tem sido, para muitos artistas uma das funções da arte-ação e da performance (Carvalho, 2012).

Nesta tese, a investigação, a pesquisa, a performance e os artefactos não se anulam, antes disponibilizam um novo ponto de vista, a partir do qual se estabelecem novas relações e se experimentam sentidos. É por isso que, ao assumirmos o processo de investigação-criação como um todo, consideramos todas estas dimensões como parte integrante de um único processo, numa

perspetiva de reflexão na qual o efêmero enquanto prática artística implica uma possibilidade de diálogo permanente com o seu registo. Assim, estes elementos são sempre hierarquicamente iguais em termos de importância, apresentando-se como complemento essencial ao momento performativo. Ou seja, enquanto que o momento performativo pode ser experienciado, sempre de forma diferente, o processo de investigação-criação expõe um lado da obra não expresso por esta (Bénichou, 2010).

Enquanto processo de investigação-criação, esta tese procura responder às seguintes questões: (i) qual a função da performance sonora e visual *site-specific* no processo de recordar partindo do contexto do lugar? (ii) como é que a relação e a natureza diversa do som e da imagem podem envolver o público na recordação de ambientes locais, enquanto que os liga a horizontes mais vastos? (iii) que consequências têm as formas de prática performativa sonora e visual *site-specific* na noção de performatividade e nos efeitos que envolvem a contingência na relação entre o som, a imagem e o público? (iv) podemos identificar dinâmicas de performatividade e de experiência relacional com o público em relação à memória e ao sentido de lugar do espaço através da confluência sonora e visual?

#### 4. Aspetos metodológicos e contributos

A investigação apresentada nesta tese relaciona-se com a reflexão desenvolvida por Nevanlinna (2002), ao propor uma "investigação estética" próxima do sentido que Baumgarten lhe atribui, valorizando a componente sensorial da perceção (*aisthesis*). Segundo este autor, figura fundadora na conceptualização da experiência estética, o conhecimento estético ocorre sobre o singular, não podendo ser generalizado imediatamente em leis ou provado laboratorialmente, em virtude da sua aplicação ser única e gerar uma forma particular de conhecimento. Neste sentido, a investigação através da prática artística torna-se um processo de permanente questionamento já que, ao contrário de outros modelos académicos de investigação, suscita um conhecimento baseado na experiência e na prática desenvolvida pelo artista (Silva, 2011). Silva (2011) defende que, sendo esta prática singular, única e particular, deve ser transmitida por modelos que se adequam à sua natureza, podendo para este efeito recorrer a diversas estratégias discursivas e de apresentação, tal como reforçado em Barret & Bold (2009), Kershaw & Nicholson (2011), Leavy (2015) e Bala *et al.* (2017). Isto torna desafiante o processo de investigação-criação, já que a construção de cada proposta de abordagem se constitui como uma espécie de incerteza produtiva, uma zona para "construções" temporárias de conceitos e de pensamento contingente (Wallenstein, 2002).

Mas, no âmbito de um processo de investigação-criação, qual será (ou poderá ser) a relação entre a prática artística e o elemento escrito? Para o desenvolvimento desta tese foi indispensável que a prática estivesse presente durante todo o processo já que as questões inquiridas pela componente escrita foram resultado da componente prática, já que, de outro modo, não teremos efetivamente um doutoramento baseado verdadeiramente na “prática”, tal como defendido por Silva (2016).

Para a mesma autora, quando empregamos a palavra “prática”, esta inclui o tempo dedicado à investigação, à pesquisa e à produção dos artefactos residuais, a realização de performances e a participação em residências artísticas, colaborações, exposições, conferências, *artist talks*, seminários, entre outros<sup>1</sup>.

A abordagem seguida neste processo incluiu a realização de um conjunto de trabalhos de investigação através da prática artística, sob um formato e uma linguagem própria, ambicionando analisar e desenvolver métodos funcionais e estratégias ligadas ao desenvolvimento das próprias criações artísticas e a proposição de modos de reapresentação das mesmas.

Estes trabalhos de investigação-criação desenvolvem sobretudo duas componentes principais: o processo de aproximação ao *site-specific* e a (des)construção do sentido de lugar. O processo de aproximação ao *site-specific* iniciou-se com a interação com os lugares, para os apreender e perceber, tendo sido realizada através da permanência nos mesmos e mediante diversos deslocamentos. A velocidade lenta destas ações permitiu não só o seu registo, mas também o assimilar das sensações (e das aprendizagens) da descoberta dos arquivos relacionados com os lugares que foram sendo ordenados a partir das suas memórias, destacando-se assim a dimensão da experiência sensível e afetiva (Jackson, 1994). Ao observarmos os registos físicos e digitais daquelas ações observámos que não tratavam de uma organização subjetiva do lugar, mas de uma interferência sobre a ordem dos elementos que se apresentavam, algo que atendia ao agenciamento do olhar. Assim, percebemos nessa permanência e deslocamentos uma intenção de reordenar o lugar e de criar narrativas, impregnadas pela emoção, numa estratégia de observação e montagem da envolvente.

Neste processo de aproximação ao *site-specific*, o passado não é resgatado como explicação para o presente, ou o oposto, sendo antes apresentado um encontro entre o pretérito e o contemporâneo, no sentido de uma relativização temporal. A (des)construção do sentido de lugar propõe o desenvolvimento de um Modelo conceptual para abordagem ao lugar, ancorado num Ciclo de formulação de significações enquanto proposta pessoal de investigação e criação artística. Por conseguinte, a operatividade em tempo real durante os momentos performativos desenvolvem-se através de narrativas fragmentadas que são materializadas no processo de (des)construção do lugar, através de uma rede de lugares e instantes interligados.

---

<sup>1</sup> Ver Anexo 1: Atividades desenvolvidas durante o período de Doutoramento.

A Tabela 1 apresenta a lista de projetos *site-specific* que foram desenvolvidos no âmbito do processo de investigação-criação:

Ano	Título	Contexto local	Espaço de apresentação	Local
2014	<i>[in]differentiation</i>	Universidade de Coimbra - 725 anos	Colégio das Artes	Coimbra
2014	<i>[re]presentation</i>	Museu Nacional de Machado de Castro	Museu Nacional de Machado de Castro	Coimbra
2015	<i>[re]definition</i>	Salvaterra-do-Extremo	Igreja Matriz de Salvaterra-do-Extremo	Salvaterra-do-Extremo
2015	<i>[re]interpretation</i>	Jardim Botânico	Jardim Botânico	Coimbra
2015	<i>[re]configuration</i>	Pedreiras de Pedra d'Ançã	Museu da Pedra	Cantanhede
2015	<i>[re]visitation</i>	Mosteiro de Santa Clara-a-Velha	Mosteiro de Santa Clara-a-Velha	Coimbra
2016	<i>[re]significance</i>	Vale do Côa	Museu do Côa	Vila Nova de Foz Côa
2016	<i>[re]contextualize</i>	Círculo Católico de Operários do Porto	Círculo Católico de Operários do Porto	Porto
2016	<i>[in]corporeal</i>	Sé de Viseu	Sé de Viseu	Viseu
2016	<i>[de]limitation</i>	Mosteiro de Jesus	Igreja de Jesus	Aveiro
2016	<i>[re]edify</i>	Convento de São Francisco	Convento de São Francisco	Coimbra
2017	<i>[un]meaning</i>	Mosteiro de Alcobaça	Mosteiro de Alcobaça	Alcobaça
2017	<i>[re]activation</i>	Aldeia da Luz	Museu da Luz	Luz
2017	<i>[re]invent</i>	Gruta do Escoural	O Espaço do Tempo	Montemor-o-Novo
2017	<i>[de]fragmentation</i>	Terra de Santa Maria	Museu Convento dos Lóios	Santa Maria da Feira
2017	<i>[un]specified</i>	Biblioteca Joanina	Biblioteca Joanina	Coimbra
2017	<i>[de]construction</i>	Ruínas de Conímbriga	Museu Monográfico de Conímbriga	Condeixa-a-Nova
2017	<i>[re]dimension</i>	Mosteiro de São Martinho de Tibães	Mosteiro de São Martinho de Tibães	Mire de Tibães
2017	<i>[un]restrained: pequenos ritos para nós mesmos</i>	Colégio de São Jerónimo	Colégio de São Jerónimo	Coimbra
2018	<i>a land of intrinsic contemplation</i>	Braga	Biblioteca Lúcio Craveiro da Silva	Braga
2018	<i>heritage of a meaning</i>	Universidade de Coimbra - Alta e Sofia	Colégio de São Jerónimo	Coimbra
2019	<i>faded remembrance of a place</i>	Ovar	Museu de Júlio Dinis	Ovar
2019	<i>carved in grayish stone</i>	Porto	Museu do Vinho do Porto	Porto
2019	<i>an essence of a legacy</i>	Região Oleira de Barcelos	Museu da Olaria	Barcelos
2019	<i>there was nothing here but nostalgia and reminiscence</i>	Santo Tirso	Museu Internacional de Escultura Contemporânea	Santo Tirso
2019	<i>figurative reality of identity</i>	Vila Nova de Famalicão	Casa do Território	Vila Nova de Famalicão
2019	<i>enclosed within</i>	Vila Nova da Barquinha	Centro de Estudos de Arte Contemporânea	Vila Nova da Barquinha
2020	<i>an indelible testimony</i>	Zona de Couros	Centro Cultural Vila Flor	Guimarães

Tabela 1 – Lista de projetos *site-specific*.

Como resultado destes projetos de investigação-criação, foram efetuadas um conjunto de comunicações e publicações, como momentos intervalares de aferição crítica e de abertura ao debate, apresentadas respetivamente na Tabela 2 e na Tabela 3.

Data	Título	Evento	Localização
2014.09.01	<i>Sound and visual narratives in a contemporary world</i>	Digital Research in the Humanities and Arts	University of Greenwich, Londres
2015.09.02	<i>Memory, identity and sense of place representation through sound and visual arts</i>	Digital Research in the Humanities and Arts	Dublin City University, Dublin

2015.10.09	<i>Cultural identity representation through sound and visual arts</i>	14th International Art and Technology Meeting	Universidade de Aveiro, Aveiro
2015.11.26	<i>[re]definitions: experiências perceptivas na performance site-specific através da articulação sonora e visual</i>	“Concepts and Devices of Creation in Performing Arts” International Conference	Universidade de Coimbra, Coimbra
2016.07.21	<i>DIY Practice: a personal proposal for site-specific sound and visual performances</i>	KISMIF - Keep it Simple, Make it Fast!	Universidade do Porto, Porto
2016.09.10	<i>(re)configuration of identity-making processes through site-specific sound and visual performance</i>	9th Midterm Conference of the ESA RN-Sociology of the Arts	Universidade do Porto, Porto
2016.11.17	<i>[re]presentation of memory spaces using sound and visual articulation</i>	Post-Screen International Conference: Intermittence + Interference	Universidade Lusófona de Humanidades de Tecnologias, Lisboa
2017.10.11	<i>Sound and visual narratives in site-specific sound and visual performances</i>	16th International Art and Technology Meeting	Universidade do Porto, Porto
2017.11.16	<i>Archive and documentation of live sound and visual performances</i>	Archive Practices in Performing Arts International Seminar	Universidade de Coimbra, Coimbra
2018.06.29	<i>Constructing narratives in site-specific intermedia performances</i>	3rd International Conference on Stereo & Immersive Media	Universidade Lusófona de Humanidades de Tecnologias, Lisboa
2019.05.24	<i>Site-specific sound and visual confluence</i>	Soundscapes: Heritage, History, Artistic Territories and Sound Archaeology	Universidade do Minho, Braga
2019.05.30	<i>The confluence between materiality and immateriality in site-specific sound and visual performances</i>	Jornadas de Maio	Centro de Estudos Interdisciplinares do Século XX, Coimbra
2019.07.25	<i>Sound and visual articulation in site-specific intermedia performances</i>	Avanca   Cinema - International Conference Cinema - Art, Technology, Communication	Cine Clube de Avanca, Avanca
2019.09.25	<i>Performativity of the memory in site-specific sound and visual performances</i>	II European Association for the Study of Theatre and Performance Conference	Universidade de Lisboa, Lisboa
2020.11.06	<i>Intermediality and Residual Artefacts in Memory Representation</i>	Digicom - 4th International Conference on Digital Design and Communication	Escola Superior de Design - IPCA, Barcelos
2020.12.09	<i>Sound and visual confluence and the representation of memory in site-specific performances</i>	International Conference “Using the Past: The Middle Ages in the Spotlight”	Mosteiro de Santa Maria da Vitória, Batalha

Tabela 2 – Comunicações.

Ano	Título artigo	Título Livro	Editor(es)	Tipo	Editora
2014	<i>Sound and visual narratives in a contemporary world</i>	<i>Digital Research in the Humanities and Arts – Communication Futures</i>	Maragiannis, A.	Resumo em conferência	Londres: University of Greenwich
2015	<i>Representação da identidade cultural através das artes sonoras e visuais: o caso dos 725 anos da Universidade de Coimbra</i>	<i>14º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (#14.ART): Arte e Desenvolvimento Humano</i>	Bastos, P.B., Venturelli, S., Rocha, C.	Artigo em conferência	Aveiro: Universidade de Aveiro Editora
2016	<i>[re]presentation of memory spaces using sound and visual articulation</i>	<i>POST-SCREEN: Intermittence + Interference</i>	Moutinho A., Vicente, A., Ferreira, H., Pinto, J., Primo, J.	Capítulo de livro	Lisboa: Edições Lusófonas/CIEBA-FBAUL
2016	<i>(Re)configuration of identity-making processes through site-specific sound and visual performance</i>	<i>9th Midterm Conference of the ESA RN-Sociology of the Arts: Arts and Creativity</i>	Guerra, P., Kagan, S.	Resumo em conferência	Porto: Universidade do Porto
2016	<i>DIY Practice: A personal proposal for Site-Specific Sound and Visual Performances</i>	<i>KISMIF – Keep it Simple, Make it Fast!: DIY Cultures, Spaces and Places</i>	Guerra, P., Bennet, A.	Resumo em conferência	Porto: Universidade do Porto
2017	<i>[re]definitions: Experiências perceptivas na performance ‘site-specific’ através da articulação sonora e visual</i>	<i>Conceitos e dispositivos de criação em artes performativas</i>	Oliveira, F.M.	Capítulo de livro	Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra

2017	<i>Narrativas sonoras e visuais na performance sonora e visual site-specific</i>	<i>16º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (#16.ART): artis inteligencia</i>	Bastos, P.B., Venturelli, S., Rocha, C.	Artigo em conferência	Porto: i2ADS – Instituto de Investigação em Arte, Design e Sociedade
2019	<i>A performatividade da memória em performances sonoras e visuais site-specific</i>	<i>Shared Memory(ies): Creation, Research and Politics in the European Contemporary Stage</i>	Brilhante, M.J., Rodrigues, T.	Resumo em conferência	Lisboa: Aos Papéis
2019	<i>Articulação sonora e visual em performances intermédia site-specific</i>	<i>Avanca   Cinema 2019</i>	Valente, A.C.	Artigo em conferência	Avanca: Edições Cine-Clube de Avanca
2020	<i>The confluence between materiality and immateriality in site-specific sound and visual performances</i>	<i>Multidisciplinary Perspectives on New Media Art</i>	Soares, C., Simão, E.	Capítulo de livro	Pensilvânia: IGI Global
2020	<i>Arquivo e documentação de performances sonoras e visuais ao vivo</i>	<i>Praticas de Arquivo em Artes Performativas</i>	Madeira, C., Oliveira, F.M., Marçal, H.	Capítulo de livro	Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra
2020	<i>Intermediality and Residual Artefacts in Memory Representation</i>	<i>4ª Conferência Internacional de Design e Comunicação Digital (Digicom 2020)</i>	Martins, N., Brandão, D.	Artigo em conferência	Barcelos: Instituto Politécnico do Cávado e do Ave

Tabela 3 – Publicações.

Foi também estruturado um website<sup>2</sup> que apresenta documentação relativa ao processo de conceção, de pesquisa, de apresentação e de receção dos projetos de investigação-criação. No seu conjunto, estes materiais aprofundam e ilustram os caminhos da pesquisa-criação (especialmente desenvolvidos no terceiro e no quarto capítulos), sendo por este motivo materiais inerentes ao próprio fazer criativo, justamente entendido como prática reflexiva. Foi indispensável para o desenvolvimento desta tese que a prática estivesse presente durante todo o processo já que as questões inquiridas pela componente escrita foram resultado da componente prática.

O processo de investigação-criação da tese teve ainda como outputs as seguintes edições:

- i. *fragments of emotions (flying thoughts recordings, 2015)*, álbum que contém 12 peças sonoras compostas para os momentos performativos (Figura 1);
- ii. *sinuous sensations hypnotic emotions (flying thoughts recordings, 2018)*, caixa de sete CD que contém 87 peças sonoras compostas para os momentos performativos (Figura 2);
- iii. *perhaps only as a memory (flying thoughts recordings, 2018)* (Figura 3), e
- iv. *slower pace of existence (flying thoughts recordings, 2019)*, álbuns que incluem peças sonoras que resultam da reinterpretação do material gravado nos contextos locais e que foi reconstruído em estúdio (Figura 4);
- v. edição do livro *sinuous sensations hypnotic emotions: visual ambiences (2014-2017)* (Coimbra: Pensamento Voador, 2018), que inclui o registo visual de um conjunto de projetos *site-specific* desenvolvidos no âmbito do processo de investigação-criação (Figura 5).

<sup>2</sup> Disponível no endereço: [https://fredericodinis.wordpress.com/performance/sseh\\_2014-2020/](https://fredericodinis.wordpress.com/performance/sseh_2014-2020/)



Além destes outputs foi também produzido e realizado um programa radiofónico entre 2014 e 2019, intitulado *sinuous sensations hypnotic emotions*<sup>3</sup>, com o objetivo de apresentar as sonoridades que influenciaram o trabalho de investigação-criação da tese (e que integram o primeiro capítulo).



Figura 1 – diniz (2015). *fragments of emotions*. *flying thoughts recordings*.



Figura 2 – Frederico Diniz (2018). *sinuous sensations hypnotic emotions*. *flying thoughts recordings*.



Figura 3 – diniz (2018). *perhaps only as a memory*. *flying thoughts recordings*.

<sup>3</sup> Laboratório experimental de rádio que procura envolver os ouvintes através de efeitos corporais recorrendo a frequências sonoras (som e música), bem como ativar efeitos sinérgicos e estímulos sensoriais. O programa foi incluído na grelha da STRESS FM (Lisboa) entre setembro de 2014 e março de 2017 e na grelha da RCP FM (Aveiro) entre janeiro de 2018 e Junho de 2019. Algumas das emissões estão disponíveis para escuta no endereço: <https://www.mixcloud.com/fredericodiniz/playlists/sinuous-sensations-hypnotic-emotions/>



Figura 4 – diniz (2019). *slower pace of existence*. *flying thoughts recordings*.

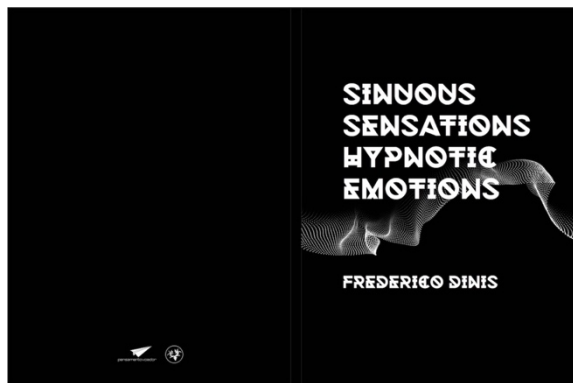


Figura 5 – Frederico Dinis (2018). *sinuous sensations hypnotic emotions: visual ambiances (2014-2017)*. Coimbra: Pensamento Voador.

Assumindo as suas opções metodológicas, esta tese enquadra-se na contínua exploração dos limites e fronteiras de uma possível ontologia da performance, e assenta numa conceptualização particular do seu campo disciplinar, interrogando-se assim, em última análise, sobre o próprio lugar da performance na contemporaneidade. Difusamente interterritorial e transdisciplinar, a performance consubstancia-se hoje como um objeto reflexivo controverso. Esta investigação-criação procura, portanto, aportar mais um esboço ao território da performance, situado entre a teoria e a prática, interrogando sempre o seu lugar analítico e estético na atualidade.

*Not listening in the space, but listening to the space.*

*Music as an art of space, rather than an art of time.*

*Music as a painting to hang on the wall.*

*Music as an environment, rather than an event.*

*But what kind?*

—Paul Roquet, *Ambient Landscapes from Brian Eno to Tetsu Inoue*  
(*Journal of Popular Music Studies*, 21: 4, 2009)

## CAPÍTULO I – MÚSICA ELETRÓNICA AMBIENTAL

---

### 1. Fragmentos

Para Hugill (2017) as origens da música eletrónica resultam da imaginação criativa, já que as tecnologias usadas para produzir música eletrónica são uma realização do desejo humano de criar, gravar e manipular o som. O mesmo autor assume que, embora o termo música eletrónica se refira especificamente a produzir música com recurso a dispositivos eletrónicos e, por extensão, a certos dispositivos mecânicos movidos a eletricidade, as possibilidades musicais que estas tecnologias geraram são recorrentes na literatura, arte, engenharia e filosofia.

Atualmente a música eletrónica é aceite e está integrada de uma forma transparente observador nas práticas artísticas contemporâneas, práticas esta em que vários compositores exploram uma multiplicidade de software e dispositivos de criação na procura de mundos musicais próprios (Collins & d'Escriván, 2017).

Collins & d'Escriván (2017) defendem que o sucesso mundial da música eletrónica e de alguns dos seus subgéneros, elevou o perfil dos pioneiros da música eletrónica e aumentou a curiosidade sobre os fundamentos deste género e de alguns dos seus subgéneros, nomeadamente a música eletrónica ambiental. Mas, apesar da existência de diversas antologias e vários artigos académicos e manifestos sobre a música eletrónica ambiental, este subgénero da música eletrónica permanece tão evasivo e indeterminado, como a sua origem.

Uma ideia transversal ao desenvolvimento deste género é o de que a música eletrónica ambiental parte de uma tentativa de usar a forma do som como o primeiro plano, ao invés do recurso a vozes melodia ou qualquer estrutura de música clássica ou pop (Lanza, 2004). Neste sentido, e de forma a enquadrar os autores e os trabalhos destacados neste capítulo, assumiremos como definição de música eletrónica ambiental como sendo música eletrónica composta para lugares liminares, reais ou imaginários, ou para momentos e situações específicos.

De forma a apresentarmos uma explanação em torno do enquadramento histórico e crítico da música eletrónica ambiental, revemos e desdobramos neste capítulo conceções associadas ao desenvolvimento desta linguagem musical, enquadrando a música eletrónica desde as primeiras

composições musicais e experimentações sonoras do final do séc. XIX e início do séc. XX, até à nova expansão da música eletrónica ambiental, com a aparição de novas sonoridades e de novos caminhos para este género musical a partir dos anos 2000, consolidando-o e estabilizando-o enquanto género musical.

Para a construção desta arqueologia da música eletrónica ambiental escolhemos um conjunto de autores e de trabalhos que influenciaram decisivamente a abordagem sonora dos projetos de investigação-criação desenvolvidos no âmbito desta tese, a opção por uma ordem cronológica de abordagem de forma a pensar a sua evolução como género é adotada aqui meramente por convenção de um entendimento mais simplificado, sendo uma maneira de aparelhar, de forma mais nítida, o pensamento em torno do assunto. Recorremos assim a algumas antologias<sup>4</sup> que reúnem textos historicamente importantes e que balizam as fundações da música eletrónica em geral e da música eletrónica ambiental apresentando uma visão da sua história.

Este trabalho de construção envolve ainda a exploração da natureza e o desenvolvimento da música eletrónica ambiental através da integração de vários elementos, como estados de contemplação e de quietude, e na procura de novas abordagens destinadas a induzir calma e a criar espaços para pensar (Eno, 1978). A música eletrónica ambiental é ainda examinada no contexto desta tese como uma visão entre muitas, como um género e um estilo musical (Fabbri 2012; Moore 2009), sendo também discutido o seu aparecimento enquanto termo (*ambient*) enquanto música que visa induzir a calma e um espaço para pensar (Eno, 1978), e o recurso a este género para criar narrativas de significado que ajudem a entender o mundo e nosso lugar nele (Mulcock 2001).

## 2. Senso do futuro

Podemos apontar como sendo a origem da música eletrónica, em geral, e da música eletrónica ambiental, em particular, as primeiras composições musicais e experimentações sonoras realizadas por um conjunto de autores, devido à influência que estes tiveram no trabalho desenvolvido por

---

<sup>4</sup> Nestas publicações incluem-se, entre outros, *Electronic music and musique concrete* (1961) de F. C. Judd; *Electronic music: a listener's guide* (1975) de E. Schwartz; *Ocean of sound* (1995) de D. Toop; *The ambient century* (2003) de M. Prendergast; *Audio Culture: Readings in Modern Music* (2004) de C. Cox e D. Warner; *Elevator Music: A Surreal History of Muzak, Easy-Listening, and Other Moodsong* (2004) de J. Lanza; *Noise music* (2007) de P. Hegarty; *Pink noises: Women on electronic music and sound* (2010) de T. Rodgers; *Electronic and experimental music: technology, music, and culture* (2012) de T. Holmes; *Electronic music* (2013) de N. Collins, M. Schedel e S. Wilson; *Composing electronic music: a new aesthetic* (2015) de C. Roads; *The Routledge companion to sounding art* (2016) de M. Cobussen, V. Meelberg e B. Truax; *Live Wires: A History of Electronic Music* (2017) de D. Warner; e *The Cambridge companion to electronic music* de N. Collins e J. d'Escriván (2017).

outros autores em anos subsequentes. Foram alguns destes músicos de teor vanguardista que no final do século XIX, princípio do séc. XX, dividiram radicalmente a tradição musical vigente. No contexto deste trabalho assumimos como música *avant-garde*, ou de vanguarda, qualquer forma de música relacionada com as estruturas tradicionais, mas que procura, de alguma maneira, romper os limites destas (Nicholls, 1998).

Neste sentido, o trabalho de composição desenvolvido por Érik Satie (1866-1925) é caracterizado por ter um caráter suave e um encanto que resulta da sua objetividade sonora e, principalmente, por não ser devedor de uma estética musical muito vincada. Na maioria das vezes as suas melodias são melancólicas e hesitantes, suscitando estados de espírito exóticos ou bem-humorados, sendo breves as suas composições, no todo ou nos seus vários episódios constituintes. Do seu trabalho destacamos a composição de vários grupos de peças para piano, incluindo *Trois Sarabandes* (1887), *Trois Gymnopédies* (1888) e *Gnossiennes* (1890), miniaturas que mudaram o curso da história da música e que definiram Satie como o pai da música ambiental moderna e do minimalismo (Prendergast, 2003; Davis, 2007). Tal como em outros trabalhos de Satie as peças constituintes de *Trois Gymnopédies* são ricas tonalidades satíricas e enigmas, no seguimento da esteira criativa de *Trois Sarabandes*, e tornaram-se um ponto de viragem na história da música francesa, graças à sua original magia sonora (Roland-Manuel, 1960). *Trois Gymnopédies* apresenta diversas sonoridades orgânicas e as três peças que a constituem exploram a mesma ideia, ainda que cada uma das peças parta de uma perspetiva ligeiramente alterada, com variações subtis no fraseado e na coloração harmónica. Neste trabalho Satie evita o desenvolvimento melódico em favor da repetição e justaposição de elementos melódicos que, juntamente com uma linguagem harmónica estática, conferem ao trabalho a capacidade de convocar paisagens imaginadas.

Em 1917, e no seguimento do reforço das repetições de elementos melódicos nos seus trabalhos, Satie concebe o conceito de *musique d'ameublement* (*furniture music* ou *furnishing music*) para a música tocada ao vivo, em segundo plano, idealizada para ser música de fundo, para tocar discretamente, dissimulando o ruído, mas sem se impor, tornando-se assim um pano de fundo para outras experiências (Davis, 2007). A *musique d'ameublement* de Satie foi tocada pela primeira vez num intervalo de uma peça de teatro (Remes, 2014) e foi a base a composição de música que Satie escreveu para o cinema. Desde o início do cinema que durante os filmes mudos era tocada música de fundo que proporcionava um contraponto à ação na tela. À medida que os filmes desenvolveram bandas sonoras próprias, desenvolveu-se também a forma como a música deveria comunicar quer o que os personagens deveriam estar a sentir, quer o conjunto de emoções que as envolviam (Lissa, 1959; Chion, 2009; Kassabian, 2001; Sonnenschein, 2001). Este estilo musical desenvolvido por Satie recorria a peças muito curtas, com um número indefinido de repetições, e foi associado mais tarde à *repetitive music* e à música minimal, esta última uma das inúmeras influências da música

eletrônica ambiental (Toop, 1995; Lanza, 2004; Prendergast, 2003). Além da afirmação de Satie na construção de novos caminhos sonoros, baseados em repetições melódicas, a sua influência revela-se em trabalhos de autores posteriores, nomeadamente de John Cage ou Brian Eno.

Outro autor fundamental na compreensão das alterações operadas na composição musical e que motivaram as primeiras experimentações eletrônicas foi Arnold Schoenberg (1874-1951). Apesar de continuar a ser uma das figuras mais controversas da história da música, baseou reconhecidamente o seu trabalho na dissolução da tonalidade na música (Schoenberg, 1950), fazendo desta característica das suas composições um passo lógico e inevitável na evolução da música ocidental, rompendo com as fronteiras instituídas (Bauer, 2000; Arndt, 2011). Do seu trabalho destacamos *Five Orchestral Pieces* (1909) e *Pierrot Lunaire* (1912). Foi o recurso ao dramatismo e ao romance, como meios expressivos da música, que Schoenberg inspirou um conjunto fiel e ativo de compositores que se tornaram na força central no desenvolvimento da música atonal e de 12-tons, na primeira metade do século XX (Botstein, 1997; Arndt, 2011). Apesar das constantes críticas ao longo de toda a sua carreira, Schoenberg prosseguiu em atingir os seus objetivos, argumentando que a sua música era o resultado de um impulso criativo (Schoenberg, 1950). O seu trabalho desempenhou um papel fundamental em diversos géneros musicais (Botstein, 1997; Carpenter & Neff, 1997) e influenciou também o trabalho desenvolvido por diversos outros compositores, dos quais se destaca John Cage, seu aluno.

Se a quebras das regras vigentes para a construção das primeiras composições musicais de Satie e de Schoenberg foram fundamentais para a génese das primeiras experimentações de música eletrônica, já as ideias defendidas pelo Futurismo italiano do início do séc. XX, designadamente nos manifestos de Balilla Pratella (1880-1955) e as experiências sonoras de Luigi Russolo (1885-1947) foram decisivas para a sua prática experimental.

No desejo de procurar novos caminhos surgiram os movimentos de vanguarda, dos quais o primeiro na Europa foi o Futurismo italiano que prosperou noutros países e, de certo modo, potenciou todo o espírito *vanguardístico* europeu. O movimento futurista<sup>5</sup> é visto hoje como o primeiro movimento de vanguarda possuidor de uma ideologia global, artística e extra-artística (Milan, 2009). Estas abordagens à música futurista foram influenciadas por Ferruccio Busoni (1866-1924) e pelo seu *Entwurf einer neuen Ästhetik der Tonkunst* (traduzido para *Sketch of a New Aesthetic of Music*) de 1907, onde o autor propõe o recurso a novas tecnologias para reconstituição de sons e da integração destes sons na música do futuro (Busoni, 1907; Roads, 2015), o que foi corroborado por Buffet (1908)

---

<sup>5</sup> No movimento futurista as questões associadas à música foram das primeiras a serem tratados já que, após a fundação oficial do futurismo, com o lançamento do *Manifeste du futurisme* de F.T. Marinetti, em 1909, B. Pratella escreve o *Manifesto dei musicisti futuristi* (1911) logo seguido do *Manifesto tecnico dei musicisti futuristi* (1911) e do *Distruzione della quadratura* (1912).

quando afirmava que com a ajuda e através de máquinas de som, uma reconstituição objetiva do som poderia ser possível, descobrindo-se assim formas sonoras independentes das convenções musicais. Já Pratella (1911) assume como o ideal para forma da sinfonia futurista o Poema Sinfônico Orquestral e Vocal e a Ópera Teatral e defende a necessidade de enriquecer a música com os novos sons provenientes das grandes cidades industriais, como as vozes da multidão, os ruídos das fábricas e das máquinas, acrescentando aos grandes motivos centrais do poema musical o domínio da máquina e o reinado vitorioso da eletricidade. Este ponto é também o tema primordial do manifesto *L'Arte dei Rumori* (1913) (traduzido para *Arte dos Ruídos* ou *The Art of Noise*), de Luigi Russolo. Russolo defende neste seu manifesto que a revolução industrial deu aos homens modernos uma maior capacidade de apreciar sons mais complexos (Russolo, 1967), enfatizando que o tradicional confinamento da música à melodia seria substituído no futuro pela *noise music* (Chilvers & Graves-Smith, 2009) já que, nas palavras de Russolo:

*No início, a arte da música procurou a pureza, a limpidez e a doçura do som. Então sons diferentes foram reunidos tendo o cuidado, porém, para acariciar o ouvido com suaves harmonias. Atualmente a música, à medida que se torna continuamente mais complicada, esforça-se para fundir os sons mais dissonantes, estranhos e agressivos. Desta forma, chegamos cada vez mais perto do som do ruído.*  
(Russolo, 1967)

Tendo projetado e construído uma série de dispositivos para a criação de ruído, chamados *Intonarumori*, Russolo montou uma orquestra de ruído para realizar o seu *Gran Concerto Futuristico*, em 1917, marco importante no movimento futurista associado à arte da performance (Bianchi, 1995; Williams, 2013). Embora as obras de Russolo tenham pouca semelhança com a *noise music* contemporânea, as suas criações pioneiras não podem ser ignoradas como tendo sido etapas fundamentais para a evolução de vários gêneros musicais (Prendergast, 2003; Hegarty, 2007; Williams, 2013), nomeadamente a música eletrônica de cariz mais experimental.

A música futurista ao rejeitar a tradição, promovendo a introdução de sons experimentais, inspirados nas máquinas (Versari, 2009), acabou por influenciar diversos artistas que incorporaram posteriormente a sua influência nos seus trabalhos, nomeadamente Edgard Varèse, Pierre Schaeffer ou John Cage (Prendergast, 2003). A respeito dos músicos futuristas Schaeffer (1970) refere que estes nada tinham além das suas mãos, das suas bengalas e dos seus chapéus para raspar, escavar para remover os escombros. Mas tinham o senso do futuro. Por isso fizeram bem, de resto, em chamar-se futuristas. Defendendo ainda que se se descobriu alguma coisa sem esforço é provavelmente porque (os nossos) a procuraram sem grande sucesso, e este é um reconhecimento ao talento intuitivo e ao obscuro trabalho precursor dos futuristas.



### 3. Dinâmicas experimentais

Se a música *avant-garde* surge como a forma de enquadrar quem procura romper limites instituídos, mas trabalhando ainda dentro ou com referência às estruturas musicais tradicionais, as experimentações subsequentes associadas à música eletrônica desafiam o próprio conceito de música, abrindo caminhos inéditos ao experimentalismo sonoro. Nesta procura incessante para quebrar regras e experimentar novos caminhos destacamos o trabalho relevante desenvolvido por alguns compositores que foram de extrema importância para o desenvolvimento posterior de toda a música eletrônica.

Edgard Varèse (1883-1965), que estudou com Busoni, é amplamente considerado como sendo um dos pioneiros da música eletrônica e um autor que alterou a música do século XX de forma revolucionária, já que foi um dos percussores da exploração da percussão, da eletrônica e de sons gravados, e na procura constante de novas fontes de som, trabalhando com engenheiros, cientistas e construtores de instrumentos (Babbitt, 1966; Lott, 1983; Prendergast, 2003; Risset, 2004; Paraskevaïdis, 2004).

No seu manifesto *The Liberation of Sound* (1936) Varèse escreveu:

*Antes de tudo, gostaria que considerassem o que acredito ser a melhor definição de música, porque é abrangente: "a corporalidade da inteligência que está no som", conforme proposto por Hoene Wronsky. Se pensarem bem percebem que, diferentemente da maioria das definições de dicionário que fazem uso de termos subjetivos como beleza, sentimentos, etc., (esta definição) abrange todas as músicas, orientais ou ocidentais, passadas ou presentes, incluindo a música do novo meio eletrônico. Embora esta nova música esteja a ser gradualmente aceite, ainda há pessoas que, embora admitam que seja "interessante", digam, "mas é música?", esta é uma pergunta com a qual estou demasiadamente familiarizado. Até bem recentemente, eu costumava ouvi-la com tanta frequência em relação aos meus próprios trabalhos, que, desde os anos 20, decidi chamar minha música de "som organizado" e a mim mesmo, não um músico, mas "um trabalhador de ritmos, frequências e intensidades". De fato, para ouvidos teimosamente condicionados, qualquer coisa nova na música sempre foi chamada de ruído. Mas afinal o que é música, senão barulhos organizados? E um compositor, como todos os artistas, é um organizador de elementos díspares. Subjetivamente, o ruído é qualquer som que não se gosta. (Varèse, 1936: 17-18)*

O conceito de “som organizado” cunhado por Varèse conduziu a muitas experiências sonoras associadas à forma e à textura (Varèse, 1936; Paraskevaïdis, 2004), e o seu trabalho foi influenciado pelo uso do gravador de fitas, dispositivo que lhe permitiu manipular os sons gravados, nomeadamente nas suas criações *Déserts* (1954) e *Poème Électronique* (1958). *Déserts*, criado entre 1950 e 1954, teve a sua estreia numa histórica transmissão estéreo em direto e é considerado como

tendo sido a primeira peça para fita magnética, duas faixas de som organizado e orquestra<sup>6</sup> (Mattis, 1992). Já *Poème Électronique* foi preparada para o pavilhão desenhado por Le Corbusier, num projeto que envolveu também o compositor Iannis Xenakis, assistente de Le Corbusier, para a Exposição de Bruxela, e foi reproduzida através de 425 colunas de som e 20 amplificadores. A estrutura interna da peça foi baseada na Proporção Áurea clássica e na série *Fibonacci* (Horodyski, 1998; Dobson *et al.*, 2005; Roads, 2015). Xenakis descreveu o efeito sonoro<sup>7</sup> como linhas de som movendo-se em caminhos complexos de um ponto a outro no espaço, como agulhas saindo de todos os lugares (Rowell, 1985).

Para este concerto, já multimídia e um efêmero *Gesamtkunstwerk*, Varèse concebeu um esquema complexo de espacialização sonora que explorava a localização do som no pavilhão e era sincronizado com imagens e com alterações de luzes no espaço. O esquema de espacialização aproveitava o *layout* físico do pavilhão, onde as colunas foram estendidas até aos vértices, e Varèse recorreu a todas as possibilidades do espaço enviando o som para cima e para baixo, nas paredes (Drew, 2010). Esta banda sonora era sincronizada com imagens projetadas nas paredes que, segundo o próprio Le Corbusier, pretendia ilustrar um tumulto angustiante onde a civilização parte à conquista dos tempos modernos (Cohen, 2006; Roads, 2015). As imagens abstratas representavam um museu imaginativo ideal, que contradizia as imagens retiradas da natureza, da ciência e da arte de todo o mundo, vistas de fábricas, ideias acerca do cosmo e muitas outras coisas, e que entravam em diálogo com elas (Cohen, 2006). Podemos apontar esta como sendo uma das primeiras experiências de análise do contexto local (*site-specific*) para a preparação de um concerto multimídia, tal como defendido por Stephenson (2006). As experimentações sonoras desenvolvidas por Varèse seriam de extrema importância para o desenvolvimento do trabalho posterior de artistas como Pierre Schaeffer ou John Cage.

Olivier Messiaen (1908-1992) foi um compositor, organista, professor e ornitólogo francês, cuja música se distingue pela sua profunda devoção ao catolicismo, ao exotismo e à natureza. Ao sintetizar um estilo individual, Messiaen descobriu na música de Debussy propriedades de modos

---

<sup>6</sup> A fita magnética gravada apresenta imagens em três interpolações que se separam da música para a orquestra acústica (sopros, metais, um piano ressonante e cinco grupos de percussão). A parte da orquestra procura representar o avanço gradual da humanidade em direção à luz espiritual. A música da orquestra é construída a partir de grupos de som intensos, ao invés de recorrer a escalas de melodia, e o ritmo é tratado não como um pulso contínuo, mas sim como um suporte para a forma sonora, como uma vibração de intensidade. Trata-se de um trabalho altamente dramático que, em contato com as emoções reprimidas e profundas da sociedade da altura, causou protestos e reações bastante violentas (Bernard, 1981; Mattis, 1992; Prendergast, 2003; Mathieu, 2004; Bernard, 2009).

<sup>7</sup> Alguns dos sons a partir do qual a peça foi construída foram concebidos como (i) verticalidades - sons curtos e agudos, como um imenso sino de igreja, pequenas criaturas grotescas imaginárias, percussão e sons de máquinas, ou (ii) horizontalidades - sons sustentados, modulados lentamente, como cantos primitivos, gritos repentinos, tons longos, vozes de alcance impossível cantando ao longe, uma igreja numa selva e sons de lançamento de foguetes (Drew, 2010).

exóticos, denominando-os por “modos de transposição limitada” (Griffiths, 1985; Koozin, 1993; Forte, 2002; Prendergast, 2003; Roads, 2015). As simetrias inerentes a esses modos permitiram a Messiaen criar progressões e melodias livres da polaridade tónica dominante da música tonal tradicional. As suas investigações rítmicas cruzavam desde o canto gregoriano, aos antigos poetas gregos, passando pela *raga* indiana, deixando de utilizar divisões métricas regulares, embora a repetição permanecesse uma parte integral do seu vocabulário rítmico (Koozin, 1993). Todos esses elementos são explicados em detalhe na sua publicação de 1944, *Technique de mon langage musical*. Em 1994, publica *Traité de Rythme, de Couleur et d’Ornithologie*. Em ambos os livros Messiaen explana a sua maneira de pensar e compor música. Nestes, dentre outros assuntos, Messiaen apresenta a sua maneira de pensar o tempo, relacionando conceitos de diversos autores, com destaque especial para os escritos de Tomás de Aquino e Bergson (Forte, 2002). Dos sete tomos que compõem o *Traité de Rythme, de Couleur et d’Ornithologie*, Messiaen (1994) divide o seu ‘pensar o tempo’ em cinco partes principais<sup>8</sup>. Para Messiaen (1994), a ideia de tempo é concebida como uma intuição do movimento, uma medida temporal de um movimento (Taylor, 2010), defendendo que o tempo mede não apenas o movimento (Messiaen, 1994).

Tal como apresentado por Taffarello (2013), Messiaen adota na sua música a conceção de eternidade, mostrando que a mesma adquire uma grande importância no seu fazer musical, sobretudo a partir de duas características principais: imutabilidade e simultaneidade. Através destes dois conceitos, a música de Messiaen parece procurar tornar sensível sonoramente a eternidade (Taffarello, 2013). Dos seus trabalhos podemos destacar *Fête des belles eaux*<sup>9</sup> (1934), *Quatuor pour la fin du temps* (1941) e *Mode de valeurs et d’intensités* (1949). *Fête des belles eaux* é um trabalho escrito para seis *ondes martenot*<sup>10</sup>. Enquanto prisioneiro de guerra da Segunda Guerra Mundial, Messiaen compôs *Quatuor pour la fin du temps* para piano, clarinete, violino e violoncelo, estreada por Messiaen e três companheiros enquanto estavam detidos, e que se veio a tornar uma das grandes obras de câmara do século XX. Messiaen foi um dos primeiros compositores a aplicar técnicas seriais a outros parâmetros além do tom (como a duração, o registo e a dinâmica), nomeadamente em *Mode de valeurs et d’intensités*, escrita para piano solo (Toop, 1974). Segundo Messiaen (1994):

*as durações, intensidades e ataques operam no mesmo plano dos tons; a combinação dos modos revela as cores das durações e da intensidade; cada tom com o mesmo nome tem duração, ataque e intensidade diferentes para cada registo em que aparece; a influência do registo na paisagem sonora quantitativa,*

---

<sup>8</sup> Partes principais: (i) tempo e eternidade; (ii) filosofia da duração; (iii) os dados da ciência; (iv) tempos sobrepostos; e (v) tempo *bergsoniano* e rítmica musical.

<sup>9</sup> Trata-se de uma peça encomendada para a Exposição de Paris de 1937 e uma das primeiras composições escritas exclusivamente para instrumentos (Dingle, 2013).

<sup>10</sup> Instrumento musical eletrónico com teclado, criado em 1928 por Maurice Martenot, e que produzia um som ondulante com válvulas termiônicas de frequência oscilatória.

*fonética e dinâmica, e a divisão em três regiões temporais impregna a passagem com o espírito dos sons que os atravessam, criando o potencial para novas variações de cores.* (Messiaen, 1994)

Johanna Beyer (1888-1944) é uma compositora cujo trabalho é descrito como sendo como experimental, cru, espirituoso, extravagante e profético, tendo alguns dos trabalhos mais radicais e inovadores escritos durante a década de 1930, vários dos quais antecipam tendências futuras de composição (Hiser, 2009), nomeadamente o recurso à utilização de ruído e antecipando o minimalismo com recurso texturas estáticas e a processos rítmicos baseados em tons (Gann, 1997).

Grande parte do legado de Beyer está ligada ao trabalho *Music of the Spheres*, que escreveu em 1938 e concebeu como parte de uma ópera inacabada, *Status Quo*, sendo considerada a primeira peça para instrumentos eletrónicos escrita por uma compositora (Hiser, 2009). *Music of the Spheres* tem uma expressão simples e equilibrada que refletia os ideais de unidade e cooperação defendidos por Beyer, distinguindo-se pelo uso de uma dinâmica silenciosa e enfatizando o processo em vez de uma exploração mais rítmica (Kennedy & Polansky, 1996).

As origens da música concreta (*musique concrète*), música eletroacústica composta de sons gravados, são atribuídas a Pierre Schaeffer (1910-1995), que cunhou o termo em 1948. Na época Schaeffer e os seus colegas trabalhavam no *Studio d'Essai* em Paris exploravam formas pelas quais a tecnologia de gravação substituída os laços da composição com os modos tradicionais de desempenho e como a fonologia trazia sons pré-gravados do mundo exterior para o estúdio de gravação (Schaeffer, 1952; Palombini, 1993). Schaeffer (1952) descreveu os sons e a forma como ele imaginava trabalhar como uma sinfonia de ruídos, tendo gravado diversos sons de ambientes industriais e quotidianos, que armazenou na estação de rádio para uso durante a execução das peças sonoras.

No entanto, antes da definição de Schaeffer, um estudante egípcio no Cairo, Halim El-Dabh (1921-2017), compôs uma das primeiras músicas conhecidas de *tape music*<sup>11</sup> com recurso a um gravador de bobines, gravando sons de uma antiga cerimónia *Zaar*, e processou o material nos estúdios da Middle East Radio usando reverberação, eco, controlos de voltagem e regravação. A composição resultante, intitulada *Ta'abir Al-Zaar*<sup>12</sup> (traduzido por *The Expression of Zaar*), foi apresentada em 1944 num evento de galeria de arte no Cairo (Ligeti, 2006; Burkhalter *et al.*, 2013). Isolado da música *mainstream* contemporânea na época El-Dabh descobriu de forma independente o potencial das gravações de som como matéria-prima para a composição de música. El-Dabh descreveu as suas

---

<sup>11</sup> Nesta tese assumimos o conceito de *tape music* conforme a descrição apresentada pelo maestro Leopold Stokowski (1882-1977) que a descreveu como sendo “música que é composta diretamente com som em vez de ser primeiro escrita em papel e depois feita para soar. Assim como o pintor pinta [a sua] imagem diretamente com as cores, o músico compõe [a sua] música diretamente com o tom (...)” (Taruskin, 2010: 193).

<sup>12</sup> A composição, embora contenha elementos na melodia cantados pelas mulheres que conduzem o *Zaar*, é na verdade uma abstração de sons tradicionais, ou de um dos sons mais antigos da humanidade, a voz (Bradley, 2015).

atividades iniciais como uma tentativa de desbloquear o som interno das gravações e sentindo-se como um escultor que esculpe o som (Holmes 2008).

Yves Klein (1928-1962) é considerado como sendo um precursor da arte contemporânea europeia após a Segunda Guerra Mundial que desenvolveu uma intensa atividade para erguer um corpo criativo com uma lógica interna rigorosa, quer na complexidade das suas dimensões, quer na influência do curso de diversos eventos estéticos onde o criador se mostrou de suma importância (McEvelley, 1982; Adam, 2006).

Crosby (2014) assume que Klein procurou realizar uma arte puramente desmaterializada de cinzas e moléculas, de presença e espaço, e de sensibilidade e ambiente, tendo concebido as suas obras como gestos em direção a um reino de espaço ilimitado e plenitude espiritual a que chamou de imaterial. Nesta procura do imaterial numa arte desmaterializada, Klein encontra-a também no silêncio enquanto algo que se refere metaforicamente a outro algo que está ausente ou deveria estar ausente, tendo composto segundo esta premissa a peça *Monotone Silence Symphony* (1947-1961) (Rush, 1999; Knapp, 2000; Daniels, 2016). Klein (2007) divide *Monotone Silence Symphony* em duas partes. A primeira, é um som único, contínuo, e a segunda é um tempo equivalente de silêncio, ou seja, uma parte sonora que prepara o ouvinte para transformar a experiência do silêncio em plenitude. Este díptico é a transposição exata da articulação entre o visível e o invisível. Uma monotonia que é a equivalência concetual e sonora da monocromia pictórica (Weitemeier, 2001; Klein, 2007). Este trabalho de Klein tem a duração de quarenta minutos, o tempo preciso para demonstrar o desejo de conquistar esse mesmo tempo. A abertura e o final desse som são cortados, o que provoca uma variedade de fenómenos sonoros estranhos que promovem a emotividade. Efetivamente, sem um começo nem um fim que sejam menos perceptíveis, *Monotone Silence Symphony* é libertada da fenomenologia do tempo, tornando-se algo fora do passado, presente e futuro, uma vez que, em tudo, não conhece nem nascimento nem morte, enquanto existir uma realidade física sonora (Klein, 2007). Para Klein (2007) a sinfonia que criou é sobre o silêncio e não sobre os sons durante sua apresentação (Barros, 2013). Klein defende ainda que o silêncio criado origina o acaso e, às vezes, a possibilidade de uma verdadeira felicidade, mesmo que apenas por um momento cuja duração é incomensurável (Weitemeier, 2001; Prot, 2012; Daniels, 2016).

Entre a vasta gama de obras e projetos que empreendeu, Pierre Schaeffer é reconhecido pelos seus trabalhos associados à música eletrónica e experimental, influenciado pelas criações de Russolo, e pelo seu papel no desenvolvimento de um género musical denominado música concreta (Prendergast, 2003). Schaeffer foi um dos mais visionários artistas do pós-guerra, através da criação de mosaicos de sons abstratos, divorciados da teoria musical convencional, tendo iniciado uma revolução sonora que ainda hoje se continua a repercutir por todo o panorama cultural

contemporâneo, principalmente no espectro da música eletrônica (Palombini, 1993; Prendergast, 2003; Cobussen *et al.*, 2016).

Fundado em 1951, o *Groupe de Recherches Musicales* (GRM) foi um estúdio sediado na sede da *Radiodiffusion-Télévision Française* em Paris. O GRM é o histórico grupo de música eletroacústica fundada pelos compositores Pierre Schaeffer e Pierre Henry e pelo engenheiro Jacques Poullin (Battier, 2007). Ainda segundo Battier (2007) este estúdio permitiu a Schaeffer continuar o desenvolvimento sua teoria da música concreta: uma música que usava sons gravados como material base para compor (Schaeffer, 1952). Schaeffer incentivou a escuta acústica, ouvindo os sons pelas suas qualidades acústicas e rítmicas sem saber ou tentar saber o que os origina. A fita magnética desempenhou um papel fundamental como meio de gravação e manipulação destas experiências.

Trabalhando com fragmentos encontrados de som com origem tanto musical ou ambiental, Schaeffer montou as suas primeiras peças de fita e colagens de ruído, manipulados através de mudanças na frequência, duração e amplitude e que resultavam numa nova e radical interpretação da forma e da percepção da música (Camilleri & Smalley, 1998; Battier, 2007; Cobussen *et al.*, 2016). Entre os diversos trabalhos que desenvolveu destacam-se *Études de bruits* (1948), *Étude Pathétique* (1948) e *Suite pour 14 Instruments* (1949). Schaeffer em *Études de bruits* e *Étude Pathétique* antecipou o surgimento de técnicas de *scratching*, utilizadas muito mais tarde pelo *hip-hop*, recorrendo à remistura frenética de vozes *sampladas*. Já em *Suite pour 14 Instruments* transformou o som em texturas sonoras distorcidas até ficarem praticamente irreconhecíveis. Ao ter como ponto de partida objetos sonoros equivalentes a imagens visuais, Schaeffer alterou completamente os procedimentos da composição musical e fez com que a experiência da música concreta consista na construção desses objetos sonoros, não com o recurso a números e segundos do metrônomo, mas sim com pedaços de tempo arrancados do cosmos (Russcol, 1972).

O compositor Pierre Henry (1927-2017) está entre os nomes fundamentais do desenvolvimento da música concreta, tornando-se num dos primeiros músicos formalmente educado a dedicar suas energias ao meio eletrônico (Battier, 2007). Apesar do seu treino formal, iniciado no Conservatório de Paris, Henry tinha pouca consideração pelos instrumentos musicais tradicionais, preferindo experimentar em particular as fontes sonoras não musicais, nomeadamente através da incorporação de ruído ao processo de composição. Dos seus trabalhos destacam-se *La Noire à Soixante + Granulométrie* (1968). *La Noire à Soixante* data de 1961 e, na sua base, estão as 1.415 batidas de um metrônomo fixadas em 60 *bpm*, tendo também uma qualidade *OuLiPo*<sup>13</sup>, já que a sua arquitetura

---

<sup>13</sup> *OuLiPo* (*Ouvroir de Littérature Potentielle*) é uma corrente literária formada por escritores e matemáticos que surgiu na França no ano de 1960 e que propõe a libertação da literatura, aparentemente de maneira paradoxal, através de constrangimentos literários. Alguns dos seus principais autores são Raymond Queneau, François Le Lionnais, Italo Calvino e Georges Perec, entre outros (Seaman, 2001).

desconstrutiva<sup>14</sup> é divertida. *Granulométrie* foi concluída em 1962, tratando-se de um estudo eletroacústico da voz de François Dufrêne, onde as vocalizações do poeta sonoro são transformadas e reorganizadas num canto hipnotizante (Giner, 2000). Em 1968, Henry combinou as duas peças<sup>15</sup>, colocando uma em cima da outra para criar *La Noire à Soixante + Granulométrie*. O trabalho de Schaeffer e Henry influenciou decisivamente um artista seu contemporâneo, John Cage, e também Brian Eno.

Importante foi também o trabalho de Daphne Oram (1925-2003) na experimentação de novos caminhos na música eletrônica. Oram começou a sua carreira na radiodifusão no início dos anos 40 como engenheira de balanceamento da BBC no entanto, os seus interesses foram muito além de simplesmente equilibrar os níveis nos concertos de música clássica ou outras tarefas que desempenhava (Prendergast, 2003; Roads, 2015). Galvanizada pelos desenvolvimentos em andamento na tecnologia áudio, Oram dedicou grande parte de seu tempo a explorar novas formas de produzir sons sem recorrer à instrumentação tradicional enquanto também tentava expandir ainda mais os limites de como a música poderia ser composta particularmente através de meios eletrônicos, criando uma biblioteca de sons singulares e trabalhando em várias composições que fundiam elementos orquestrais com eletrônica ao vivo e manipulação de áudio (Fuller, 1994; Hutton, 2003; Richards, 2018). Oram experimentou gravadores e sons eletrônicos, e escreveu uma série de composições sonoras inovadoras de onde se destaca *Still Point*<sup>16</sup> (1950), uma peça de 30 minutos que recorria a uma fusão entre o som de uma orquestra dupla e sons instrumentais pré-gravados de discos de 78 rpm, em conjunto com manipulações ao vivo (Bulley, 2018). Semelhante às experiências desenvolvidas por Pierre Schaeffer e Pierre Henry, foi o gravador de fita que se tornou o meio das experimentações de áudio de Oram e permitiu que fossem explorados novos domínios de possibilidades. Já que, tal como Oram referiu numa produção radiofónica da BBC:

*Pegamos num som. Qualquer som. Grave-o e depois mude a sua natureza através de uma multiplicidade de operações. Grave em velocidades diferentes. Toque para trás. Adicione-o repetidamente. Ajuste filtros, ecos, qualidades acústicas. Combine segmentos de fita magnética. Por esses meios e muitos outros, podem-se criar sons que nunca ninguém ouviu antes. Sons que têm qualidades próprias indefiníveis e únicas. Uma sinfonia vasta e subtil que pode ser composta apenas*

---

<sup>14</sup> A peça cresce lentamente de quase nada a explosões estrondosas, enquanto arrasta consigo espaços de silêncio indutores de angústia. A faixa do metrônomo é constantemente modificada: as batidas são arrancadas, transformadas ou interrompidas por invasões de bateria, eletrônica e sons vocais ‘silenciosos’ (Battier, 2007).

<sup>15</sup> Esta abordagem artística simples deu origem a um trabalho claustrofóbico onde a solenidade do primeiro componente, prendendo a voz numa gaiola, soa como os gritos sem palavras de um homem, até o último suspiro, que tenta desesperadamente escapar de algo que poderia ser o próprio tempo (Giner, 2000).

<sup>16</sup> *Still Point* é considerada como sendo a primeira música escrita a manipular sons eletrônicos em tempo real, em oposição à introdução de material pré-gravado como um complemento a uma apresentação ao vivo (Hutton, 2003; Potter, 2019).

*com o barulho de um alfinete a cair. (...) É uma espécie de magia moderna. (Private Dreams and Public Nightmares, TX BBC Third Programme, 07/10/1957)*

Em 1957, Oram foi contratada para gravar o drama de rádio *Amphytryon 38*. Usando um único oscilador de ondas, uma coleção de filtros caseiros e uma série de gravadores de fita Oram criou a primeira partitura totalmente sintética da BBC. Este trabalho chamou a atenção da BBC que lançou o *BBC Radiophonic Workshop* em 1958, numa parceria de Oram com outro engenheiro de gravação, Desmond Briscoe (Waller, 2016). Outra das obras mais significativas de Oram foi *Four Aspects* (1960), composta como parte de uma palestra e demonstração para o Festival de Edimburgo em 1959. Desenvolvida em colaboração com a compositora Thea Musgrave (1928-), *Four Aspects* tem oito minutos de duração e é uma exploração misteriosa da manipulação eletrónica de áudio, conjugada com camadas cativantes de *feedback* da fita (Potter, 2019). Trata-se de uma composição em fita que antecipa em 15 anos a abordagem e a atmosfera da obra-prima de Brian Eno, *Discreet Music* (1975). Em 1961, Oram colaborou também com o compositor Georges Auric para criar a banda sonora do filme *The Innocents*, de Deborah Kerr, e um ano depois terminou seu primeiro LP, *Electronic Sound Patterns* (1962).

Segundo Oram (1972) a abordagem à música eletrónica da altura aproximava-se de um mundo estranho onde os compositores se misturam com condensadores, os computadores controlam as semínimas e, talvez, a memória, a música e o magnetismo conduzam efetivamente à metafísica. Oram foi a primeira mulher a dirigir um estúdio de música eletrónica, o *BBC Radiophonic Workshop*, além de projetar e construir um instrumento musical eletrónico por conta própria, o *Oramics* (Fuller, 1994; Boon *et al.*, 2014). As suas técnicas pioneiras de manipulação de fitas tornar-se-iam comuns em instalações de edição sonora por todo o mundo e sua paleta sonora evocativa permanece como sendo uma inspiração primordial para sucessivas gerações de *DJs*, produtores e programadores.

Outra parte importante na história do início da *tape music* é o trabalho de Otto Luening (1900-1996) e Vladimir Ussachevsky (1911-1990), já que as suas primeiras experiências não recorreram a sons produzidos eletronicamente. Em vez disso, os dois compositores voltaram-se para a manipulação de sons instrumentais gravados (Ussachevsky & Luening, 1977; Holmes, 2008), compondo as suas primeiras peças usando apenas manipulações de fita (mudanças de velocidade, sons reversos, *splicing*) e reverberações, recorrendo a sons de flauta e de piano (Prendergast, 2003; Gluck, 2007). Tal como explicado por Luening (1980), esta manipulação foi possível já que tiveram a opção de trabalhar com sons naturais e ‘não-musicais’ (como o ruído do metro, espirros e tosses) ou ampliar o espectro sonoro dos instrumentos existentes e trazer novas ressonâncias do mundo existente dos instrumentos e vozes. Nesta escolha, os compositores escolheram a segunda opção. O primeiro recital público de *tape music* ocorreu num recital do *Composers Forum* organizado por Ussachevsky em



9 de maio de 1952 (Luening, 1980), sendo depois repetido em 28 de outubro no MoMA, em Nova York (McLean, 1978). Estas apresentações mostraram as capacidades criativas da *tape music* em conjunto com instrumentos clássicos, permitindo distorções, superposições, ecos e transformações de timbres fundidos com uma composição orquestral. (Holmes, 2008). O resultado foi um tipo de som estranho e completamente novo para a época (Ussachevsky & Luening, 1977).

Desafiando sempre o próprio conceito de música, John Cage (1912-1992) permaneceu na vanguarda do experimentalismo durante a maior parte de sua carreira, colaborando e influenciando gerações de compositores, escritores, dançarinos e artistas visuais. Defensor do acaso e da indeterminação na criação sonora, na música eletroacústica e no uso não *standard* de instrumentos musicais, Cage, teve como uma das suas inovações mais conhecidas e mais intrigantes o piano preparado, que acabou por se tornar num recurso de composição, quase banal, até o final do século XX (Cage, 1937; Cage, 1961; Pritchett, 1996; Nyman, 1999). Anos antes da invenção do sintetizador e do advento da música eletrônica, Cage estava na linha da frente na exploração de fontes de som elétricas e eletrônicas, recorrendo à utilização de osciladores, gira-discos e amplificação para fins musicais (Perloff & Junkerman, 1994; Pritchett 1996; Kahn, 1997; Nicholls & Cross, 2002; Bernstein & Hatch, 2010; Cobussen *et al.*, 2016).

Cage retoma o conceito de *musique d'ameublement*, proposto por Satie, e com influências do budismo zen, integra o silêncio nas suas composições, ligando-se assim a ambientes de quietude. Neste recurso ao silêncio, Cage procura concentrar a atenção dos ouvintes no som ambiente fora da performance instrumental, sendo que um dos trabalhos mais conhecidos e que assume esta abordagem é a sua composição *4' 33"*, de 1952 (Prendergast, 2003; Shultis 2013).

*4' 33"* é marcada pela ausência deliberada de som e o pianista nada faz para além de estar presente, durante o período especificado pelo título da obra, tornando a peça numa espécie de axioma musical (Pritchett, 2009; Gann, 2010). O conteúdo da composição não é 'quatro minutos e 33 segundos de silêncio', mas antes toda a sonoridade ambiental que possa ser executada pelo público durante a execução da obra, tratando-se de um processo para despertar o espírito do público para a realidade da vida, tal como assume Barros (2013). Já Gann (2010) defende que se trata de uma peça silenciosa que é tão ressonante, com complexidades filosóficas, históricas e acústicas, quanto uma composição mais ruidosa. Nisto, assemelha-se aos *readymades*<sup>17</sup> de Marcel Duchamp com os quais o seu acolhimento tem sido frequentemente comparado, tal como defendem Cross (1999) e Roth & Katz (2014). Para Gann (2010: 10) *4' 33"* é uma das peças musicais escritas mais incompreendidas e, às vezes, também uma das mais bem entendidas das vanguardas, tendo sido um ponto de viragem lógico para o qual outros desenvolvimentos musicais conduziram e a partir dos quais novas

---

<sup>17</sup> Objetos industriais quotidianos, como uma pá de neve ou um secador de garrafas exibida como arte.

evoluções surgiram. O desafio desta obra para com as definições instituídas sobre a musicalidade e a performance musical fez desta abordagem um tópico relevante na musicologia e na constituição da arte da performance, na qual Cage ocupa um lugar proeminente, desde a sua colaboração no *Black Mountain College* (1933-1957), uma escola onde convergem as pedagogias da Bauhaus e de John Dewey a favor da arte enquanto experiência (Lochhead, 1994; Fetterman, 1996; Prendergast, 2003; Revill, 2014).

Outro trabalho primordial de Cage foi *Indeterminacy: New Aspect of Form in Instrumental and Electronic Music* (1959). A ideia por trás deste trabalho era simples: Cage leu 90 histórias, onde a sua velocidade era determinada pela duração da história. Noutra sala, fora do alcance da audição de Cage, David Tudor (1926-1996), realizou diversas seleções de *Concert for Piano and Orchestra* (1957-1958) e tocou a fita pré-gravada de *Fontana Mix* (1958), ambas de Cage. A colaboração resultante é uma peça admirável de ‘música’ e uma excelente introdução às seguintes inovações de John Cage (Holzaepfel, 2004). A convite de Lejaren Hiller (1924-1994) Cage escreve *HPSCHD* (1967) uma composição para cravo e sons gerados por computador, e relacionada com o campo da tecnologia de computação e com procedimentos casuais (Husarik, 1983; Heimbecker, 2008; Brooks, 2012). *HPSCHD* é composta por sete peças solo para cravo<sup>18</sup> e 52 fitas geradas por computador. Cage (1969) explica a peça da seguinte forma:

*Twenty-minute solos for one to seven amplified harpsichords and tapes for one to fifty-two amplified monaural machines to be used in whole or in part in any combination with or without interruptions, [...] to make an indeterminate concert of any agreed-upon length having two to fifty-nine channels with loud-speakers around the audience. [...] In addition to playing his own solo, each harpsichordist is free to play any of the others.* (Cage, 1969: 7)

*HPSCHD* foi apresentado ao vivo pela primeira vez em maio de 1969, na Universidade de Illinois, e a estreia<sup>19</sup> foi concebida como uma experiência multimídia imersiva (Husarik, 1983; Heimbecker, 2008). A performance não foi pensada como um evento estático, unidirecional, mas sim como um ambiente hipnótico, onde o público foi encorajado a entrar e sair do prédio, ao redor do salão e através da área de atuação (Cage, 1969).

Outra composição que explorou a componente performativa foi *Musicircus* (1967). Segundo Junkerman (1993), reforçado por Baofu (2012) e Rønningsgrind (2012), esta composição

---

<sup>18</sup> Os solos de cravo foram criados a partir de peças processadas aleatoriamente por Mozart, Beethoven, Chopin, Schumann, Gottschalk, Busoni, Schoenberg, Cage e Hiller, re-escritas usando um programa de computador FORTRAN baseado nos hexagramas do *I Ching* (Livro das Mutações) (Husarik, 1983; Brooks, 2012).

<sup>19</sup> A performance apresentava cravos cujos sons foram capturados e amplificados, 208 fitas com sons gerados por computador e reproduzidos por 52 gravadores de fita e uma grande variedade de projetores de filmes e slides usados para projetar 6400 slides e 40 filmes em telas retangulares e uma tela circular (Husarik, 1983; Heimbecker, 2008).

simplesmente convida os artistas a tocarem juntos<sup>20</sup>. Segundo estes autores, isto resulta numa superposição em massa de muitas músicas diferentes, umas sobre as outras, conforme determinado pela distribuição do acaso, produzindo um evento com uma sensação especificamente teatral. Do trabalho de Cage podemos ainda destacar as composições *Child of Tree* (1975), *Inlets* (1977), *Empty Words, Part III: Live Teatro Lyrico Di Milano, 2 Dec. 1977* (1991) e *Il Treno* (1978).

Da prática artística de Cage destacam-se ainda o desenvolvimento dos conceitos de música controlada pelo acaso ou aleatoriamente e de música experimental, música criada sem objetivo e de forma a despertar para a própria vida (Revoll, 2014). Cage é um dos grandes visionários da música do século XX, que influenciou muitos dos atuais artistas contemporâneos.

Outro dos compositores importantes, também controverso, do século XX e princípio do século XXI é Karlheinz Stockhausen (1928-2007), conhecido pelo seu trabalho inovador na música eletrônica, na composição de música aleatória e na espacialização musical (Maconie, 2005; Roads, 2015). As composições mais influentes de Stockhausen variam muito no estilo e nos meios, e atestam os seus interesses associados à ciência, à tecnologia, à religião, à cosmologia e ao misticismo. As suas obras instrumentais e vocais das décadas de 50, 60 e 70 exploram diferentes formas de métodos de extrapolação de séries e estruturas matemáticas, como as séries de *Fibonacci*, para determinar frequências, ritmos, articulações e estruturas formais maiores (Kramer, 1973; Wörner, 1977; Kohl, 1982; Peters & Schreiber, 1999; Maconie, 2005; Roads, 2015; Mazzola *et al.*, 2016; Cobussen *et al.*, 2016). Stockhausen via a espiritualidade e a religião como significativas na sua abordagem à composição ao procurar direcionar a atenção para longe do ‘eu’, focando-a no divino. Este foco em seriar todos os elementos da música proporcionou uma conexão além de si mesmo (Peters & Schreiber, 1999). Destacamos três obras, pela relação com a abordagem sonora associada a esta tese: *Gesang der Jünglinge* (1955), que combina os fonemas desordenados de um texto de origem bíblica com um esquema metodicamente elaborado com emendas (Peters & Schreiber, 1999), *Hymnen* (1966), que mistura vários hinos nacionais com estruturas complexas de sons eletrônicos (Maconie, 1998), e *Stimmung* (1968), onde um grupo de cantores entoam vários nomes místicos para a harmonia conjunta da peça (Brunner, 2008).

Stockhausen foi também muito ativo na espacialização sonora nas apresentações das suas composições promovendo uma “performatividade do som” (Harbison, 2019). Neste sentido, *Stimmung* foi apresentada na Gruta de *Jieta*, no Líbano, sendo que para assistir à apresentação o público caminhou durante 20 minutos desde a entrada da gruta até à caverna interior onde a performance aconteceria. Enquanto caminhavam por estalagmites e estalactites os participantes

---

<sup>20</sup> A primeira apresentação de *Musircus* incluía a presença de vários artistas e grupos num grande espaço, que começariam e parariam de tocar em dois períodos de tempo específicos, com instruções sobre quando deveriam tocar individualmente ou em grupos, dentro desses dois períodos (Baofu, 2012; Rønningsgrind, 2012).

escutavam *Stimmung*, tocada suavemente por cento e oitenta altifalantes que estavam ocultos no espaço. Na vasta caverna, que tinha um tempo de reverberação de oito segundos, o som podia ser pensado para viajar de um altifalante para outro por várias centenas de metros (Tout, 2010). Em 1995 Stockhausen estreou *Helikopter-Streichquartett* (*Helicopter String Quartet*) uma das suas peças mais conhecidas, mas também umas das mais difíceis de apresentar já que a mesma incluía um quarteto de cordas, quatro helicópteros e respetivos pilotos, equipamento de som e de vídeo, e técnicos (Espinosa, 2009). Apesar da complexidade da apresentação esta tratou-se de uma das primeiras ações performativas na história a levantar voo, tendo as nuvens como palco (Torvinen & Välimäki 2019), e que usou os helicópteros como meras fontes de som (Niebisch, 2012).

Combinando uma aguçada sensibilidade para as realidades acústicas e possibilidades sonoras com recurso a métodos de composição rigorosos e sofisticados (Maconie, 1998; Essl, 2007; Tissot, 2008), Stockhausen continua a ser uma das personalidades musicais mais inovadoras de todos os tempos, nomeadamente no âmbito da disposição espacial dos músicos/performers de uma configuração não convencional que incorporou do teatro e de que falaremos no próximo capítulo.

Na esteira de Oram, Else Marie Pade (1924-2016) foi uma das pioneiras da música eletrónica na Dinamarca. Em 1952, Pade descobriu os meios pelos quais poderia criar o seu universo sonoro e o impulso veio de uma transmissão na Rádio Dinamarca sobre Pierre Schaeffer, tendo trabalhado com o próprio Schaeffer, além de Karlheinz Stockhausen (Bruland, 2001). Ao mesmo tempo que invocava os seus próprios mundos eletrónicos da imaginação e da engenharia, também manifestava uma sensação de silenciosa admiração e trepidação para com o mundo nas suas composições. Como Pade explica “os sons externos tornaram-se música concreta e à noite eu podia imaginar que as estrelas, a lua e o céu emitiam sons que se transformavam em música eletrónica” (Neset, 2013: 30). Pade defende que o recurso à música concreta e à música eletrónica como meio de comunicação se deve, em grande parte, às possibilidades de manipular os diferentes timbres (cores sonoras) de forma a fazer corresponder exatamente ao que se ouve dentro da cabeça, sendo uma manipulação semelhante a adicionar um eco ou qualquer outro efeito especial a um som (Kirkegaard, 2014).

Como exemplos do seu trabalho podemos destacar *Syv Cirkler* (1958), *Lyd & Lys* (1960) e *Faust Suite* (1962) onde Pade explora o conceito de “universo sonoro interno” (Rasmussen, 1995). *Syv Cirkler*<sup>21</sup> (7 *Circles*) é uma constelação de sons eletrónicos compostos por camadas de tons sinusoidais (Bak, 2009). *Faust*, recorre a sons concretos e a sons gerados eletronicamente, sendo que estes últimos estão em primeiro plano, existindo ainda sons manipulados e vozes humanas audíveis no conjunto

---

<sup>21</sup> *Syv Cirkler* foi inspirado pela visita que Pade efetuou à Exposição Mundial de 1958 em Bruxelas e onde a experiência de visitar o pavilhão projetado por Le Corbusier e *Poème Électronique* de Varèse a deixou particularmente sensibilizada (Bak, 2009).

de sons do trabalho, procurando atingir assim diferentes estados de consciência (Søndergaard, 2019).

O surgimento da música eletrônica na década de 50 foi outro exemplo da capacidade da cultura musical de se reinventar através de novas abordagens de instrumentação, estilo e estrutura (Rodgers, 2010). Outra das compositoras que foi fundamental para este período foi Pauline Oliveros (1932-2016) através da sua exploração sistemática de sons eletrônicos e de uma forma diferente de composição (Miles, 2008; Cobussen *et al.*, 2016). Enquanto a maioria dos compositores desta época estavam a cortar e juntar materiais, Oliveros procurava uma forma de improvisar com a eletrônica, recorrendo a tons diferentes entre osciladores e esta foi a forma como compôs a sua música inicial (Linfante, 1984; Pasler, 1993; Lange, 2008; Miles, 2008; Cobussen *et al.*, 2016).

Oliveros não recorreu à utilização de *loops* deixando a fita a rodar por tanto tempo quanto esta tinha. Nas mãos de Oliveros, o gravador tornou-se um instrumento de performance, deixando de ser apenas um dispositivo de gravação (Oliveros, 2004; Oliveros, 2012). As suas técnicas de composição foram compiladas no seu ensaio *Tape Delay Techniques for Electronic Music Composition*, de 1969, e podem ser observadas nos trabalhos *Four Electronic Pieces, 1959-1966* (1959-1966) e *I of IV* (1966)/*in New Sounds in Electronic Music* (1967) (Setar, 1999; Lange, 2008). Em 1974, Oliveros publicou uma das obras mais importantes da sua carreira, o seminal *Sonic Meditations*, que rompeu radicalmente com as tradições da música ocidental. Assim, em vez de usar uma notação musical padrão, a composição consistia em vinte e cinco instruções em prosa, variando de uma frase a alguns parágrafos e que apresentavam estratégias para escutar. O exemplo seguinte, de *Sonic Meditation X*, ilustra o caráter geral da peça:

*Sente-se em círculo com os olhos fechados. Comece a observar a sua própria respiração. Gradualmente, forme uma imagem mental de uma pessoa sentada no círculo. Cante um tom longo para essa pessoa. Em seguida, cante o tom que a pessoa está a cantar. Mude a sua imagem mental para outra pessoa e repita o processo até que tenha contactado todas as pessoas do círculo uma ou mais vezes* (Oliveros, 1974).

Uma característica marcante do seu trabalho era o fascínio por sons longos e contínuos, como os *drones* de motores, luzes fluorescentes e ruídos nas estradas. Oliveros descobriu que, através de processos de relaxamento, poderia ouvir mais de perto estes *drones*, e que esse relaxamento também ajudava a obter informações sobre a fenomenologia da própria escuta. No espírito de uma nova sensibilidade, Oliveros interessou-se por formas de meditação que aumentam a consciência, formas estas que poderia aplicar também à criação e à audição de músicas com um efeito profundo (Toop, 1995; Miles, 2008). Oliveros continuou este trabalho que, na década de 1980, deu origem a uma filosofia estética referida como *Deep Listening*. *Deep Listening* redefine a escuta como sendo uma arte

em si, implicando a audição como o principal órgão dos sentidos, e que pode ser resumida da seguinte forma:

*Deep Listening é escutar de todas as maneiras possíveis o que é possível de ouvir, não importa o que estejam a fazer. Esta escuta intensa inclui os sons da vida quotidiana, da natureza ou dos próprios pensamentos, assim como os sons musicais. Deep Listening representa um estado elevado de consciência e conecta-se a tudo o que existe.* (Oliveros, website)

Alguns dos conceitos<sup>22</sup> centrais de *Deep Listening* são incorporados não só em *Sonic Meditations*, mas também nos trabalhos *The Roots of the Moment* (1988) e *Deep Listening* (1989), este último com a colaboração de Stuart Dempster e Panaiotis (McMullen, 2010; Juett, 2010).

Iannis Xenakis (1922-2001) não foi apenas um dos compositores mais influentes desde a Segunda Guerra Mundial, mas também talvez o mais versátil e inovador, ao criar uma série de obras importantes e destacadas que espelham as circunstâncias técnicas e estéticas do seu tempo (Xenakis *et al.*, 1987; Prendergast, 2003; Cobussen *et al.*, 2016). Segundo Robindore (1996) a mistura peculiar entre um modernismo de futuro e um primitivismo barulhento e violento atraíam fortemente as suas atenções na década de 1960, existindo um paralelismo entre o seu trabalho e elementos experimentais da música popular, particularmente no que diz respeito ao recurso a tecnologia e a som de alta densidade/alta amplitude, estimulados por luzes. O mesmo autor argumenta que, ao longo da sua vida, como exemplificado nas suas obras eletroacústicas, Xenakis procurou estender os limites do pensamento musical, ideia esta corroborada por Di Scipio (1998) e Prendergast (2003). A abordagem de Xenakis é importante para a abordagem de investigação-criação desta tese já que o seu trabalho dá muita importância ao espaço (Meric, 2011), não apenas como um recipiente de sons, mas também como resultado estético já que, geralmente, constrói estruturas musicais espaciais (Harley, 1994; Beilharz, 2004; Sterken, 2007; Muecke & Zach, 2007).

Como o próprio Xenakis assume:

*A música não é uma linguagem. Toda peça musical é como uma rocha complexa, formada por sulcos e desenhos gravados por dentro e por fora, que podem ser interpretados de mil maneiras diferentes, sem que uma única seja a melhor ou a mais verdadeira. Em virtude desta múltipla explicação, a música inspira todo tipo de imaginação fantástica, como um catalisador de cristal.* (Xenakis, 2006: 261)

Neste sentido, o compositor defende uma importante mudança na conceção musical, que pouco a pouco ganhou terreno durante o século XX. Quando refere a que “a música não é uma linguagem” Xenakis assume-se contra a ideia de que a música só pode ser estruturada e concebida dependendo

---

<sup>22</sup> Estes conceitos incluem a percepção sem julgamento, o desenvolvimento da empatia através da escuta, a criação de relações sociais não hierárquicas na produção musical, o uso expandido de formas intuitivas de percepção interna e externa e novos entendimentos da sensualidade e do corpo (Oliveros, 2005).

de um eixo temporal e cronológico. Meric (2011) defende que, tal como a linguagem, a música deve ser uma sucessão de entidades, de fenómenos bem definidos, podendo-se usar estas entidades para estabelecer um sentido global do trabalho musical. Tomando uma rocha como exemplo, Xenakis inverte os papéis e a situação. Assim, a peça torna-se a entidade constitutiva e fundamental. Ainda segundo Meric (2011), uma rocha é uma entidade que não pode ser destruída e para a qual não podemos olhar para dentro. As entidades que constituem essa rocha (átomos, moléculas) não podem ser percebidas pelo olho humano. Tal como Xenakis assume, esta rocha só pode ser compreendida de formas efémeras e frágeis, e em diversos espaços (sonoros, visuais e arquitetónicos). Estes são espaços onde cada elemento do público pode construir o trabalho e a experiência perceptiva de uma forma diferente, podendo-se assumir que a música e os seus significados emergem do confronto entre os diferentes espaços dinâmicos e a escuta (ou imaginação) (Sikiaridi, 2003; Beilharz, 2004; Sterken, 2007; Muecke & Zach, 2007), indo de encontro à definição de música eletrónica ambiental por nós aqui assumida enquanto música para lugares liminares, reais ou imaginários. Para Xenakis estes espaços instáveis, densos ou complexos, são interdependentes, confrontando-se, sendo construídos enquanto espaços perceptivos globais, tal como se pode depreender pelo conjunto de trabalhos que desenvolveu e que intersectam a música e a arquitetura (Sterken, 2007; Muecke & Zach, 2007), nomeadamente *Metastaseis B* (1953-4), *Concret PH* (1958), *Polytopes* (1967-1978) e *Kraanerg* (1968).

Estreado no Festival Donaueschingen de 1955, *Metastaseis B* foi escrito depois terminar os seus estudos com Olivier Messiaen. *Metastaseis B* foi inspirado pela combinação de uma visão *Einsteiniana* do tempo e pela memória de Xenakis dos sons da guerra, tendo sido estruturado segundo as ideias matemáticas por Le Corbusier. Xenakis procurou conciliar a perceção linear da música, enquanto conjunto de sons ordenados no tempo, com uma visão relativista do tempo (Solomos, 2001; Harley, 2004). *Concret PH* é uma peça de música concreta criada originalmente para o Philips Pavilion, pavilhão projetado por Xenakis enquanto assistente de Le Corbusier, e ouvida quando o público entrava e saía do pavilhão, enquanto que, no seu interior era tocada a peça *Poème Électronique* de Edgard Varèse. O título da peça deriva da junção do termo *Concret*, enquanto música concreta, e betão armado, elemento constituinte do espaço de apresentação, e *PH* de paraboloides hiperbólicos (*paraboloïdes hyperboliques*) uma superfície quadrática matemática (Valle *et al.*, 2010). Com dois minutos e meio de duração e focado principalmente na densidade, a única fonte sonora é o som de carvão a queimar, cortado em fragmentos de um segundo, com inúmeras transposições e *overdubs* (Meric, 2005). Tal como referido por Roads (2001) trata-se de uma textura granular na qual Xenakis cria um *continuum* com recurso a uma ligeira manipulação, utilizando o *splicing*<sup>23</sup>. Xenakis descreveu a construção da peça da seguinte forma:

---

<sup>23</sup> *Splicing*: alteração da velocidade da fita magnética e mistura.

*Comece com um som composto de muitas partículas e veja como é possível fazê-lo mudar imperceptivelmente, crescendo e desenvolvendo-se, até que resulte num som totalmente novo. Isto desafiava a maneira usual de trabalhar com música concreta. A maior parte da música concreta que foi produzida até à criação de Concret PH está cheia de muitas mudanças bruscas e seções justapostas sem transições. Isto aconteceu porque os sons gravados originais usados pelos compositores consistiam num bloco de um tipo de sonoridades, depois um bloco de outro, e não se estendiam para além disso. Eu procuro um som extremamente rico que tenham uma longa duração, mas com muita mudança e variedade internas. Além disso, exploro um conjunto de sons extremamente fracos, grandemente amplificados. Geralmente, não há alteração eletrónica do som original, pois uma operação como a filtragem diminuiu a riqueza. (Xenakis, 2004: 64–65)*

Fundindo os termos gregos antigos *poli* (muitos) e *topos* (lugar), Xenakis cunhou um neologismo para designar um conjunto de criações espaciais que misturavam som, luz, cor e arquitetura durante apresentações ao vivo. *Polytopes* (1967-1978) podem ser considerados o resultado dos interesses e aptidões de Xenakis e da experiência adquirida no trabalho desenvolvido com Le Corbusier, e também o ponto de partida para outras investigações contemporâneas em performances multimédia e ambientes imersivos (Harley, 1998; Sterken, 2001). Os *Polytopes*<sup>24</sup> estão intimamente ligados a uma arquitetura específica ou a um sítio arqueológico e adicionam um sistema de coordenadas cartesianas composto por pontos de som (altifalantes) ou de luz. A partir dessas entidades axiomáticas Xenakis constrói figuras ou volumes com música e luz, iniciando assim uma procura por uma formalização paralela através de diferentes *media* (Harley, 1998; Oswalt, 2002; Luque, 2009). Os componentes deste conjunto diacrónico, a síntese e a atribuição de sentido, são tratados de forma independente dependendo do espectador, que se torna também intérprete. Já a peça *Kraanerg* (1968) está associado à luta do cérebro do homem e aos obstáculos (in)termináveis que existem ou que ele mesmo cria (Xenakis, 1969), e a peça é construída a partir de blocos de material que alternam entre a fita magnética e ensemble ao vivo, a fazer lembrar *Deserts* (1954) de Varèse (Harley, 2002). No final do século XX e no início do novo século Xenakis compôs dois trabalhos que têm por base os conceitos defendidos nos trabalhos que apresentámos anteriormente, nomeadamente, *La Légende d'Eer* (1995) e o seminal *Xenakis: Electronic Music* (2001).

Além da intersecção entre música e a arquitetura, Xenakis era um adepto da visão de Wagner (Özcan, 2013), defendendo que o teatro grego seria também uma experiência total, numa aproximação ao conceito de obra de arte total (*Gesamtkunstwerk*<sup>25</sup>) de Wagner, já que não se limita

---

<sup>24</sup> O *Polytope of Persepolis* ocorreu nas ruínas do templo de Dário no deserto iraniano em 26 de agosto de 1971. O *Polytope of Cluny* foi inaugurado em outubro de 1972 nos banhos romanos de Cluny, em Paris. Em 1978, Xenakis apresentou o *Polytope of Mycenae* nas ruínas de Micénios, na Grécia (Harley, 2004).

<sup>25</sup> Apesar de o termo *Gesamtkunstwerk* ter sido usado por Wagner em dois ensaios, *Das Kunstwerk der Zukunft* (*A Obra de Arte do Futuro*) e *Die Kunst und die Revolution* (*Arte e Revolução*), em 1849, o termo foi desenvolvido pelo escritor e



aos sentidos do ouvido ou da visão, mas também ocorre na esfera do pensamento (Vagopoulou, 2005).

Produzindo um corpo de trabalho reduzido, mas inovador, e possuidor de uma sensibilidade musical, Tod Dockstader (1932- 2015) foi um dos principais compositores da música concreta dos EUA, criando paisagens sonoras eletrônicas que incorporavam drama e mistério genuínos, partindo de sons encontrados (*found sounds*) no seu ambiente, capturando-os em fita e manipulando-os de várias formas (Butts, 1996a). Dos seus trabalhos podemos destacar *Eight Electronic Pieces* (1961), *Apocalypse* (1961) e *Quatermass* (1964), trabalhos onde o ouvinte é convidado a escutar o som à medida que este emerge na sua materialidade, um som onde o presente se torna o futuro através do passado, abordagem esta que encontra ecos no desenvolvimento dos projetos de investigação-criação desenvolvidos no âmbito desta tese. *Eight Electronic Pieces* reflete a capacidade de Dockstader em recolher e manipular diversos sons interessantes. Já *Apocalypse* movimenta-se por fronteiras mais sombrias e cultivava uma série de ambientes que, na altura, tinham poucos precedentes na comunidade eletrônica e se aproximavam a uma natureza algo alienígena. *Quatermass* é considerado como sendo a sua obra prima, resultado de uma acumulação de mais de 125 horas de material da sua biblioteca sonora, tornando-se num dos clássicos intemporal da música eletrônica e da *tape music* (Butts, 1996b; Bhaugeerutty, 2018). As criações Dockstader refletem o seu crescente domínio do estúdio e suas infinitas possibilidades com recurso a diferentes técnicas. Rotulada como som organizado, a construção e manipulação de fragmentos de áudio efetuada por Dockstader evitava a harmonia e o ritmo, que normalmente definem a música, e a sua abordagem através da progressão, do equilíbrio e da dinâmica espacial afastam-se das experiências mais próximas do ruído que eram desenvolvidas pela maioria dos seus colegas.

O compositor Jean-Claude Risset (1938-2016) foi um dos fundadores da música computacional, tendo sido fundamental para a estabelecer como um meio significativo e importante (Wienecke, 1979). A intensa preocupação de Risset com a natureza do timbre e a continuidade que pode ser estabelecida entre sons naturais e sintéticos abriu novas vias de exploração criativa, estendendo-se não só ao processamento digital de fontes acústicas, mas também à síntese de material a partir dos seus primeiros princípios (Manning, 2004). Dos trabalhos desenvolvidos por Risset destacamos *Prélude-Fantaisie pour Orchestre* (1963), *Musique pour la pièce "Little Boy"* (1968). *Prélude-Fantaisie pour Orchestre* foi uma peça composta para orquestra que, não só confirmou o interesse de Risset pelo som e pelo timbre, mas reforçou também sua ansia por novas matérias primas, além de sons instrumentais, e a exploração dos recursos musicais de um novo 'instrumento', o computador. *Musique pour la pièce "Little Boy"*, composta para uma cena da peça *Little Boy* de Pierre Halet, oferece

---

filósofo Alemão Karl Friedrich Eusebius Trahdorff, no ensaio *Ästhetik oder Lehre von Weltanschauung und Kunst* (1827).

uma grande variedade contrastada de imagens unificadas com um contexto de programação teatral e que desenvolve uma pintura tonal ‘expressionista’ altamente imaginativa (Schwartz, 1973).

Delia Derbyshire (1937-2001) é outro dos nomes importantes da música concreta e da *tape music* tendo começado a trabalhar no *BBC Radiophonic Workshop* de Londres em 1962, local onde combinou a sua formação em música e matemática para escrever músicas compostas exclusivamente por meios eletrônicos e padrões matemáticos, partindo de *found sounds* e criando paisagens sonoras etéras (Brend, 2012; Butler, 2014; Leonard, 2014; Winter, 2015; Morgan, 2017; Winter, 2017; Niebur, 2018; Butler, 2019). Derbyshire é a compositora do tema de abertura da série *Doctor Who* (1963) e do seu enorme corpo criativo destacam-se ainda os trabalhos com *Barry Bermange Inventions For Radio* [*The Dreams* (1964), *Amor Dei* (1964), *The Afterlife* (1965) e *The Evenings of Certain Lives* (1965)] e, inserida no coletivo *White Noise, An Electric Storm* (1969).

*Doctor Who* foi um dos primeiros temas de televisão a ser feito integralmente com recurso à eletrónica<sup>26</sup> (Butler, 2014). Todas as peças constituintes de *Inventions For Radio: The Dreams, Amor Dei, The Afterlife e The Evenings of Certain Lives* foram compostas por dois elementos: (i) colagens de entrevistas de pessoas comuns, falando sobre diferentes temas existenciais e espirituais (sonhos, Deus, morte e vida após a morte); e (ii) música eletrónica ambiente composta por Derbyshire. Desta forma, as peças estavam explicitamente relacionadas com a vida dos vários narradores e a música eletrónica servia como uma paisagem sonora que destaca o tema, tal como defendem Holmes (2012), Winter (2015), Niebur (2018) e Butler (2019). *An Electric Storm* revela uma sonoridade que é, ao mesmo tempo, futurista e inevitavelmente datado, funcionando como um instantâneo sonoro de uma época passada do som e da tecnologia de gravação<sup>27</sup> (Marshall, 2008).

Compositor de música experimental e criador de instalações sonoras Alvin Lucier (1931-) é influenciado pela ciência, explorando as propriedades físicas do som em si, nomeadamente a ressonância de espaços, a interferência de fase entre afinações e transmissão de som através de meios físicos (Sitsky, 2002; Davis, 2003; Curtis, 2012), abordagem esta que se enquadra na abordagem ao processo de investigação-criação experienciado e delineado nesta tese. Do seu trabalho destacamos *North American Time Capsule* (1966), *I Am Sitting in a Room* (1969), *Music On A Long Thin Wire* (1977), *Crossings* (1982), *Still and Moving Lines of Silence in Families of Hyperbolas* (1973–74) e *Clocker* (1978). Em *North American Time Capsule* (1966) Lucier utiliza um protótipo de *vocoder* para isolar e manipular elementos da voz (Cox, 2012). Já *I Am Sitting in a Room* enquadra-se numa obra de arte sonora onde

---

<sup>26</sup> Cada nota foi criada como um pedaço separado de fita e cada pedaço foi então cortado para criar o ritmo e as melodias. A remistura final foi feita reproduzindo as várias partes da fita e esperando que as mesmas estivessem sincronizadas do começo ao fim (Leonard, 2014; Winter, 2015).

<sup>27</sup> Trata-se de um trabalho que reúne improvisações com recurso a inúmeras edições de fita e que representa as reminiscências de um mundo que existia antes do surgimento do sintetizador, quando um *sample* era um pedaço de fita de gravação delicada e habilmente unida no lugar (*An Electric Storm, linear notes*, Island Records, 1969).

Lucier grava a sua voz lendo um texto e, em seguida, reproduz a gravação na sala, regravando-a novamente. Esta nova gravação é então reproduzida e regravada, e este processo é repetido. Como todos os espaços têm ressonâncias e frequências próprias o efeito final é que certas frequências são enfatizadas à medida que ressoam no espaço, até que, eventualmente, as palavras se tornam incompreensíveis e são substituídas pelas harmonias ressonantes puras e pelos tons do próprio espaço (Warde, 2000; Burns, 2002; Vandsoe, 2012). Strickland (1993), Burns (2002) e Rogalsky (2010) consideram esta obra como sendo uma das melhores composições de *tape music* minimal apesar da repetição e nos meios limitados da altura em que foi composta, graças à conversão do ambiente criado por módulos de voz em frequências de *drones*, e onde Lucier uniu os principais componentes estruturais da música minimal em geral. O texto falado e gravado por Lucier (1969) na peça descreve o processo do trabalho:

*I am sitting in a room different from the one you are in now. I am recording the sound of my speaking voice and I am going to play it back into the room again and again until the resonant frequencies of the room reinforce themselves so that any semblance of my speech, with perhaps the exception of rhythm, is destroyed. What you will hear, then, are the natural resonant frequencies of the room articulated by speech. I regard this activity not so much as a demonstration of a physical fact, but more as a way to smooth out any irregularities my speech might have. (Lucier, 1969).*

*Music On A Long Thin Wire* é uma peça sonora criada com recurso a um fio de piano. Este é amarrado através de uma sala e ativado por um oscilador amplificado e ímans em cada extremidade, produzindo tons e sons variáveis<sup>28</sup>. Segundo as palavras de Lucier (1992):

*Music on a Long Thin Wire is constructed as follows: the wire is extended across a large room, clamped to tables at both ends. The ends of the wire are connected to the loudspeaker terminals of a power amplifier placed under one of the tables. A sine wave oscillator is connected to the amplifier. A magnet straddles the wire at one end. Wooden bridges are inserted under the wire at both ends to which contact microphones are embedded, routed to a stereo sound system. The microphones pick up the vibrations that the wire imparts to the bridges and are sent through the playback system. By varying the frequency and loudness of the oscillator, a rich variety of slides, frequency shifts, audible beats and other sonic phenomena may be produced. (Lucier, 1992)*

Lucier continuou a explorar fenómenos acústicos e a percepção auditiva em trabalhos como: *Crossings* (1982), onde os sons surgem através de uma onda sinusoidal cada vez maior produzindo batidas de interferência; *Still and Moving Lines of Silence in Families of Hyperbolas* (1973–74), em que os tons de interferência entre as ondas sinusoidais criam “vales” de som e silêncio; e *Clocker* (1978) onde

---

<sup>28</sup> Lucier (2005) admitiu que o fio fino e longo foi usado apenas para evitar a aparência de uma experiência de laboratório em favor de uma aparência mais escultórica, já que um fio curto e fino teria funcionado bem.

recorre à utilização de biofeedback e reverberação. A influência do seu trabalho pode ser encontrada em trabalhos de autores posteriores, nomeadamente no trabalho seminal de William Basinski *The Disintegration Loops* (2004) ou nas composições mais minimais de Autechre.

Outro dos nomes importantes do experimentalismo sonoro desta altura e uma das maiores influencias na evolução da música eletrónica foi o compositor minimalista Terry Riley (1935-), reconhecido pela introdução da repetição em peças sonoras e pela experimentação com recurso a *loops* e sistemas de *delay* em fita, numa abordagem musical abertamente espiritual (Warburton, 1988; Mertens, 1983; Potter, 2002; Chessa, 2005). Usando abordagens sistémicas e recorrendo a variações de notas musicais até atingir o auge da peça, Riley compôs as suas peças tendo em conta contextos espirituais, tal como Cage, com o objetivo de desenvolver vários tipos de sentimentos e experiências rituais (Toop, 1995). Dos seus trabalhos destacamos *In C* (1968), *A Rainbow in Curved Air* (1969) e *Persian Surgery Dervishes* (1972). *In C* trata-se de uma peça construída a partir de 53 padrões separados, tornando-se numa composição de referência já que criava uma nova forma musical preparada a partir de excertos repetitivos entrelaçados, tendo sido criada com a intenção de ter um número infinito de possibilidades interpretativas (Haack, 1999; Carl, 2009; Reed, 2011). Já os padrões cíclicos da música e a atmosfera etérea de *A Rainbow in Curved Air* antecederam o surgimento do conceito de música eletrónica ambiental por vários anos, resultando das mudanças de timbre nos sintetizadores e órgãos e apresentando seções contrastantes que se tornaram a estrutura básica das suas obras posteriores (Mertens, 1983; Potter, 2002; Chessa, 2005). Esta peça hipnótica integra repetição, improvisação, *drones*, *ragas* indianas clássicas, afinações alternativas e eletrónica. Duas apresentações ao vivo do início dos anos 70, em Los Angeles e em Paris, resultaram no álbum *Persian Surgery Dervishes* (1972), um trabalho de música minimal meditativa, que antecipava as sonorizações mais *trance*, e uma experiência de audição em constante evolução (Potter, 2002). Potter (2002) e Glover (2013) defendem que *In C* é o ponto de partida do lançamento do movimento minimalista na música e que em *A Rainbow in Curved Air* sobressaem as semelhanças entre o minimalismo e a *space music*. Neste sentido, os ciclos minimais repetidos influenciam indubitavelmente quer os *loops* em fita de Brian Eno, quer os sequenciadores dos *Tangerine Dream*.

Aluno de Stockhausen, Jorge Peixinho (1940-1995) foi um dos mais importantes compositores portugueses do século XX, tendo tido um papel fundamental na atualização do panorama musical do país entre 1961 e meados da década de 1980, não apenas através da sua atividade criativa, mas também enquanto divulgador, ensaísta e intérprete. A sua obra, em que se deteta uma progressiva evolução estilística, conjuga com uma crescente originalidade a flexibilidade da ideia ou da execução musical e o rigor da escrita (Carvalho, 1978; Azevedo, 1998; Machado, 2002; Ferreira, 2006; Teixeira, 2006; Assis & Delgado, 2010; Barros, 2013). Sobre a sua obra musical Peixinho afirmou (Machado, 2002):

*O objetivo da minha música é a construção e organização de um novo e pessoal mundo sonoro. Explorei profundamente e intensivamente todas as relações entre a harmonia e o timbre para construir uma espécie de rede muito densa de sons transformados. A característica principal da minha música é uma espécie de “atmosfera sonora onírica”, na qual surgem pequenas transformações através de artifícios contrapontísticos, filtragens harmónicas e tímbricas, etc. Dou também muita importância à ambiguidade entre a continuidade e a descontinuidade.* (Machado, 2002: 21-22)

Na obra de Peixinho, a crescente influência de Stockhausen é detetável a partir de 1963, culminando na acentuada componente aleatória da peça de 1968 *Eurídice Re-amada* (Azevedo, 1998; Teixeira, 2006). Peixinho compõe, em 1978, *Elegia A Amílcar Cabral*<sup>29</sup>, uma peça composta por doze tons de uma onda sinusoidal, que de desviam um caminho estreito e, às vezes, doloroso até chegar finalmente a um fim abrupto (Teixeira, 2006; Assis & Delgado, 2010).

Olly Wilson (1937-2018) é um dos nomes mais importantes da composição de música eletrónica ao aproximar-se do serialismo de 12-tons proposto por Schoenberg, destacando-se ainda pelos diálogos que promoveu entre voz e sons eletrónicos e por ter recebido o primeiro prémio da *International Electronic Music Competition no Dartmouth College*, em 1968, a primeira competição dedicada à música eletrónica (Southern & Wilson, 1978; Tanner, 1999). Com recurso a estilos e técnicas de vanguarda na sua música Wilson mostrou nas suas composições uma predileção por procedimentos formais não ortodoxos e combinações instrumentais que eram resultado da sua diversidade musical como músico profissional de jazz e de orquestra, trabalhando com música eletrónica durante a fase inicial deste género musical (Southern, 1978; Schrock, 1989; Tanner, 1999; Floyd Jr, 2001). Das suas obras destacamos numa primeira fase *Piano Piece* (1969), *Spirit Song* (1973), *Echoes* (1974) e *Sometimes* (1976). *Piano Piece* (1969) é uma composição escrita para piano preparado e fita estéreo, onde Wilson concebe um ensaio musical onde cria um diálogo musical entre um piano acústico e o som eletrónico (Wilson, 1996). Em 1973 compõe *Spirit Song*, uma peça para *mezzo* soprano, coro feminino, orquestra parcialmente amplificada e coro gospel. Encomendada pela Oakland Symphony esta peça reencena o desenvolvimento do espiritual negro dos ‘gemidos’ e ‘gritos’ sem palavras que os africanos escravizados traziam para o Novo Mundo (Wilson, 1996). Já *Echoes* (1974) é um dueto para fita e clarinete onde Wilson sintetiza deliberadamente sons sustentados do clarinete para a fita e onde a música do clarinetista ao vivo entra e sai desses sons (Wilson, 1996). *Sometimes* (1976) trata-se de uma peça para voz (tenor) e som eletrónico baseada no espiritual tradicional *Sometimes I feel like a Motherless Child*, onde o tenor canta de uma forma abstrata, mas movendo-se, ainda assim, livremente das declarações claras do espiritual e de forma modal, com o contexto original fraturado (Southern & Wilson, 1978; Wilson, 1996). Posteriormente o corpo criativo de Wilson ocupou novas abordagens: do caleidoscópio rítmico efervescente de *Sinfonia* (1983-84), às texturas mais

---

<sup>29</sup> Obra dedicada ao activista pela independência africana Amílcar Cabral (Teixeira, 2006).

restritas de *A City Called Heaven* (1988-89) e da força orquestral de *Shango Memory* (1996) a *Soweto's Children* (1994-95), uma composição para fita. Para Wilson (1973) o papel de qualquer artista é reinterpretar a existência humana por meio de uma transformação consciente da sua experiência, utilizando para isso os meios que escolheu de forma a que os seus semelhantes encontrem novas perspectivas sobre experiências partilhadas e as percebam através de novas dimensões da percepção e da expressão, ampliando assim o objetivo da sua existência.

Foi graças ao trabalho desenvolvido por Wilson e pelos restantes compositores apresentados anteriormente e às suas procuras incessantes de novas experimentações sonoras que se abriram outras alternativas para o aparecimento e desenvolvimento da música eletrónica como a conhecemos hoje em dia.

#### 4. Profundidades sonoras

As fundações da música eletrónica contemporânea apresentadas seguidamente têm por base o trabalho desenvolvido por projetos que revolucionaram a forma como a música eletrónica passou a ser vista, influenciando deste modo projetos associados aos diversos estilos deste género que se desenvolveram nos anos seguintes.

Uma das grandes influências na música eletrónica ambiental contemporânea foi o coletivo musical experimental alemão *Popol Vuh*, de Florian Fricke (1944-2001), graças à sua música cósmica, tipo *trance*, e às suas paisagens sonoras (Stubbs, 2015; Harden, 2016). Segundo Prendergast (2003), Harden (2016) e Díaz-Inostroza (2018) a música pensada e composta por Florian Fricke era diferente de qualquer outra até então, possuindo uma essência espiritual e uma qualidade intemporal que funde os antigos impulsos cerimoniais sagrados com arranjos instrumentais contemporâneos dos tempos modernos. Da sua discografia destacamos *Affenstunde* (1970) e *In den Gärten Pharaos* (1971), álbuns fundamentais para a definição de um subgénero da música eletrónica, a *kosmische musique* ou *space music*. *Affenstunde* é amplamente considerado como um dos álbuns seminais da *space music*, com sonoridades minimalistas e ambientais, e que documenta o fascínio de Fricke pelas possibilidades da criação de *mantras* que surgiam ao sustentar notas únicas num *moog* (Dale, 2015; Díaz-Inostroza, 2018). Um ano depois os *Popol Vuh* lançam *In den Gärten Pharaos*, um trabalho intensamente meditativo que funde texturas ambientais com percussões orgânicas. Compreendendo duas peças temporalmente estendidas, a mistura da eletrónica e órgão com ventos e percussões variadas evoca visões de luzes celestiais. Profundamente emocional e cheio de misticismo, este trabalho marcou o início da música ambiental contemporânea, sendo ainda hoje

uma referência neste género (Cope, 1996; Harden, 2016). Estes trabalhos dos *Popol Vuh* ocupam um espaço entre artifício e realidade, aumentando a sensação de algo que liga intimamente os mundos antigo e contemporâneo, com Fricke a nortear o caminho entre as texturas terrenas e as visões interplanetárias dos seus contemporâneos do *new age*, da *space music* e do *krautrock* (Stubbs, 2015). Esta dimensão dos *Popol Vuh* reflete-se por exemplos nos trabalhos dos *The Orb*, de *Mixmaster Morris* e dos *Banco de Gaia*.

Promotores de um estilo de música eletrónica muito imaginativa, os *Tangerine Dream* de Edgar Froese (1944-2015), foram pioneiros na nova era da música eletrónica de cariz mais atmosférica (Schwartz, 1975). As suas gravações tiveram um impacto numa ampla variedade de música instrumental durante os anos 80 e 90, influências que vão desde o *new age* atmosférico, à *space music*, passando pelos estilos mais ritmados da EDM, *electronic dance music* (Prendergast, 2003).

Fundados em 1967, o grupo progrediu em quatro etapas distintas: (i) o minimalismo experimentalista do final dos anos 60 e início dos anos 70, (ii) o *trance* sequenciado e austero do meio até ao final dos anos 70, (iii) uma forma orgânica de música instrumental na década de 80, e, finalmente, (iv) um estilo de EDM com um som bastante semelhante aos seus herdeiros no campo da música eletrónica (Einbrodt, 2001; Prendergast, 2003; Holmes, 2012; Collins *et al.*, 2013). Tal como para Stockhausen, a abordagem de composição por Edgar Froese envolvia a espiritualidade (Toop, 1995). A história dos *Tangerine Dream* também é paralela à história do progresso na tecnologia usada para desenvolver e gravar música eletrónica, estando estes sempre na vanguarda do seu progresso (Eskildsen, 1997; Prendergast, 2003). A sua visão itinerante do som, sempre em desenvolvimento e nem sempre atingindo um final, continua a ser uma das grandes influências da música eletrónica desde 1975 (Moon, 2008).

Para a importância do aparecimento da música eletrónica destacamos alguns trabalhos dos *Tangerine Dream* que representam marcos sonoros do minimalismo experimentalista e do *trance* sequenciado deste género: *Alpha Centauri* (1971), *Zeit* (1972), *Phaedra* (1974) e *Rubycon* (1975). É com *Alpha Centauri* que os *Tangerine Dream* começam a explorar, tal como o título sugere, uma abordagem sonora mais cósmica. Neste trabalho a música desenvolve-se sobre um voo espacial e os sons muito calmos e flutuantes procuravam ilustrar a vastidão do espaço. Era ainda um tipo de música muito exploratório com recurso à utilização de sintetizadores (Eskildsen, 1997; Miller, 2000; Einbrodt, 2001). Um ano depois surge *Zeit*, um trabalho que representa a mais pura expressão da *space music*, onde fluxos e refluxos de tonalidades sonoras variam sem esforço e a música está estruturada de forma a evoluir em seções onde as peças literalmente se fundem umas nas outras. Com uma construção quase clássica, a textura geral da eletrónica produzida é quente e luminosa (Stump, 1997; Eskildsen, 1997; Prendergast, 2003). *Phaedra* é uma das obras artísticas mais importantes e emocionantes da história da música eletrónica. É um somatório brilhante e convincente do avanço

dos *Tangerine Dream* na *space music*, equilibrado com a mais recente tecnologia de sintetizadores e sequenciadores que começavam a ganhar espaço na produção musical da época. O resultado deste somatório e do equilíbrio deste trabalho pode ser apreciado no tema que dá título ao trabalho, *Phaedra*, incomparável pela sua profundidade sonora e visão (Eskildsen, 1997; Harden, 2016). Junto com *Phaedra*, *Rubycon* exhibe o melhor do som clássico de *Tangerine Dream*, refletindo o ambiente sombrio e claustrofóbico de Berlim da Guerra Fria, enquanto evoca os mistérios do espaço sideral. A mistura de ciclos repetitivos de sequenciadores e efeitos espaciais que marcam este período sonoro dos *Tangerine Dream* inspirou inúmeras incursões sonoras de outros projetos e compositores com recurso a sintetizadores energéticos e outras tantas explorações silenciosas dos ambientes espaciais (Cope, 1996; Stump, 1997; Barr, 2013).

A influência dos *Tangerine Dream* pode ser sentida não só em diversos artistas ligados à música eletrónica ambiental, bem noutros géneros como o *rock*, o *pop* e a EDM. As suas sonoridades também influenciaram o *trance* dos anos 1990 e 2000, onde paisagens sonoras exuberantes e sintetizadores são usados em conjunto com sequências repetitivas de sintetizadores (Prendergast, 2003).

Outros projetos associados ao surgimento da *space music* no início da década de 70, na esteira dos *Popol Vuh* e dos *Tangerine Dream*, são os *Cluster*, de Hans-Joachim Roedelius (1934-) e Dieter Moebius (1944-2015), os *Harmonia*, que juntam os membros dos *Cluster* com Michael Rother (1950-), e do trabalho a solo de Roedelius (Prendergast, 2003; Adelt, 2016).

Dos trabalhos dos *Cluster* destacamos *Cluster* (1971), *Cluster II* (1972) e *Cluster and Eno* (1977) com Brian Eno. Dos *Harmonia* destacamos *Musik von Harmonia* (1974), *Deluxe* (1975) e *Tracks and Traces* (1997). E de Roedelius destacamos *Durch die Wüste* (1978). Os *Cluster* surgem com um som exploratório, contudo consolidado, futurista, mas melódico, alienígena, todavia encantador, e que tem origem numa mistura de propósitos artísticos do pós-guerra como o *Fluxus*, a Escola de Frankfurt e o surgimento da contracultura *hippie* dos anos 60 (Cope, 1996; Anderton, 2010; Adelt, 2016). O primeiro lançamento do projeto, o homónimo *Cluster*, incluía pouca ou nenhuma melodia ou batida discernível. Trata-se assim de um trabalho que alterna entre uma mistura deslocada e uma *space music* desorientadora e aleatória, entre o ruído industrial e uma atmosfera proto-ambiental, e entre o *feedback* e o *soundwash* (Albiez, 2003). Este álbum e *Cluster II* são considerados como sendo uma ponte musical entre o som *avant-garde*, discordante e proto-industrial e as sonoridades mais ambientais e rock mais suaves e contemplativas dos trabalhos que se seguiram (Prendergast, 2003).

Depois destes dois álbuns Roedelius e Moebius juntaram-se a Michael Rother e formaram um dos mais lendários projetos de toda a cena *krautrock* e *space music*, os *Harmonia*. Os seus dois lançamentos *Musik von Harmonia* e *Deluxe* tiveram como ponte de partida *jam sessions* relaxadas e improvisadas que combinavam a *space music* exploratória dos *Cluster* com os ritmos e a sensibilidade da guitarra de



Rother (Albiez, 2003; Harden, 2016). Após o lançamento de *Deluxe* e da respetiva digressão de apresentação, Roedelius, Moebius e Rother decidiram terminar a sua colaboração no Verão de 1976. Todos os membros iniciaram projetos a solo, mas voltaram a juntar-se em setembro de 1976, quando Brian Eno os visitou, tendo este gravado um conjunto de sessões que foram posteriormente editadas em *Tracks and Traces*. As sonoridades dos *Harmonia* influenciariam o desenvolvimento posterior da música eletrónica ambiental de Brian Eno, além de outros projetos associados não só à música eletrónica, mas também ao *rock* (Prendergast, 2003; Adelt, 2016).

Após a colaboração com os *Harmonia*, Brian Eno junta-se a Roedelius e Moebius para editar *Cluster and Eno* em 1977. Esta colaboração resulta num trabalho que evoca sentimentos de hesitação e arrependimento e que resgatam a música de uma mera beleza insípida, seja através de sonoridades etéreas ou sombrias promovidas pelo sintetizador, ou com ritmos reduzidos (Bangs & Voice, 1978; Albiez, 2010). *Cluster and Eno* continua a ser um álbum importante já que ajudou a definir a profundidade da música eletrónica ambiental (Albiez, 2003; Adelt, 2016).

Desde os seus primeiros trabalhos com os *Cluster*, até aos seus trabalhos a solo, Roedelius permanece uma das figuras mais prolíficas da música eletrónica contemporânea, influenciado pelo trabalho de Iannis Xenakis, Pierre Henri e Terry Riley. Do seu trabalho destacamos o seu álbum de estreia *Durch die Wüste*, um excelente exemplo na composição e produção de música instrumental para a reflexão e contemplação. Trata-se de um trabalho que sugere uma abordagem atmosférica através de melodias clássicas e atmosferas celestes (Iliffe, 2003; Stubbs, 2015). Segundo Iliffe (2003), Roedelius explorou, documentou e apresentou os resultados de uma exploração interna e externa do espírito humano, por mais de cinco décadas, através dos seus trabalhos com os *Cluster*, os *Harmonia* ou a solo. A sua produção criativa, sempre artística e pessoal, encontrou expressão em diversas disciplinas, com resultados que influenciaram uma geração de músicos e artistas.

Filipe Pires (1934-2015) é um dos mais ilustres compositores portugueses do Séc. XX tendo estudado com Stockhausen e Schaeffer. Filipe Pires manteve sempre uma atitude vanguardista (Barreto, 2016) já que segundo o próprio:

*ciclicamente, a profusão experimentalista que agita determinados períodos criativos tende a sedimentar em fases de acalmia, durante as quais se processam a síntese, a recapitulação ou o retorno, relativamente a modelos anteriores. O mergulho no passado não tem qualquer interesse. Em seu lugar, prefiro destacar uma ou outra célula de um corpo envelhecido e 'enxertá-la' em tecidos mais novos.*  
(Barreto, 2016: 370)

Nas suas composições podemos detetar diversas influências de compositores que desenvolveram as primeiras experimentações associadas à música eletrónica como Schoenberg, Varese ou Schaeffer (Barreto, 2016). Entre a sua multifacetada criatividade destaca-se a obra *Canto Ecuménico/Litania/Homo Sapiens* (1972-1979), obra seminal no panorama do recurso à tecnologia

eletrónica em Portugal. Segundo Barreto (2016) *Canto Ecuménico* é a mais significativa criação portuguesa de música concreta e antecipa, conjuntamente com *Litania* e *Homo Sapiens*, o recurso da utilização de novas tecnologias nomeadamente o *sampler*. Ainda segundo este autor estas três peças demonstram não só o resultado da aprendizagem com Schaeffer, mas também a capacidade criadora de trabalho de Pires, quer na produção de música eletrónica analógica de estúdio, quer na produção de música para banda magnética coordenada com execução instrumental acústica ao vivo.

Outro nome que está entre os verdadeiros inovadores da estética musical associada à eletrónica e da *space music* alemã é Manuel Götttsching (1952-) cujos trabalhos foram fundamentais no desenvolvimento subsequente de estilos que vão desde o *techno*, à *house* e à música eletrónica ambiental contemporânea, através da sua música de cariz espacial com recurso a sintetizadores e reverberações provenientes da sua guitarra (Prendergast, 2003; Haworth, 2012; Brown, 2017). Dos trabalhos de Götttsching destacamos *New Age of Earth* (1976) e *E2-E4* (1984). Lançado debaixo do *alias Ashra*, Götttsching apresenta *New Age of Earth*, um trabalho que funde peças movidas por sequências rítmicas enérgicas e peças mais épicas que flutuam lentamente através de ambientes atmosféricos, favorecendo uma abordagem conscientemente mais simples, de forma criar música para apenas apreciar e relaxar (Rietveld, 2010; Adelt, 2016). Segundo Rietveld (2010) as sonoridades de *New Age of Earth* enquadram-se no que poderia ser uma banda sonora cinematográfica para espaços limiares, combinando drones com espaçamentos suaves e com percussão mínima e frios teclados espectrais com profundos pulsos eletrónicos. No seguimento de *New Age of Earth* Gotching lança *E2-E4* que se diferencia do anterior já que se recusa em seguir as abordagens sonoras usuais nesta época que progrediam no desenvolvimento da melodia e harmonia (Seago, 2004; Nye, 2013). Assim, *E2-E4* é uma evolução constante de uma única peça que dura quase uma hora, recorrendo a sonoridades semelhantes, e um exercício para entrar num estado de transe, algo que nunca tinha sido experimentado na maioria dos trabalhos que o precederam (Collin, 2010; Fikentscher, 2017; Steinskog, 2018). *E2-E4* permanece hoje como um dos mais importantes e influentes registros de música eletrónica produzidos, graças às suas repetições hipnóticas (Prendergast, 2003).

Se dentro da cena eletrónica alemã os *Tangerine Dream* inovaram musicalmente com as suas paisagens sonoras associadas ao advento da era espacial já os *Kraftwerk* tornaram-se na maior influência da música eletrónica produzida nas décadas de 80 e 90 graças à sua sonoridade minimalista e totalmente eletrónica (Prendergast, 2003; Littlejohn, 2009; Buckley, 2015).

A assinatura sonora dos *Kraftwerk* combina frequências e ritmos repetitivos com melodias cativantes, que seguem um estilo clássico de harmonia, com o auxílio de equipamentos minimalistas e eletrónicos. As suas letras eram simplificadas recorrendo à utilização do *vocoder* ou geradas por computador (Bussy, 2004; Littlejohn, 2009; Albiez, 2010; Albiez & Pattie, 2010; Adelt, 2012; Barr, 2013; Flür, 2017). O som característico do *Kraftwerk* foi revolucionário e teve um efeito

duradouro em muitos géneros de música moderna, popularizando a música eletrónica (Albiez & Pattie, 2010; Barr, 2013). Do seu trabalho destacamos os álbuns *Autobahn* (1974), *Radio-Activity* (1975), *Trans-Europe Express* (1977), *The Man-Machine* (1978) e *Computer World* (1981) pela influência que tiveram no reconhecimento global da importância da música eletrónica. Embora os três primeiros álbuns dos *Kraftwerk* tenham sido inovadores por direito próprio, *Autobahn* é onde as batidas eletrónicas do grupo genuinamente obtiveram a sua independência (Albiez & Lindvig, 2010; Schiller, 2014). Este trabalho desenvolve uma batida insistente que faz com que os ritmos e riffs repetidos dos teclados eletrónicos sejam ainda mais hipnóticos, tornando-se assim evidentes as raízes das correntes *electro-funk*, *ambient* e *synth pop* que emergiram posteriormente (Biddle, 2004; Albiez & Lindvig, 2010). Já *Radio-Activity* marca o regresso dos *Kraftwerk* a territórios mais toscos, utilizando estática, osciladores, voz robotizada, esta a sonoridade de marca nos anos seguintes, e mesmo alguns momentos de silêncio, a fazer lembrar anteriores experimentações de Cage (Biddle, 2004; Brocker, 2011; Grönholm, 2015). Em *Trans-Europe Express* os *Kraftwerk* refinaram o seu estilo eletrónico melódico, com foco em ritmos sequenciados, minimalismo e, ocasionalmente, vocais manipulados. Os temas incluem celebrações do serviço ferroviário europeu e da Europa como um todo, e meditações sobre as disparidades entre realidade e aparência (Albiez & Pattie, 2010; Rietveld, 2010; Barr, 2013; Gencarelli, 2014). *The Man-Machine* é um trabalho que se aproxima mais do som e estilo que definiria e influenciaria o *electro-pop* da década de 80, já que tem por base a ficção científica e a ligação entre humanos e tecnologia, com o recurso de vocalizações processadas eletronicamente (Bussy, 2004; Cunningham, 2010; Kholeif, 2012; Barr, 2013). Em *Computer World* os *Kraftwerk* abordam o tema da ascensão dos computadores na sociedade, sendo este um trabalho que se alinha perfeitamente com as sonoridades de *The Man-Machine*. *Computer World* surge no momento em que, graças ao aumento de visibilidade do *synth pop*, do *hip-hop* e da eletrónica, a abordagem pioneira dos *Kraftwerk* ganha uma nova visibilidade nomeadamente com ênfase em faixas mais curtas misturadas com composições mais longas e sonoridades que radicam nas características que destacam o som dos *Kraftwerk*: vocais tratados eletronicamente, ritmos nítidos com *bips*, linhas de baixo e batidas e melodias assustadoras e peculiares (Buckley, 1994; Toltz, 2011; Adelt, 2012; Barr, 2013; Flür, 2017).

A abordagem radical e profética dos *Kraftwerk* à música eletrónica foi destacada por um número extraordinário de artistas a partir de meados dos anos 70. O auto-descrito som dos pioneiros de Düsseldorf, definido como hipnoticamente mínimo e obliquamente rítmico, e apresentado desde o final dos anos 70 como obra de autómatos, ressoou em praticamente todos os desenvolvimentos do *pop* contemporâneo desde o final do século XX (Prendergast, 2003; Seago, 2004; Littlejohn, 2009; Barr, 2013; Buckley, 2015).

Num registo minimalista Steve Reich (1936-) é reconhecido pela sua contribuição no desenvolvimento deste género de música, através de composições marcadas pelo uso de figuras repetitivas e ritmos harmónicos lentos (Mertens, 1983; Cohn, 1992; Horlacher, 2000; Potter, 2002; Sitsky, 2002). Do seu trabalho destacamos: *Drumming/Six Pianos/Music for Mallet Instruments, Voice and Organ* (1974) e *Music for 18 Musicians* (1978). Em *Drumming* Reich definiu os componentes essenciais que integravam a música minimal, com recurso a um processo transparente que poderia levar impercetivelmente a uma complexidade desconcertante, tendo ainda acrescentado como ingrediente extra ritmos derivados dos seus estudos sobre percussões da África Ocidental. Reich chegou assim combinação perfeita entre rigor intelectual e sensualidade corporal, onde nenhum dos lados predominavam, tanto em clareza como em presença. Em *Six Pianos* Reich aplica sensivelmente as mesmas estratégias a vários teclados, de forma a originar efeitos intrigantes. *Music for Mallet Instruments, Voices and Organ* é um passo preliminar no caminho que Reich seguiria nos anos seguintes, usando linhas melódicas mais longas e um sistema rítmico mais amplo e expansivo (Schwarz, 1980; Schwarz, 1981; Johnson, 1994; Horlacher, 2000; Roeder, 2003; Huang, 2017).

Em 1978 Reich lança *Music for 18 Musicians* e o impacto do trabalho foi imediato e avassalador, sendo considerado como um dos expoentes do minimalismo. A beleza das suas pulsações harmoniosas de notas adicionadas e o poder e precisão sustentados da performance eram as principais características da música e, em vez do som estéril e eletrónico geralmente associado ao minimalismo, encontrava-se uma calorosa ressonância. Trata-se assim de um trabalho que trouxe uma mudança subtil e importante na abordagem de Reich já que os padrões não eram mais repetições estáticas, mas eram agora unidades flexíveis que crescem organicamente e mudam de forma incremental ao longo do trabalho (Roeder, 2003; Budel, 2018; Potter, 2019). Esta nova direção de Reich colocou-o na vanguarda da música minimal, trazendo maior interesse à sua música e influenciando uma série de trabalhos desenvolvidos nas décadas seguintes (Schwarz, 1980; Schwarz, 1981; Prendergast, 2003; Gopinath & Ap Siôn, 2019).

Influenciado pela *space music* dos *Tangerine Dream*, mencionamos o trabalho de Jean Michel Jarre (1948-), músico, compositor e produtor francês, associado ao movimento *new age* e precursor das grandes performances multimédia no final dos anos 70 (Ehle, 1983; Albiez, 2003; Lemkin, 2019), e os seus álbuns *Oxygène* (1977) e *Waiting for Cousteau* (1990). *Oxygène* é um trabalho de música eletrónica que recorre à utilização de sintetizadores, efeitos e outros instrumentos eletrónicos, e que transporta o ouvinte numa viagem para o outro lado da galáxia, alcançando a velocidade da luz para, em seguida, o deixar num planeta completamente estranho. É um álbum envolvente que pode levar o ouvinte do nada para tudo, numa questão de segundos (Arsenal, 2010). Em 1990 Jarre cria *Waiting for Cousteau*, um *opus* sonoro em homenagem ao oceanógrafo Jacques Cousteau. Este trabalho representou um afastamento no formato usual de Jarre, com o recurso a peças com

durações mais longas que o normal, e onde se destaca o tema que dá nome ao trabalho, *Waiting for Cousteau*, que é uma épica e inovadora criação minimalista, com uma grande e substancial profundidade atmosférica.

Se na Alemanha os *Tangerine Dream* e os *Kraftwerk* revolucionaram a música eletrônica, no Japão foram os *Yellow Magic Orchestra* (YMO) que quebraram as regras com a sua sonoridade *synth-techno-pop* (Loubet, 2000).

Com o uso precursor de sintetizadores, sequenciadores e baterias eletrônicas os YMO, de Haruomi Hosono (1947-), Yukihiro Takahashi (1952-), Ryuichi Sakamoto (1952-), continuam hoje em dia a ser uma influência seminal na música eletrônica contemporânea. A banda foi considerada como estando à frente de seu tempo por antecipar a tendência global na utilização de baterias eletrônicas e *samples*, pelo seu ponto de vista pró-tecnológico, pelo uso de sons e *bips* de videogames e pela experimentação com recurso a computadores e instrumentos eletrônicos (Bogdanov, 2001; Prendergast, 2003; Condry, 2011).

Do seu trabalho destacamos os álbuns *Yellow Magic Orchestra* (1978) e *Solid State Survivor* (1979), pelo papel que desempenharam ao influenciar muitas das sonoridades eletrônicas da década de 80, e ainda *Watering a Flower* (1984), *Coincidental Music* (1985), *Mercuric Dance* (1985), *The Endless Talking* (1985) e *Paradise View* (1985) de Hosono e *async* (2017) de Sakamoto, pela importância que tiveram no desenvolvimento dos trabalhos sonoros para esta tese. *Yellow Magic Orchestra* foi um dos primeiros exemplos de *synth-pop*, um género que a banda ajudou a desenvolver, e foi também um dos primeiros exemplos de um álbum feito recorrendo a computadores. Trata-se de um trabalho que contribuiu decisivamente para o desenvolvimento da música eletrônica e do *techno*, principalmente pela utilização de um sequenciador eletrônico que permitiu a criação de novos sons eletrônicos e a *sampling* de sons de videogames. *Solid State Survivor* é um trabalho vivo e confiante, cheio de sonoridades *synth-disco-pop*, ambientes divertidos e alegres, menos minimal e com um uso mais variado de linhas de sintetizador (Bogdanov, 2001; Lamm, 2015).

Em 1984 Hosono lança *Watering a Flower* (1984), um trabalho que tece uma sonoridade mais meditativa, cheia de refrões hipnóticos, e recorre a sintetizadores que reverberam através do tecido denso da paisagem sonora (Hosokawa, 1999). Um ano depois, em 1985, Hosono lança uma série de quatro trabalhos ambientais *Coincidental Music*, *Mercuric Dance*, *The Endless Talking* e *Paradise View*. O primeiro trabalho é uma compilação de músicas compostas por Hosono para comerciais de televisão, o segundo contém uma partitura para um vídeo de cariz ambiental de Arai Tadayoshi; o terceiro inclui uma música para uma instalação em Génova (Itália) e o quarto reúne a banda sonora do filme homónimo de Takamine Go. Estes trabalhos resultam da mistura da influência ambiental de Eno com o exotismo da obra de Hosono dos anos 1970, que é infundida com os interesses espirituais de Hosono (Thaemlitz, 2003).

Ryuichi Sakamoto envolve-se ao longo das décadas seguintes em diversos projetos ligados à música eletrónica de cariz ambiental, destacando-se o trabalho conjunto com Alva Noto de que falaremos mais à frente. Em 2017 Sakamoto lança *async*, trabalho que consiste numa combinação de manipulações sonoras de instrumentos musicais, texturas incomuns feitas de forma acústica e eletrónica, amostras de gravações de vozes de pessoas e *field recordings*, no sentido de abordar e representar temas associados a preocupações do fim da vida e da interação de diferentes pontos de vista pela humanidade (Guo, 2019; Lemkin, 2019).

Seja através das paisagens sonoras atmosféricas e espaciais, dos *Tangerine Dream*, ou pelas sonoridades hipnóticas minimais e robotizadas eletronicamente, dos *Kraftwerk*, ou pelos sons *samplados*, sequenciados e sintetizados dos YMO, a música eletrónica como a conhecemos atualmente nunca seria a mesma sem a inovação presente nos trabalhos destes três projetos.

Sensibilizado pela linha de Cage e um dos nomes fundamentais da eletrónica em Portugal foi Jorge Lima Barreto (1949-2011) (Barros, 2013). Pensador e cultivador das artes, com valor singular na cultura contemporânea portuguesa, viveu numa suposta marginalidade pelas ideias, conhecimento e sensibilidade à frente do seu tempo, e o seu trabalho não será esquecido, pela própria contribuição, nomeadamente como criador do conceito de música minimal repetitiva, e através da obra de outros artistas (Barros, 2013; Carrilho, 2013; Guimarães, 2013).

Dos seus trabalhos ligados à música eletrónica destacamos *Encounters* (1979) com Saheb Sarbib o primeiro trabalho em que se cruzam as músicas jazz e eletrónica (Barros, 2013), e *Neo Neon: Workstation Solos* (2003), um excelente exemplo da abordagem à música minimal repetitiva de Barreto, enquadrada na categoria de repetitiva ambiental, procurando deixar os sons entregues a si próprios, num apelo ao automatismo e ao subconsciente (Barreto, 1991).

Barreto (1991) acrescenta que a

*música repetitiva ambiental (ou eco-repetitiva), escolhe os objetos sonoros (minimalismo da frase, do som, da melodia, do acorde, do ruído, do espectro electro-acústico) e introspecciona-se para formular através da repetição um grupo de organismos constituídos por esses objetos sonoros. É a distração, o esquecimento, como um sonho de força abstrata: é o júbilo da repetição.* (Barreto, 1991: 31)

Barreto é também um nome fundamental associado à arte da performance, defendendo que a história desta forma artística é a de um meio permissivo, de final aberto, com infinitas variantes, executado por artistas determinados a levar a sua arte diretamente ao público (Barreto, 2009).

## 5. Narrativas de significado

A gênese música eletrônica ambiental contemporânea exposta nesta seção tem por base o seu aparecimento enquanto termo, conforme proposto por Brian Eno, e o recurso ao som para criar narrativas de significado que ajudem a entender o nosso lugar no mundo (Mulcock 2001), apresentando um conjunto de trabalhos que são fundamentais para o desenvolvimento das narrativas sonoras associadas aos projetos de investigação-criação que integram esta tese.

Se os *Kraftwerk* são a maior influência associada à música eletrônica em geral, já a gênese da música eletrônica ambiental contemporânea surge associada ao lançamento, em 1978, do álbum *Ambient 1: Music for Airports* de Brian Eno (1978), que se inspira nos trabalhos de Karlheinz Stockhausen, no pioneiro da composição moderna, John Cage, e na *space music* dos *Tangerine Dream* (Tamm, 1995; Toop, 1995; Bates, 1997; Prendergast, 2003; Howard, 2004; Loydell & Marshall, 2014; Albiez & Pattie, 2016; Cobussen *et al.*, 2016).

*Ambient 1: Music for Airports* incluía um conjunto extenso de notas, nas quais Eno (2004) definia o significado do termo “música ambiente”:

*Interessei-me pelo uso da música como ambiente (...) usando o termo música ambiental. A minha intenção é produzir peças originais ostensivamente (mas não exclusivamente) para momentos e situações particulares. (...) A música ambiental visa induzir a calma e um espaço para pensar. A música ambiente deve ser capaz de acomodar muitos níveis de atenção auditiva sem forçar uma em particular; deve ser tão ignorável quanto interessante. (Eno, 1978)*

Em 1978, a maioria dos ouvintes estava familiarizada com música de fundo e do gênero musical *easy listening*, mas não com a ideia de se encarar a música de fundo como um gênero sério para ser trabalhado. Assim, muitos predecessores, compositores, músicos e produtores já tinham composto música de uma forma similar, mas Eno fez isso abertamente, definindo um manifesto para compor deliberadamente música ambiente e, ao fazê-lo, cunhou um (novo) gênero musical, a música (eletrônica) ambiental (Lysaker, 2018). Ou como Demers (2010) enfatiza, Eno

*fornece o modelo para muitos trabalhos posteriores, que inclui uma linguagem repetitiva e tonal, a ausência de ataques abrasivos ou abruptos e longas deteriorações e composição não teleológica, como se a melodia pudesse continuar indefinidamente. (Demers 2010: 117)*

O conceito de Eno (2004) de música ambiental parte do conceito de *musique d'ameublement* de Satie, que defendia que a música se deve misturar com a atmosfera ambiente de um espaço, em vez de ser o foco direto (Trigg, 2006), tendo já sido abordado anteriormente por Eno com o lançamento, em 1975 de *Discreet Music*, um trabalho criado para ser reproduzido misturando-se subtilmente com o som de fundo de várias situações ou em qualquer situação (Tamm, 1995; Dunbar-Hester, 2010). *Discreet Music* é uma experiência de composição generativa e minimalista, já que a intenção de Eno

foi explorar várias formas de criar música com planeamento ou intervenção limitados, recorrendo a um *tape-delay* e a um sintetizador (Tamm, 1995; Roquet, 2009; Gagné, 2012).

Já *Ambient 1: Music for Airports* (Eno, 1978) foi desenvolvido para ser tocado num local cultural ou num espaço público, nomeadamente num aeroporto. Os aeroportos, como ponto de partida modernos, são lugares onde ocorrem reuniões ou começam separações, conforme as pessoas chegam ou partem. São também locais de comércio, de anúncios estridentes, de tédio e de tensão, e Eno teve tudo isto em consideração criando uma obra que tranquiliza as pessoas, que transmite um espírito de esperança e que acalma a ansiedade das chegadas ou das partidas (Buck, 2008; Lysaker, 2018; Connor, 2019).

Tal como Cage anteriormente, Eno joga neste trabalho com envolventes da consciência dos ouvintes, aumentando não só o tempo de cada uma das peças sonoras, mas também estendendo o comprimento entre as seções que as compõem para um nível exagerado. Ao não se saber quando as peças param ou começam, os ouvintes envolvem-se ainda mais na imersividade do som (Szabo, 2017; Connor, 2019). *Ambient 1: Music for Airports* foi um passo em frente no desenvolvimento da música contemporânea que tem como única base a textura, tratando-se de um trabalho sobre escutar e sobre como ouvir. Se o recurso à melodia, ao ritmo, à harmonia ou à letra ficou pelo caminho na construção deste trabalho e, principalmente, no desenvolvimento deste (novo) género musical, então é porque não seria necessário (Lysaker, 2018), tal como na definição de *ambient* proposta por Eno (1978).

Nos anos seguintes Eno consolida o epíteto de precursor da música eletrónica ambiental lançando um conjunto de trabalhos de onde se destacam *Fourth World, Vol. 1: Possible Musics* (1980) com Jon Hassell, *On Land* (1982), *Apollo: Atmospheres and Soundtracks* (1983) com Daniel Lanois e Roger Eno, e *Thursday Afternoon* (1985), trabalhos que incorporam sons naturais ou efeitos eletrónicos com sons naturais, evocando ambientes tangíveis (Jensen, 1985; Lanza, 1991; Tamm, 1995; Roquet, 2009; Feld & Kirkegaard, 2010; Evans, 2014; Rietveld, 2016; Szabo, 2017).

Nesta estabilização do género música eletrónica ambiental devemos referir ainda a colaboração entre Eno e Harold Budd (1936-2020), nos trabalhos *Ambient 2: The Plateaux of Mirror* (1980) e *The Pearl* (1984), trabalhos estes cheios de luz e que cumprem o objetivo de transformar o ambiente dos ouvintes, transfigurando qualquer espaço num lugar de veneração frágil que convoca emoções para qualquer ação mais mundana.

Em *Ambient 2: The Plateaux of Mirror* as passagens serenas de piano são processadas por Eno em tempo real, para que Budd pudesse responder ao som alterado enquanto tocava, originando assim alterações subtis que enviavam notas em cascata para ecos escuros e ondulações suaves do som. Novamente, explorando a interação de figuras esparsas de piano, na esteira de Satie, lançam *The Pearl* recorrendo novamente ao processamento eletrónico que enevoava e manchava os limites do



som, Budd e Eno criam um trabalho com músicas simples, mas texturizadas, simétricas à distância, mas irregulares de maneiras únicas, polidas, mas orgânicas (Evans, 2014; Loydell & Marshall, 2014; James, 2016).

Eno regressa no início da década de 90 com *Neroli* (1993), um trabalho que é considerado como sendo mais um marco na evolução e consolidação da música eletrônica ambiental. Concebido como uma peça única, onde notas individuais ressoam por toda a peça num padrão aparentemente aleatório, mas onde a harmonia se desloca calmamente (Toop, 1995; Bates, 1997; Tout, 2010; Schwering, 2018), *Neroli*, tem por objectivo “recompensar a atenção, mas não (ser) tão rigoroso em exigí-la”, tal como Eno (1993) refere no encarte.

Após algumas edições nos anos 2000, o ano de 2012 fica marcado pelo regresso de Eno às abordagens mais próximas das produções ambientais que o definiram como um dos mais importantes e profícuos compositores deste género. *Lux* (2012) trata-se de uma única composição sonora, dividida em quatro segmentos, e que foi construída para acompanhar uma exposição do trabalho visual de Eno, exposto em Turim.

Apesar de *Lux* se enquadrar no princípio da música ambiental definida por Eno, notam-se alguns desvios em todas as quatro partes deste trabalho, nomeadamente quando as texturas eletrónicas e os *drones* ambientais são acentuados por notas individuais ou acordes mínimos do piano e pelo uso seco do baixo e/ou da viola, aproximando-se assim das novas sonoridades próximas da música eletrônica ambiental experimental mais cerebral<sup>30</sup> (James, 2016; Hodkinson, 2017; Marshall & Loydell, 2017).

Ao longo das últimas quatro décadas, Eno compôs como artista solo alguns dos álbuns mais importantes da música eletrônica ambiental e produziu álbuns para alguns dos artistas mais relevantes deste género, ficando claro que é uma das figuras mais importantes da música moderna (Tamm, 1995; Toop, 1995; Prendergast, 2003; Sheppard, 2008; Moorefield, 2010).

---

<sup>30</sup> Neste trabalho, Eno foca-se na emotividade e na sugestão de várias sensações é conseguida de maneira quase surpreendente quando a tonalidade das peças são alteradas para registos diferentes, de forma a adicionar deliberadamente uma sensação mais dramática, ou quando se convocam *drones* que transportam o ouvinte para novos espaços sensoriais. Assim, à medida que cada secção sonora se desvanece e desaparece, emerge, em silêncio e discretamente, a seguinte noutra tonalidade, texturalmente diferente, contendo apenas um traço de memória do que aconteceu anteriormente. Embora em *Lux* cada faixa exista numa esfera auto-contida, esta é aparentemente contínua na sua relação com as restantes faixas, fazendo com que o enquadramento do ouvinte não seja tanto para ser focalizado num envolvimento ativo com a composição sonora, mas sim para ser embebido pela composição, concentrando-se assim no que realmente acontece nestas paisagens tranquilas (Evans, 2014; Hodkinson, 2017; Schwering, 2018; Joo, 2019).

Harold Budd é considerado como um dos poucos músicos que pode ser denominado de compositor ambiental<sup>31</sup> (Lanza, 1991; Toop, 1995; Prendergast, 2003; Saunders, 2017). O que o diferencia o trabalho desenvolvido por Budd é o facto de o compositor sentir a música com mais intensidade, de forma a não se submeter aos “altos e baixos” do dia-a-dia, e por ser apreciador do silêncio (Reese, 1973; Ridley, 1995; Holmes & Holmes, 2002; Marshall & Loydell, 2017).

Do seu trabalho destacamos os álbuns *The Pavilion of Dreams* (1978), *The White Arcades* (1988) e *Avalon Sutra/As Long As I Can Hold My Breath* (2005). Dois anos antes da sua primeira colaboração com Eno, Budd lança *The Pavilion of Dreams* um álbum que mistura melodias etéreas, comunicadas por voz ou saxofone com um acompanhamento *glissando* e que brilham como luz refletida na superfície da água, translúcida, revelando assim a sua natureza vagarosa e descontraída (Toop, 1995; Prendergast, 2003; James, 2016; Schwering, 2018). Em 1988 Budd lança *The White Arcades* um trabalho que mostra o estilo mais puro de Budd onde as composições raramente alteram os instrumentos utilizados, piano e sintetizador, e são processadas com muito eco e coloração. Trata-se de um álbum sólido, para pensar, estudar ou o que quer que seja para fazer quando o ambiente propício chegar (Prendergast, 2003). Já em *Avalon Sutra/As Long As I Can Hold My Breath* (2005), o seu piano elíptico define o curso, seguindo várias musas através de um labirinto transparente e transmitindo grande poesia, emoção e espiritualidade, sem nunca se tornar excessivo ou excessivamente sentimental. Os temas são elegantes, contemplativos (não especulativos) e comoventes onde a ternura que transmitem tão prontamente é temperada com profundidade e dimensão emocional por noções de memória, perda e até tristeza (Marshall & Loydell, 2017).

Os trabalhos de Budd são compostos de forma aberta, nunca se baseando num sistema pré-definido. São geralmente delicados, impressionistas e, na maioria das vezes, misteriosos, melódicos e carregados de memórias de lugares e mitos, aproveitando o seu sentido de dinâmica contida e o recurso ao silêncio (Toop, 1995). Ao longo da sua carreira Budd percorreu a terra de ninguém, inventando o seu próprio território, sempre em equilíbrio entre o minimalismo e a música ambiente, soando como nenhum outro (Holmes & Holmes, 2002; Prendergast, 2003; Saunders, 2017; Marshall & Loydell, 2017).

O trabalho de Robert Rich (1963-) ajudou a definir a música ambiente e a eletrónica com a edição de inúmeros álbuns ao longo de quatro décadas, cuja abordagem é fortemente influenciada por John Cage e Terry Riley (Wilkinson, 1989; Lanza, 1991; Szalva, 2009; Rich, 2014; Velescu, 2015; Adkins, 2019). Da sua discografia destacamos: *Sunyata* (1981), *Strata* (1990) em colaboração com

---

<sup>31</sup> A sua música desenvolve-se como uma lavagem esparsa e tonal de sons provenientes de teclado, e tem como inspiração a sua infância passada a escutar o zumbido dos fios telefónicos perto da sua casa, no deserto de Mojave (Toop, 1995; Pearson, 2010; Feisst, 2015).

Steve Roach, *SoMa* (1992) também com Steve Roach, *Stalker* (1995) em colaboração com Lustmord, *Below Zero* (1998) e *React* (2008) com Ian Boddy.

O álbum de estreia de Rich, *Sunyata*, explora o conceito budista de *śūnyatā*<sup>32</sup>, construindo um conjunto de sonoridades baseadas em *drones* e peças longas e sombrias, que poderiam ter origem em qualquer época da história da música eletrônica ambiental.

Rich, em 1990, inicia uma colaboração com Steve Roach (1955-) de que resultam dois álbuns seminais para a música ambiental, de cariz mais sombrio: *Strata* e, em 1992, *SoMa*. *Strata* é descrito como sendo uma jornada primordial para a mente, e *SoMa* como um conjunto de ritmos da memória da terra. Ambos os trabalhos refletem ainda o interesse, nesta altura, de Roach pelo xamanismo e pela espiritualidade centrada na terra, originando assim sonoridades profundas, abstratas e relaxantes (Bates, 1997; Ottum, 2016).

Em 1995 Rich colabora com Lustmord no álbum *Stalker* cuja inspiração foi o filme de Andrei Tarkovsky de 1979. *Stalker* é um guia para possíveis interpretações de uma realidade ambivalente, onde nada é o que parece e em que o objetivo é iluminar e decodificar cenários de densidades fraturadas. As sonoridades são sombrias, mas, ao mesmo tempo, inteligentes e estruturadas (Donnelly, 2013; Velescu, 2015; Adkins, 2019).

No seguimento de *Stalker*, Rich regressa às sonoridades e atmosferas mais sombrias em *Below Zero* (1998), um trabalho que está cheio de texturas orgânicas e timbres experimentais e cuja escuta profunda é mais um acontecimento do que apenas uma experiência.

Dez anos depois Rich lança, em conjunto com Ian Boddy, *React* (2008) um trabalho de cariz minimalista que cruza padrões rítmicos intrincados, desenvolvidos através dos turbilhões atmosféricos dos sintetizadores de Boddy, com atmosferas densas e linhas de melodia que interagem constantemente com os instrumentos de Rich, manipulados com recurso a efeitos e modulações.

Ao longo da construção da história da música eletrônica as sonoridades complexas de Rich, têm sido pontuadas de momentos dramáticos, alegria ambiental, visões misteriosas e ritmos perturbadores, sempre envoltas em texturas ambientais intrincadamente tecidas, mostrando assim a importância de Rich na consolidação e aceitação da música eletrônica ambiental (Lanza, 1991; Knight, 2006; Schmidt, 2013).

Com sua mistura distinta de sintetizadores analógicos e digitais, instrumentação acústica e paisagens sonoras imaginativas, Steve Roach é um dos músicos mais respeitados dentro do universo da música eletrônica ambiental. As suas sonoridades inspiram-se na tradição alemã dos *Tangerine Dream* e da *space music*, e são baseadas em espaços amplos e reverberantes sugestionados pelo deserto selvagem

---

<sup>32</sup> Conceito em que se assume que todas as coisas no mundo material estão vazias de significado e independência.

americano, explorando a fusão entre uma contemplação silenciosa e agitações de seqüências, entre sulcos tribais orgânicos e ritmos eletrônicos trépidos (Bates, 1997; Georgievski, 2003; Knight, 2006; Cummings, 2019).

Da sua discografia destacamos *Structures from Silence* (1984), *Dreamtime Return* (1988) e *Destination Beyond* (2009). *Structures from Silence* é um dos melhores registros meditativos e contemplativos da década de 80, com as suas sonoridades misteriosas, graciosas e discretas. Composto por peças delicadas, que oscilam com uma delicadeza requintada, *Structures from Silence* continua hoje a ser uma referência para a música ambiente tonal, harmônica e minimalista (Georgievski, 2003; Knight, 2006; Ottum, 2016). Em 1988 Roach apresenta *Dreamtime Return*, um trabalho épico baseado nas suas viagens pela Austrália e na sua experiência com o deserto e a cultura aborígine, afirmando-se como um trabalho ambicioso, mas contido, subtil e estimulante. Esta obra de Roach indica que o maior potencial da música eletrônica ambiental está em trazer para primeiro plano os sonhos mais fugidios e as memórias mais antigas, através da criação de paisagens sonoras altamente criativas (Georgievski, 2003; Dunbar-Hall & Gibson, 2004; Ottum, 2016). Em 2009, Roach lança *Destination Beyond*, uma única peça que é construída recorrendo a melodias giratórias, acordes variados e ricos, e cuja atmosfera distingue o som de Roach. Sempre produtiva, atenciosa e sem se prender a qualquer estilo, a música de Roach continua a inspirar a atual geração de compositores ambientais e designers de som (Ottum, 2016).

Em 1982 o compositor Satoshi Ashikawa (1953-) cria o conceito de *kankyō ongaku*<sup>33</sup>, descrevendo-o como sendo:

(...) um objeto ou cenário sonoro que tem como objetivo ser ouvido casualmente. Não sendo uma música que excita ou leva o ouvinte para outro mundo, deve flutuar como fumo e deve tornar-se como parte integrante do ambiente em torno da atividade que o ouvinte desempenha. (Ashikawa, 1982: anotações)

Definição esta que se enquadra na proposta apresentada por Eno (1978) para a definição de música ambiental e também na definição de *musique d'ameublement* de Satie (1917). Partilhando semelhanças estruturais com o minimalismo na arte moderna e no design contemporâneo, este estilo musical procura desenvolver composições sonoras *site-specific* para espaços públicos e privados (Schafer, 2001; Yoshimoto, 2008; Roquet, 2012), abordagem esta a que recorreremos também para o desenvolvimento das narrativas sonoras desenvolvidas para os projetos de investigação-criação *site-specific* desenvolvidos no âmbito desta tese.

---

<sup>33</sup> *kankyō ongaku* trata-se de um termo genérico para uma forma particularmente hábil de música japonesa, considerada ambiental ou composta para ambientes específicos, e que é constituída por sonoridades calmas, espaçosas e levemente frias, geralmente criadas a partir de sintetizadores e efeitos sonoros (Schafer, 2001; Roquet, 2016).

Dos diversos trabalhos que se enquadram neste estilo destacamos os álbuns *Still Way* (1982) de Satoshi Ashikawa, *Music for Nine Post Cards* (1982), *Green* (1986) e *Soundscape 1: Surround* (1986) de Hiroshi Yoshimura, *Through the Looking Glass* (1983) de Midori Takada e *Soundscape 2: Nova* (1986) de Yutaka Hirose.

Um dos álbuns seminais da música ambiental japonesa é *Still Way* composto por Ashikawa, um trabalho que Ashikawa (1982) definiu como um momento de quietude, depois do vento passar pelo jardim e quando a chuva pára por um breve segundo. Ashikawa (1982) assume que a vida quotidiana no Japão era inundada de som e o álbum procura desenvolver um espírito e um carácter próprios, recorrendo a sons para ajudar os ouvintes a obter um controle mais individual sobre a sua audição pessoal, de forma a encontrar uma atitude consciente associada ao som e permitindo que este filtrasse o ruído de fundo. Para criar este foco sonoro, *Still Way* recorre a sons de harpa e melodias de piano (Pearl, 2017; Rekret, 2019). No mesmo ano Hiroshi Yoshimura (1940-) lança *Music for Nine Post Cards*, um trabalho que começou de uma forma orgânica após ter olhado pela janela numa tarde e viu imagens do movimento das nuvens, a sombra de uma árvore no verão, o som da chuva (Yoshimura, 1982). Mais tarde, no *Hara Museum of Contemporary Art*, Yoshimura começou a criar sons inspirados no espaço construindo cada peça, sobre uma base de nove refrões, onde cada uma progride e desdobra, simbolizando o movimento gradual das nuvens que Yoshimura viu do lado de fora da janela (Yoshimura, 1982). Nas anotações de *Music for Nine Post Cards*, Yoshimura (1982) refere que ficaria feliz se, quando apreciassem este trabalho, a paisagem circundante conseguisse ser observada sob uma luz ligeiramente diferente.

Outro trabalho estimulante desta abordagem sonora é *Through the Looking Glass*, o álbum de estreia a solo de Midori Takada (1951-). *Through the Looking Glass* foi criado inteiramente em fita analógica e Takada explora uma variedade de instrumentos, combinando as suas experiências com ritmos não ocidentais, e recorrendo a uma abordagem pictórica e *DIY (do-it-yourself)*, na manipulação de objetos acessíveis para criar componentes musicais e assumindo que tudo o que existe na terra tem um som (Takada, 1983).

Em 1986 Hiroshi Yoshimura (1950-) lança dois trabalhos, *Green* e *Soundscape 1: Surround*. *Green* enquadra-se perfeitamente na abordagem de Yoshimura ao criar um diálogo entre sons e ambientes espaciais, sendo um excelente exemplo do minimalismo japonês com a fusão entre os ambientes naturais e a artificialidade dos sintetizadores, resultando numa paisagem sonora de texturas suaves e leves para os ouvintes mergulharem. *Soundscape 1: Surround* é um trabalho comissionado pela *Misawa Corporation*, que solicitou a Yoshimura que criasse um ambiente sonoro para os seus próprios produtos: casas pré-fabricadas pensadas para os japoneses modernos que valorizavam uma certa estética e se orgulhavam de uma urbanidade acima de qualquer outra coisa. Para cada casa pré-fabricada era fornecido *Soundscape 1: Surround* de Hiroshi, um álbum que procurava facultar um

primeiro plano sonoro centrado em massas de água, desenvolvendo peças eletroacústicas que se sentem e experienciam (Yoshimura, 1986). Também em 1986, e também uma comissão da *Misawa Corporation*, Yutaka Hirose lança *Soundscape 2: Nova*, cujas sonoridades ambientais estão intimamente ligadas ao espaço para o qual foram compostas, enquadrando-se assim como um outro elemento de design, a par das opções de iluminação ou móveis (Hirose, 1986). Hirose (1986) defende que em *Soundscape 2: Nova* não produz conscientemente música como tal, mas cria uma “escultura de tempo feita com som”, no sentido da produção musical, sendo que as sonoridades sobrevivem ao ambiente para o qual foram criadas, contribuindo para produzir um efeito de sentido de lugar quando são ouvidas fora desse contexto espacial e temporal, efeitos estes que norteiam também a abordagem sonora desenvolvida no âmbito dos projetos de investigação-criação realizados no âmbito desta tese.

*kankyō ongaku* como estilo musical, e apesar de ser construído através de sonoridades que projetam ambientes naturais, é também muito humano, desenvolvendo a sua versatilidade no que diz respeito à audição em segundo plano (Yoshimoto, 2008; Roquet, 2012; Roquet, 2016). Onde Eno criou música ambiente para um ambiente imaginado em *Music For Airports*, Ashikawa, Takada, Yoshimura, Hirose e os seus hodiernos criaram música para locais específicos e tangíveis. Assim, trata-se de música para ambientes internos, para desempenhar tarefas, para ouvir atentamente e também para existir num plano subliminar, características que influenciam decisivamente alguns trabalhos de compositores contemporâneos, como *Oneohtrix Point Never*.

O final dos anos 80 fica marcado por o lançamento de um trabalho que, seguindo as abordagens e estratégias de Eno, propõe uma sonorização orgânica, não sistemática, em constante movimento de autorrevelação/ocultação. Trata-se de *Plux Quba* (1988) de Nuno Canavarro (1962-). Percursor de sonoridades atualmente reconhecidas em músicos, como *Aphex Twin*, *Plux Quba* exala fantasias ou molduras conceptuais que sustentaram mergulhos no passado, encorpados por um conhecimento contemporâneo, e que esconde de forma hábil as mais de três décadas que passaram desde o seu lançamento. Trata-se assim de um trabalho em que Canavarro está mais interessado em explorar um espaço emocional do que as soluções oferecidas pela tecnologia da época, apresentando uma visão pessoal de um universo distinto, feito de micro-pulsares, de abalos invisíveis, de pequenos estremecimentos, com recurso à eletrónica e às *field recordings*.

Em 1991, Canavarro com Carlos Maria Trindade (1954-) editam *Mr. Wollogallu* uma junção de abordagens sonoras que ambos os compositores seguiam de forma independente. Segundo Trindade (2018), trata-se de um disco executado com muito rigor e ao milímetro, com precisão estética e com recurso a pouca tecnologia. Neste sentido, *Mr. Wollogallu* resulta num extraordinário exercício de imaginação, numa aventura de exploração de um mundo fantástico construído por ambos os compositores, procurando projetar uma ideia de futuro (Trindade, 2018). Trindade edita, cinco

anos depois, *Deep Travel*, um trabalho em que a eletrônica se cruza com sonoridades próximas da *world music* e que reflete influências próximas das sonoridades dos trabalhos de Robert Rich ou Steve Roach. Estes três trabalhos, *Plux Quba*, *Mr. Wollogallu* e *Deep Travel*, são representativos de uma tentativa de procurar sonoridades para lugares reais ou imaginários, ou para momentos e situações específicos.

Após sua saída dos *Genesis*, no início dos anos 70, Peter Gabriel (1950-) começou a explorar uma abordagem mais cerebral à música, procurando incorporar música eletrônica e *world music* na sua abordagem sonora, tal como afirma Easlea (2013). Ao longo dos anos 80, Gabriel também explorou outros interesses, incluindo bandas sonoras, projetos multimídia e a criação da sua própria editora (Prendergast, 2003; Easlea, 2013; Hill, 2017). Em 1989, Gabriel edita *Passion: Music for The Last Temptation of Christ* a banda sonora do filme *The Last Temptation of Christ*, de Martin Scorsese, e que resulta da fusão entre música eletrônica ambiental e outros sons do mundo, nomeadamente do Oriente Médio, da Índia e de África. Estes diversos elementos são misturados em colagens atmosféricas etéreas e produzidos de forma não tradicional, mas que soam como se tivessem sido sempre combinados através desse método, no sentido de reforçar a representação de um espaço e de um ambiente específico, real ou imaginário (Alkier, 1991; Prendergast, 2003; Snee, 2005; Papanikolaou, 2005).

Os *808 State*, de Graham Massey (Inglaterra, 1960-) e Andrew Barker (Inglaterra, 1968-), foram um dos projetos de música de dança mais importantes de todos os tempos e que desempenharam um papel importante na popularização do *acid house* no Reino Unido no final dos anos 80. Continuam a ser uma das principais influências em vários artistas de diferentes géneros, nomeadamente associados à *intelligent dance music* (IDM) e ao *ambient house* da década seguinte (Prendergast, 2003; Bainbridge, 2014).

Em 1989 os *808 State* editam *Quadrastate* (1989) um trabalho que para Massey (2018) tanto se encaixava no contexto de um clube, como se encaixava num contexto de audição privada, em casa, já que também possuía qualidades emocionais. A diferença entre estes contextos e estas qualidades é a forma como as melodias se encaixam nos acordes, a dimensão de qualidades humanas que transmitem e o espaço/ambiente que procuram representar (Massey, 2018). Segundo o mesmo autor, *Quadrastate* procurava imitar a sensação do que estava a acontecer num espaço específico, sendo adaptado a esse lugar e a esse ambiente, abrindo com uma sequência de acordes quentes e uma explosão de sons de pássaros com sonoridades tropicais. *Quadrastate* marcou a música eletrônica por ser mais avançado musicalmente e complexo em termos de composição do que muitos dos seus contemporâneos, abrindo assim caminho para os trabalhos que posteriormente foram produzidos na década de 90 (Prendergast, 2003).

## 6. Experienciações individuais

Após a consolidação e aceitação da música eletrónica enquanto género durante os anos 80, existe uma sensação de que a década seguinte não foi muito profícua para este género musical (Prendergast, 2003). Neste sentido, defendemos que os anos 90 devem ser reavaliados em termos musicais já que foram dominados, no geral, por boa música eletrónica, nomeadamente a que intersecta a vertente mais ambiental. Além de terem sido desenvolvidos trabalhos exclusivos para audição através de meios distintos ou para espaços específicos e em géneros mais próximos do ambiental, o mais usual para muitos dos estilos reunidos sob o género eletrónico era o foco em *grooves* dançáveis, estruturas de canção muito soltas (caso estas existissem) e, no caso de muitos produtores, um desejo inabalável para encontrar um novo som associado à música eletrónica, não importando alguns resultados menos bem conseguidos ou a infinidade de subgéneros que surgiram nesta época (Prendergast, 2003; Cox, 2004; Cox & Warner, 2004; Warner & Warner, 2004; Lanza, 2004; Hegarty, 2007).

A década de 90 dá ainda origem a diversas derivações estilísticas no âmbito da música ambiental que podem ser associadas à matriz musical de origem dos diversos projetos que as compõem (Prendergast, 2003). Mas apesar desta panóplia de estilos, podemos apontar como sendo uma das derivações mais importantes ligada à música eletrónica ambiental a corrente associada ao surgimento da *intelligent dance music* (IDM), no sentido de procurar novas abordagens destinadas a induzir calma e a criar espaços para pensar, numa tentativa de usar a forma do som em primeiro plano (Lanza, 2004). Para Reynolds (1999), Sherburne (2001), Alwakeel (2009) e Ramsay (2011) a IDM foi um conceito destinado a distinguir alguma da música eletrónica produzida nos anos 90, música esta que seria confortável tanto na pista de dança, como na sala de estar do ouvinte. A IDM tendia assim a apostar numa experiencição individual, em vez de aderir às características associadas a géneros musicais específicos (Butler, 2006).

Alan Michael Parry, criador da lista IDM<sup>34</sup> em 1993, declarava que a IDM<sup>35</sup> é composta por sonoridades que movem a mente e não apenas o corpo, embora assumisse que não existe nenhuma definição específica considerando, no entanto, que artistas como os *Future Sound of London*, *The Orb*,

---

<sup>34</sup> Anúncio da lista original IDM em alt.rave (8 de agosto de 1993) disponível em: <https://groups.google.com/forum/?hl=en#!msg/alt.rave/uFkv70o6FLQ/3S0ApWOpK8J>

<sup>35</sup> Outras definições para este género incluíam designações como *electronic listening music* ou *intelligent techno* ou *chill out* ou *ambient techno* ou *ambient house* ou *ambient*. Esta diversidade de terminologias e a sua falta de estabilização estética derivava do facto de alguns artistas britânicos de música eletrónica e *techno* criticarem desde o início a utilização do termo IDM (Gross, 1997; Segal, 2003; Muggs, 2016; Davies, 2018). Para esta tese assumimos a IDM como denominação agregadora de todas estas possíveis terminologias, sendo definida conforme a proposta de Butler (2006).



*Orbital*, *Polygon Window* (projeto de *Aphex Twin*), e vários outros que foram incluídos na série de álbuns *Artificial Intelligence* lançados na *Warp Records* (Reynolds, 1999; Pollard, 2013).

Os *KLF*, de Bill Drummond (1953-) e Jimmy Cauty (1956-), foram um dos projetos seminais do movimento *acid house* britânico durante o final dos anos 80 e o início dos anos 90 (McLeod, 2001; Higgs, 2013) que, em 1990, lançaram *Chill Out*. Enquanto um álbum conceptual, *Chill Out* evoca uma viagem noturna de comboio do Texas ao Louisiana, nos EUA, que se desenrola num qualquer teatro imaginário da mente (Reynolds, 1998; Shapiro, 2000). Com recurso a *field recordings*, sons extraídos de documentários da BBC e de *samples* de efeitos sonoros, *Chill Out* incorpora, sem esforço, ambientes esotéricos, mas acessíveis, abstratos, mas narrativos, e aparentemente díspares (Fitzgerald & Hayward, 2016; Velescu, 2015; Szabo, 2018), inaugurando assim uma nova era de interesse na música eletrónica ambiental (Toop, 1995; McLeod, 2001; Till, 2017), participando ativamente na definição de um subgénero, o *ambient house*.

Um dos personagens mais ecléticos da cena de dança britânica dos anos 80 é Alex Paterson (1959-), fundador dos *The Orb*, que, como DJ nas *chillout rooms*<sup>36</sup> dos clubes Londrinos, integrava nos seus *sets* as sonoridades do início da *space music* com *dance music* contemporânea, combinando *samples* improváveis com paisagens sonoras surreais (Toop, 1995; Prendergast, 2003; Tandt, 2004; Morey, 2019). Este era um tipo de música ambiental, o *ambient house*, que incorporava ainda ritmos provenientes da *dance music* e humor (Toop, 1995; Reynolds, 1999), produzindo assim o mesmo efeito que Eno e Satie tinham descrito: música idealizada para lugares reais ou momentos e situações específicos. Do trabalho composto pelos *The Orb* destacamos *The Orb's Adventures Beyond the Ultraworld* (1991), *U.F.Orb* (1992), *Orbus Terrarum* (1995) e *C.O.W.* (2016).

O álbum de estreia dos *The Orb*, *Adventures Beyond The Ultraworld*, combina uma diversidade surpreendente de elementos<sup>37</sup> que incluem diversos tipos de *samples*, como vozes, explosões, bandas sonoras de filmes e melodias de outros artistas, incluindo Steve Reich e os *Kraftwerk*, e que são tecidos pela eletrónica (Prendergast, 2003; Allen, 2009; Morey, 2019). Embora *Adventures Beyond The Ultraworld* ainda seja considerado por muitos como a obra-prima dos *The Orb*, o seu segundo trabalho *U.F.Orb* mantém os altos padrões do álbum de estreia, incluindo ambientes alienígenas com melodias sinistras, batidas nítidas e linhas de baixo astutas e hipnóticas (Prendergast, 2003). Em 1995, com a edição de *Orbus Terrarum*, os *The Orb* olharam para o que os *KLF* tinham feito e voltaram

---

<sup>36</sup> As *chillout rooms* (ou *chill rooms*) eram espaços nos clubes noturnos onde os *ravers* relaxavam, conversavam, ou dormiam, experimentando a música em vários níveis de escuta, mas cujo objetivo não era dançar (Norris, 2007). Espaços onde, tal como Sylvan (2002) argumenta, existia uma oscilação rítmica temporal entre a intensidade da pista de dança e a pausa relaxante destas salas.

<sup>37</sup> O trabalho recorre a ritmos lentos e intermédios, com variações constantes, numa mistura que combina camadas de acordes de sintetizador, melodias sequenciadas e cantos etéreos, produzidos com leveza e sentido de humor (Reynolds, 1999; Pyle, 2014; Till, 2017).

a dar um passo mais em frente relativamente à manipulação de samples. *Orbus Terrarum* inclui sons, discursos e *field recordings*, copiados e misturados com os instrumentos originais, o que era bastante inovador à época e colocou os *The Orb* com o estatuto de estrelas (Allen, 2009).

Em 2016 os *The Orb* lançam *C.O.W. (Chill Out World)*, regressando às sonoridades mais ambientais, um trabalho cujo conceito surge porque:

*Não tínhamos a intenção de refazer velhas vibrações relaxantes. Pelo contrário. É o século XXI e parece uma boa ideia para as pessoas descansarem e relaxar, antes de continuarem a agir de forma destrutiva. Relaxar é agir conscientemente, guiados pela calma.*<sup>38</sup> (*The Orb*, 2016)

Por vezes, a música ambiente transmite um sentido de lugar profundo, um profundo reflexo do ambiente em que o compositor vive ou cresceu, sendo este o caso do compositor Geir Jenssen (1962-) (*aka Biosphere*), cujo local de permanência é o mundo árido, mas bonito, do norte do Círculo Polar Ártico, lugar este que se sente nas suas composições (Toop, 1995; Maeder, 2014). Mas o que torna as sonoridades, que cruzam a *space music*, o *techno* e a música eletrónica ambiental de Jenssen especiais é que, sob o design sonoro brilhante e as superfícies frias, há uma humanidade íntima e às vezes profundamente comovente na sua melancolia (Pozdniakov, 2013; Ramsay, 2013).

Do seu diverso trabalho destacamos *Microgravity* (1991), *Patashnik* (1994), *Substrata* (1997), *Substrata2/Man with a Movie Camera* (2001), *Departed Glories* (2016) e *The Petrified Forest* (2017). *Microgravity* é uma obra-prima na fronteira do *techno* ambiental, onde Jenssen consegue uma fusão de sintetizadores glaciais, sinais sonoros e batidas estáticas com vozes sampladas, e sons ambientais do norte gelado do planeta Terra (Toop, 1995; Savage, 2011; Velescu, 2015). *Patashnik* é estruturalmente semelhante a *Microgravity*, mas um pouco mais refinado mantendo a identidade de Biosphere: cordas e órgãos glaciais e melancólicos, *drones* sombrios, transmissões de rádio crepitantes, fragmentos melódicos em *loop* e explosões de *techno* percussivo com sabor a Detroit. Crucial para o tom emocional de muitas faixas é a escolha de amostras de voz falada, que inclinam o pêndulo para um sentimento de desconforto ou admiração. Sem quase nenhuma linha de ritmo *Substrata* de 1997 é um trabalho de *dark ambient* e um dos grandes álbuns de música eletrónica ambiental do século XX. Os *samples* ambientais e as *field recordings* dos álbuns anteriores são mais esparsas e com menos camadas, o que deixa espaço para Jenssen expandir ainda mais o lugar sonoro. O resultado são sonoridades com uma notável profundidade e sensação da paisagem (Partridge, 2015; Levaux, 2019). Em 2001 Jenssen edita *Substrata<sup>2</sup>/Man with a Movie Camera*, uma edição dupla, que incluía uma reedição do álbum *Substrata* de 1997 e uma banda sonora do filme *Man with a Movie Camera* (1929) de Dziga Vertov, encomendado pelo Festival Internacional de Cinema de Tromsø em 1996. A peça *Man with a Movie Camera (Tchelovek s kinoapparatom)* (1929) é

---

<sup>38</sup> *Resident Advisor*, 10 Agosto 2016 - <https://www.residentadvisor.net/news/35922>

uma coleção de paisagens sonoras que inquietam lenta e estaticamente, e onde a música concreta é misturada com pulsações, vozes distantes à deriva e momentos deslocados promovidos por *samples* (Partridge, 2015). Já em 2016, surge *Departed Glories*, um conjunto de poemas sonoros em tom assombrado, inspirados num conjunto de negativos fotográficos a cores tirados na Rússia há mais de 100 anos. É um trabalho que resulta da dicotomia entre as imagens claras e vivas, de camponeses e aristocratas, da vida quotidiana e de paisagens rurais, e os sons sugestivos, devocionais e misteriosos de Janssen que procuram representar um tempo e um lugar esquecido (Halliday, 2017). Apesar da subtilidade e da restrição geral as paisagens sonoras de Janssen tratam-se de um conjunto de trabalhos que solicitam atenção e que transportam o ouvinte a lugares diferentes, graças à sua riqueza na construção de imagens de lugares liminares (Toop, 1995).

Enigmático e com uma produção variada dentro de vários territórios da *dance music* nos últimos 30 anos, o produtor inglês Richard D. James (1971-) (*aka Aphex Twin, Polygon Window*) é uma das figuras importantes do aparecimento do IDM e do *ambient techno* dos anos 90 (Toop, 1995; Prendergast, 2003; Mathews, 2004; Fales, 2005; Alwakeel, 2009).

O seu contributo para a música eletrónica ambiental resultou das edições dos trabalhos *Selected Ambient Works 85-92* (1992) e *Selected Ambient Works Volume II* (1994), sob o pseudónimo de *Aphex Twin*, e *Surfing on Sine Waves* (1993), sob o pseudónimo de *Polygon Window*, trabalhos atrativos e distintos (Alwakeel, 2009; Zyla, 2012). *Selected Ambient Works 85-92* é um trabalho composto por texturas originais, produzidas com recurso a sintetizadores analógicos modificados, caixas e acessórios que James construiu em casa, e cujas sonoridades sugerem estados de relaxamento e de quietude, tendo estabelecido o padrão para o género *ambient techno* (Fales, 2005; Till, 2017; Stubbs, 2018; Levaux, 2019). Em 1993, James edita *Surfing on Sine Waves*, enquanto *Polygon Window*, uma grande coleção abstrata de sonoridades eletrónicas situadas num qualquer lugar entre a deriva das suas incursões mais ambientais da época e uma loucura emocionalmente mais gratificante (Hawkins, 2007; Papavassiliou, 2010; Ramsay, 2013; Bratus, 2014). Já *Selected Ambient Works Volume II* é um trabalho diferente do anterior, *Selected Ambient Works 85-92*, com sonoridades mais minimais, notando-se a influência de compositores ambientais como Eno, e onde James desenvolve astuciosamente as suas peças de forma a que mudanças subtis se tornem confluências importantes. É um trabalho que cruza um sentido místico de harmonia, baseado em sintetizadores delicados, padrões de percussão leves e melodias frágeis, com semblantes mais desafiadores, que envolvem sons atonais em torno de percussões abafadas (Alwakeel, 2009; Wiedenbaum, 2014; Eigenfeldt, 2016; Stubbs, 2018). Graças a estas edições James tornou-se uma das figuras mais inventivas e influentes da música eletrónica contemporânea, tendo as suas abordagens sonoras ambientais e batidas estranhamente distorcidas sido influenciadas pelo trabalho de Stockhausen ou Xenakis, e

influenciado um conjunto de artistas de diversos géneros musicais (Toop, 1995; Prendergast, 2003; Hawkins, 2007; Emmerson, 2007; Zyla, 2012).

Fundados pelos irmãos Paul (1968-) e Phil Hartnoll (1964-), os *Orbital* tornaram-se um dos grandes nomes das sonoridades IDM no início dos anos 90, devido não só à influência das sonoridades dos *Kraftwerk* na sua música, mas principalmente pelos espetáculos ao vivo que se desenvolviam em torno de performances em tempo real, com improvisação, em vez de depender totalmente de sonoridades pré-gravadas (Prendergast, 2003; Ratcliffe, 2013). Outra das características dos *Orbital* foi o facto de nunca terem seguido as últimas tendências da cultura da *dance music*, permanecendo fieis às suas sonoridades, cuja estética sempre esteve fortemente ligada à melodia (Toop, 1995; Prendergast, 2003). Dos seus trabalhos destacamos as edições de *Orbital 1 / Green Album* (1991), de *Orbital 2 / Brown Album* (1993) e de *Event Horizon* (1997) em colaboração com Michael Kamen (EUA, 1948-2003). Em *Orbital 1 / Green Album* e *Orbital 2 / Brown Album*, os *Orbital* recorrem a sonoridades atmosféricas, ritmos complexos e arranjos mais densos, numa combinação equilibrada entre diversos samples e faixas de dança engenhosas (Prendergast, 2003). Em 1997 os *Orbital* participam na criação da banda sonora do filme *Event Horizon*, com o compositor Michael Kamen, criando uma das primeiras fusões entre a música eletrónica e a música sinfónica, que veio a servir de inspiração para trabalhos futuros que cruzam estes dois géneros musicais. Sendo uma banda sonora de um filme, *Event Horizon* procura criar as atmosferas sonoras do filme, tensas e inquietantes, e ambientes onde as imagens dos mesmos não os conseguiam mostrar totalmente (Coleman & Tillman, 2017).

Desde o início dos anos 90, que os *Future Sound of London* (FSOL), de Gary Cobain (1967-) e Brian Dougans (1965-), procuram empurrar fronteiras sonoras, abrangendo muitas áreas da música eletrónica, onde se inclui a música eletrónica ambiental (Frith, 1996; Prendergast, 2003), com uma visão de que a sua música representa uma perspetiva estranha do tempo atual, funcionando como uma reavaliação de nós mesmos, no nosso espaço (Toop, 1995). Dos seus trabalhos destacamos *Lifeforms* (1994), *Dead Cities* (1996), *Environments* (2007), *Environments II* (2008) e *Environments III* (2010). *Lifeforms* é um trabalho focado na conceção de atmosferas cinemáticas através da criação de um sentido musical contínuo com o recurso a *samples* e utilizando *field recordings* e vozes processadas, na esteira de Cage ou Stockhausen (Adkins, 1999; Prendergast, 2003). *Dead Cities* é mais sombrio e inquieto, um passeio instável por uma paisagem urbana apocalíptica, que tem como base *samples* de todos os tipos de fontes que se tornam progressivamente fascinantes e cheias de imagens (Prendergast, 2003). Em 2007, os FSOL iniciam o lançamento uma série de trabalhos com os quais abraçam o universo ambiental. Destes trabalhos destacam-se os três primeiros da série, intitulados: *Environments*, *Environments II* e *Environments III*. Cada um é distintamente diferente dos outros, mas todos se baseiam, pelo menos em parte, em diverso material de arquivo que nunca tinha sido lançado anteriormente. Tratam-se de construções sonoras de uma grande variedade de texturas e

atmosferas, umas frias, outras sombrias, umas assombradas, outras abrasivas, mas sempre efetuadas através de colagens sonoras inquietas, mostrando que os FSOL, são um dos nomes fundamentais para a consolidação da música eletrônica ambiental (Alwakeel, 2009).

Enfatizamos ainda a importância de *The Irresistible Force*, projeto do DJ e produtor Morris Gould (1965-) (aka *Mixmaster Morris*), pelo fato do mesmo ser fortemente inspirado por compositores de vanguarda, como Karlheinz Stockhausen, e ser uma reminiscência das sonoridades de Brian Eno ou dos *Tangerine Dream* (Toop, 1995; Szabo, 2015). Dos seus trabalhos destacam-se *Flying High* (1993) e *It's Tomorrow Already* (1998). O seu álbum de estreia *Flying High* resulta num ambiente sonoro ancorado em ritmos sequenciados onde ecoam as ondulações da melodia e de uma atmosfera rica em detalhes, deixando muito espaço para paisagens mentais imaginárias. Em 1998, Gould lança *It's Tomorrow Already* um trabalho bastante diferente, construindo sonoridades ambientais, com influências nos férteis e algo distantes subgêneros *downtempo* e *trip-hop* (Prendergast, 2003; Szabo, 2015).

Formados em 1987, as sonoridades dos *Autechre*, de Rob Brown e Sean Booth, evoluíram ao longo da sua carreira desde as sonoridades mais *ambient techno* e IDM melódicas iniciais até trabalhos posteriores frequentemente considerados abstratos e experimentais ou apresentando uma produção sonora gerada por algoritmos (Nowak & Whelan, 2016).

Segundo Jans (1995), o som dos *Autechre* procura funcionar quer para escutar, quer para dançar, já que segundo os próprios:

*Crescemos com a música dos clubes noturnos. Mas nunca ouvimos este tipo de música nos clubes. Ouvimos principalmente em casa ou no nosso walkman. Talvez esta seja a razão mais importante pela qual nunca fazemos música voltada para a experiência de dança (...). Estamos muito interessados no conceito de ritmo, mas, no entanto, acreditamos que a música também pode provocar um movimento interno, e não apenas externo. (Jans, 1995)*

Da sua discografia destacamos os trabalhos *Incunabula* (1993), *Tri Repetae* (1995), *LP5* (1998), *Draft 7.30* (2003), *Quaristice* (2008) e *Elseq 1-5* (2016). Em 1993, lançam o seu primeiro álbum, *Incunabula*, um trabalho que concilia atmosferas ilusórias e batidas clínicas combinadas com sons estranhos, soando globalmente como uma banda sonora de um filme futurista (Coluccia, 2010). *Tri Repetae*, lançado dois anos depois do álbum de estreia, confirma a evolução dos *Autechre*, equilibrando perfeitamente os samples com as combinações de melodias suaves e linhas de ritmo ásperas, colocando em evidência a singularidade do seu som (Bouhalassa, 2002; Reich, 2004). No seu quinto álbum, *LP5*, os *Autechre* criam um mundo sonoro fascinante, onde as pulsações e os *bips* eletrônicos são usados para criar texturas sonoras complexas, em nada comparáveis às sonoridades do passado ou do presente (Alwakeel, 2009; Brett, 2015; Davismoon, 2016). Em *Draft 7.30* a dupla retoma as atmosferas mais próximas de trabalhos anteriores, na senda de *Tri Repetae*,

recorrendo a melodias, adequadamente obtusas e finas, construindo ao mesmo tempo ambientes espaçosos e claustrofóbicos, mas frios, onde os ouvintes podem realmente voltar para várias audições (Papavassiliou, 2015; Davismoon, 2016). Construído em torno de peças puramente ambientais, sem recurso a linhas de ritmo, *Quaristice* representa uma viagem onde o ouvinte viaja com recurso a diferentes sonoridades, humores, mundos e planetas. Numa época de géneros de música específicos os *Autechre* desenvolvem neste trabalho um conjunto de abordagens musicais autónomas, fora dos cânones musicais (Alwakeel, 2009; Ramsay, 2013; Davismoon, 2016). Com mais de quatro horas de música divididas em cinco partes distintas *Elseq 1-5* é um trabalho ambiental que se aproxima dos territórios da *noise music*, da *sound art* e da música concreta, com sonoridades que recorrem a texturas densas, atmosféricas, melódicas, lentas ou cinematográficas, mostrando assim a capacidade dos *Autechre* em se reinventarem e em criarem sonoridades muito próprias ao longo dos anos (Brett, 2015; Nowak & Whelan, 2016).

Outro dos nomes importantes associado à música eletrónica ambienta nos anos 90 é Toby Marks (1964-) (aka *Banco de Gaia*), promotor de sonoridades ambientais mais próximas do *dub* e da música étnica. Dos seus trabalhos destacamos *Maya* (1994), *Last Train to Lhasa* (1995), *Big Men Cry* (1997) e *Igizeh* (2000). *Maya* e *Last Train To Lhasa* são um caleidoscópio de batidas e sonoridades globais, habilmente arrançados e unidos com diversos efeitos sonoros. Já *Big Men Cry*, é mais próximo do tribal e espacial, explorando linhas de ritmos e territórios ambientais atmosféricos. Em 2000 os *Banco de Gaia* lançam *Igizeh*, um trabalho gravado no Egipto, que flutua na fronteira entre a música ambiental tribal e a música ambiental de cariz mais atmosférica, desenvolvendo cada peça sonora numa mutação de sons.

De todos os compositores que se dedicam à música ambiental talvez seja a música de Tetsu Inoue a que mais se aproxima à abordagem de Eno. A música de Inoue parte de sonoridades puras, frágeis e minimalistas, insere motivos em *loop*, criando assim ambientes distintos (Holmes & Holmes, 2002; Roquet, 2009; Lebow & Norton, 2016; Ahner, 2017). Dos seus trabalhos destacamos *Ambiant Otaku* (1994) e *World Receiver* (1996). *Ambiant Otaku* é um trabalho construído alternadamente sem batidas ou por batidas suaves que circulam em texturas vocais subtis, acordes e melodias que idilicamente entram e saem da consciência sonora das peças, sustentados por sons ambientais processados e tratados até ao ponto em que sua fonte fica quase irreconhecível (Roquet, 2009). Em 1996 Inoue lança *World Receiver*, um álbum seminal da música eletrónica ambiental, onde as linhas entre peças sonoras e colagem de som são completamente dissolvidas e a música revela detalhes a cada audição (Roquet, 2009; Alvarez, 2014). Nos trabalhos de Inoue as notas musicais tornam-se ambiente e o ambiente torna-se música, promovendo Inoue a um dos nomes maiores da música ambiental (Roquet, 2009; Lebow & Norton, 2016; Ahner, 2017).

Apesar da importância da década de 90 no desenvolvimento da música eletrônica ambiental graças à diversidade de correntes e estilos que surgiram serviu principalmente como base da consolidação e expansão a que se assistiu no arranque do séc. XXI.

## 7. Imaginários da mente

O arranque do novo milênio acabou por ser de crise na música eletrônica ambiental devido ao crescimento de um conjunto de subgêneros associados este gênero e que serviram para acomodar todo e qualquer trabalho que recorresse a sonoridades ambientais, independentemente da matriz musical de origem. Esta massificação converteu não só a eletrônica em quase música ‘de elevador’ ou ‘de sala de espera’, como fez com que as produções *mainstream* se tornassem uma repetição contínua do mesmo receituário eletrônico, convertendo o *techno* e o *house* em bases sonoras sem grandes variações melódicas ou rítmicas.

Assim, a música eletrônica ambiental produzida no início dos anos 2000 incorporou pouca inovação, após o seu grande crescimento durante as duas décadas anteriores. A partir da segunda década dos anos 2000 dá-se uma nova expansão da música eletrônica ambiental com a aparição de novas abordagens. Estas abordagens, apesar de estilisticamente enquadradas na música eletrônica ambiental, promoveram a aparição de novas sonoridades e de novos caminhos para este gênero musical, consolidando-o e estabilizando-o, e assumindo que a música eletrônica ambiental, como forma musical, está comprometida, implícita ou explicitamente, com interpretações e articulações com lugares e ambientes (Toop, 2019). Estas novas sonoridades e estes novos caminhos influenciaram decisivamente a abordagem sonora desenvolvida nos projetos de investigação-criação que foram realizados no âmbito desta tese.

Dentro de uma corrente mais IDM e ambiental experimental o produtor alemão Carsten Nicolai (1965-) (aka Alva Noto) apresenta diversas colagens sonoras sem títulos, construídas a partir do som real de ruídos elétricos e cliques, amplificados e organizados numa série de movimentos discretos, que se movem além da mera música eletrônica ambiental para um novo domínio experimental denominado como processamento sonoro digital ou *ambient glitch* (Cascone, 2000; Knowles, 2006; Collis, 2008; Strachan, 2010; Ensemble, 2015; Cobussen *et al.*, 2016).

Do seu trabalho destacamos os seus trabalhos a solo *Prototypes* (2000) e *Transform* (2001), e em dupla com Ryuichi Sakamoto os trabalhos *Insen* (2005), *utp\_* (2008), este com a participação dos Ensemble Modern, *Summvs* (2011) e *The Revenant* (2015). O trabalho de estreia de Nicolai,

*Prototypes* é um conjunto contínuo de composições minimalistas construídas com sons familiares que parecem emanar naturalmente de todos os lugares da Alemanha. Nicolai codifica com precisão *loops*, estruturados em camadas, em mini-sinfonias agradáveis e escutáveis, onde a evolução ativa de cada peça está nos níveis macro e micro (Knowles, 2006; Hobman, 2011; Harvey, 2014). Em *Transform* Nicolai recorre e organiza sons de maneiras diferentes ao longo do trabalho. As peças têm poucas qualidades distintas, raramente se percebendo quando uma peça sucede a outra, sendo uma demonstração da técnica de Nicolai na construção de texturas sonoras no âmbito do *ambient glitch* (Knowles, 2006; Hobman, 2011; Gazana *et al.*, 2013).

Nicolai inicia uma colaboração muito profícua com Ryuichi Sakamoto, fundador dos YMO, apresentando uma fusão de sonoridades que cruzam o minimalismo electrónico clássico e um *post-techno* moderno. Em *Insen* Sakamoto socorre-se do seu conhecimento de música clássica, deixando que as notas do piano entoem pacientemente com pura elegância, enquanto Nicolai dissimula estes movimentos com uma adaptação contida da sua assinatura sonora, definida como *electro-ambient*, continuando assim a exploração de novos caminhos dentro música electrónica ambiental de cariz mais experimental (Hobman, 2011; Harvey, 2014). Em *utp\_* à dupla junta-se o Ensemble Modern, acrescentando novos níveis de leitura das sonoridades produzidas, construindo um trabalho solene e fascinante. *utp\_* marca um novo passo na evolução da música de Nicolai e Sakamoto já que, juntos ou separados, nenhum deles havia revelado algo tão escasso e tão cru (Tan, 2010; Schmidt, 2013; Vallauri, 2014). Em 2011 lançam *Summvs* um trabalho que equilibra momentos mais rítmicos com a convocação de texturas atmosféricas. A construção de uma prática artística, através de uma experiência mutuamente partilhada, é fundamental para a própria ideia de uma colaboração. Tendo em conta os elementos tradicionalmente opostos que Nicolai e Sakamoto combinam sem esforço em *Summvs* esta ideia é reforçada, resultando num trabalho brilhante e decisivo para a consolidação das vertentes mais ambientais da música electrónica (Nakahodo, 2012; Harvey, 2014; Oliveira, 2017). A dupla Nicolai e Sakamoto regressa em 2015 com a banda sonora do filme *The Revenant*, de Alejandro G. Iñárritu. Trata-se de um trabalho que promove uma escuta paciente e uma experiência ambiental, que constrói uma sensação de terror e beleza (Lozano, 2016). Um trabalho que procura representar um sentido de lugar de um tempo e espaço específicos, mas que acrescenta imagens imaginadas promovidas por ambientes sonoros, que aumentam e diminuem de intensidade, e que desaparecem no fundo da mente dos ouvintes, sem oferecer qualquer tipo de esperança ou salvação.

Destacamos também o trabalho do produtor Sasu Ripatti (1976) (*aka* Vladislav Delay) cujo estilo combina distorções, silenciadores analógicos e ruídos, criando composições austeras e minimalistas que enfatizam as linhas de baixo e de percussão e o uso intenso de efeitos sonoros, dentro do *ambient glitch* (Kelly, 2006; Strachan, 2010). Dos trabalhos de Ripatti destacamos os seguintes



trabalhos: *Multila* (2000), *Anima* (2001), *Kuopio* (2012) e *Visa* (2014). *Multila* é um trabalho que resulta de uma série de experimentações sonoras abstratas em que as peças têm a sua própria força, respirando autonomamente e possuindo um sentido de autodeterminação muito além do controlo de Ripatti. Já *Anima* é inspirado no filme *Hurly Burly* de Anthony Drazan, tendo sido criado por Ripatti enquanto a banda sonora original do filme tocava em background em loop, sentindo-se assim uma curta eternidade, atraindo o ouvinte pelos acontecimentos aleatórios e pelas linhas de baixo do *dub*. É um trabalho que soa como um futuro sonoro que ainda não aconteceu (Turner, 2004; Rudnicki & Brereton, 2018). Mais de dez anos depois do lançamento do seu primeiro trabalho e tendo desenvolvido uma sonoridade muito pessoal e extremamente criativa, cruzando a música eletrónica ambiental mais minimal com *glitch*, Sasu Ripatti manifesta um novo impulso criativo com o lançamento de *Kuopio*, seguido de *Visa*. *Kuopio* é distintamente constituído por sonoridades frias, mas não demasiado austeras. Não que este seja um trabalho que se torne indiferente ao ouvinte, mas é dotado de um frio natural que flutua ao longo dos temas, deixando os ouvintes animados com as polirritmias enevoadas, os punhados de *field recordings* e os acordes nebulosos. Sendo os trabalhos anteriores de Delay mais austeros e minimais, *Kuopio* acaba por ser um trabalho mais pictórico, onde cada faixa é uma narrativa auto-suficiente que muda de humor e de tom de forma quase imperceptível, e dotado de uma forte composição sonora que cria uma grande envolvência ao ouvinte. *Visa* é um trabalho impressionante pela densidade muscular que apresenta, onde as paisagens sonoras desenvolvidas por Ripatti são amplas e complexas, com imagens distintas que podem ser recolhidas a partir das variações sonoras onde cada nova peça apresenta um tom orgânico quente. *Visa* é um trabalho que chama a atenção para a escuta, nunca se abrandando, sem se desvanecer.

Os trabalhos de Fernando Corona (1970-) (aka *Murcof*) combinam a orquestração minimalista contemporânea com *techno* melancólico, de forma a criar ambientes sonoros próximos do devocional. Tratam-se assim de trabalhos com sonoridades misteriosas e atmosféricas que remetem o ouvinte para paisagens estéreis e lunares, impulsionando os modelos da eletrónica ambiental para novas experimentações contemplativas (Madrid, 2008; Bacot, 2011; Gkatzampouggiouki, 2014). Dos seus trabalhos destacamos *Martes* (2002), *Utopía* (2004), *Remembranza* (2005) e *Cosmos* (2007). *Martes*, é um trabalho onde Corona isola alguns elementos reduzidos de obras clássicas selecionadas e os integra com linhas de ritmo, resultando numa recontextualização melancólica da música clássica contemporânea, na qual, as peças desmembradas encontram uma nova vida e um novo espaço para respirar, mantendo, de alguma forma, uma ligação ao original (Kun & Vallejo, 2004). Já *Utopía* é um épico de perfeição sinfónica em crescendo em que Corona abandona o recurso a samples a favor da sua própria composição (Madrid, 2008). Em 2005 Corona edita *Remembranza*, um trabalho construído como um grande filme *noir*, onde cada peça sonora é fabricada e manipulada, calculada e refinada, cheia de pianos distantes e cheios de reverberação, arranjos de

cordas suspensas no ar e batidas limpas, mas que raramente servem como ímpeto para a dança. *Cosmos*, como o nome sugere, é inspirado no céu noturno sem fim e nas estrelas e planetas do sistema solar, onde as camadas densas de cordas e os componentes eletrônicos progredem lentamente até um clímax intenso, antes de diminuir gradualmente numa série de ondas senoidais (Halliday, 2017). Corona expressa nestes trabalhos a sua capacidade em maximizar o uso do silêncio e volumes silenciosos para obter e aprimorar efeitos expressivos, fazendo com que as suas sonoridades soem como sendo o trabalho de um desconhecido compositor minimalista *avant-garde* (Gkotsampougiouki, 2014).

Muito antes de Max Richter (1966-) compor bandas sonoras para filmes efectivamente reais criava algumas das melhores sonoridades cinematográficas contemporâneas. Os filmes mentais de Richter evocam todos os tipos de imagens apenas através das sonoridades, desde dias frios e cinzentos ao nascer do sol, desde metros vazios a salas de estar aconchegantes. Emocionalmente, há uma melancolia que atravessa grande parte do seu trabalho, sendo que Richter (2012) assume que pensa na música como um subconjunto da tradição de contar histórias, estando interessado em compor músicas que tenham algum tipo de qualidade narrativa, onde os sons em si ou em conjunto com outros elementos podem criar um fluxo narrativo (Ziegler & Christie, 2018).

Dos seus trabalhos destacamos os seus três primeiros álbuns: *Memoryhouse* (2002), *The Blue Notebooks* (2004) e *Songs From Before* (2006). Tratam-se de trabalhos meditativos, cheios de espaços e ricos em imagens, recorrendo a passagens de palavras faladas, através leituras de textos de escritores reconhecidos. As sonoridades de Richter são íntimas, humanas e muito contemporâneas, e as suas composições desenvolvem-se em texturas que embalam silenciosamente ou que surpreendem por se tornarem intensas e emocionantes (Thomasen, 2015; Ribadeneira, 2017). O trabalho de Richter é um curioso híbrido pós-clássico que une o tradicional e o moderno.

No trabalho de estreia de Matthew Barnes (aka *Forest Swords*), intitulado *Engravings* (2013), fica revelado que se trata de uma odisseia mergulhada num tentador misticismo de sonoridades quase desconhecidas onde Barnes faz um trabalho de envolvimento dos ouvintes nas suas texturas cacofónicas, que são o tecido da sua realidade sonora. Na *Alegoria* de Platão, somos notoriamente incapazes de imaginar o que estava a ser descrito, já em *Engravings* a criação de um mundo sonoro próprio tenha sido um sucesso. As vocalizações fantasma e os sopros artificialmente processados evocam uma sensação desconfortável de ser perseguido pelos habitantes de um mundo imaginário, onde cada nota reverbera incessantemente contra uma paisagem sonora não natural. *Engravings* confirma também a capacidade de Barnes lembrar mais do que apenas simples vibrações ou memórias desbotadas, construindo cada tema de uma forma audaciosamente sensual e onde cada nota tem um tom emocional distinto. Trata-se de um trabalho que mistura a intensidade emocional com atmosferas oníricas, num espaço sensorial único, que Barnes define como sendo “um equilíbrio

entre a euforia muito intensa e uma quase desolação” (Barnes, 2013). Sem estarem condicionados por letras ou estruturas verso-refrão, os temas de *Engravings* refletem a forma como a vida se pode sentir num *loop* infinito, em crescendo e em construção, sem nunca perder a sua natureza cíclica. A forma como as estruturas taciturnas são construídas em torno da repetição perfeita de sonoridades sinistras faz com que este trabalho de estreia de Florest Swords permaneça alheio e distinto de tudo o que o rodeia no panorama da música eletrónica ambiental.

Já a mistura perfeita entre texturas sonoras não naturais, melodias orgânicas e vocalizações arrastadas do trabalho de estreia do colectivo *Old Apparatus*, intitulado *Compendium* (2013), desenrola-se como um sonho profundo assombrado, soando a música construída num qualquer *bunker* subterrâneo, escondido longe do mundo, onde a matéria prima original são apenas lembranças vagas. A composição de *Compendium* é assim constituída por música que agarra emocionalmente o ouvinte, sendo que a inovação sonora deste trabalho provém da capacidade em romper com todas as restrições tradicionais, associadas aos géneros musicais, para se concentrar inteiramente na construção de um estado de espírito, na criação de atmosferas sonoras e nos aspectos mais orgânicos e humanos da música.

Já o trabalho de estreia de Bobby Krlic (1985-) (aka *The Haxan Cloak*), intitulado *Excavation* (2013), tem declaradamente a intenção de examinar a vastidão da vida após a morte, sendo que este conceito penetra profundamente nas sonoridades do álbum (Rekret, 2019). De forma a desenvolver esta desígnio, Krlic aproveita ao máximo a duração dos temas, muitas vezes estendendo-os, desenvolvendo assim uma verdadeira narrativa, mais próxima de banda sonora do que um álbum de normal, onde a criação sonora se constrói recorrendo a espaços negativos, a composições labirínticas e a melodias baseadas em sintetizadores, que explodem da tranquilidade para o caos (Wolf, 2020). Mesmo com gritos dissonantes e estática, muito próximos da *noise music*, *Excavation* é sempre mais emocionante do que é alienante, já que há algo na sua sonoridade que o torna acessível e emotivo, em vez de antissocial. Esteticamente é um trabalho que comprova que certos tipos de música precisam especificamente de hora, lugar e disposição certos para funcionar (Rekret, 2019). Em 2019 Bobby Krlic regressa com a edição da banda sonora do filme *Midsommar* de Ari Aster. *Midsommar* é um trabalho onde Krlic substitui o seu distintivo sentido de ritmo e tensão pela experimentação mais meditativa que, juntamente com atmosferas de pânico, de choque e de surpresa, refletem a abordagem sonora das texturas e dos ambientes imersivos de *The Haxan Cloak*.

Por último, refira-se *Prison Episodes* (2019) de Pouya Pour-Amin, um mergulho visceral num mundo que parece inimaginável para aqueles que não passaram por qualquer encarceramento, um mundo à parte, onde tudo parece estar escondido por detrás de quatro paredes e um lamento de raiva e tristeza contra os nossos tempos (Esfandiary, 2018; Bastani, 2019). Neste trabalho Pour-Amin (re)define a representação do vazio com texturas sonoras cheias de humanidade, onde o eco é

apenas o som esperado da respiração como fonte de comunicação e interação. Trata-se de um trabalho onde as peças ressoam, com momentos suspensos e espasmos de tragédia e medo, de dor contagiosa e de beleza ameaçadora. São episódios que se aproximam da abstração e da poesia, mas também da meditação e do divino, e são um exemplo da utilização do som como meio para transmitir emoções e sensações associados a lugares liminares, reais ou imaginários, ou para momentos e situações específicos.

Na estruturação desta arqueologia observamos que, apesar da massificação da música eletrónica ambiental, a procura de novas sonoridades tem sido constante e tem impulsionado novas correntes que procuram um mesmo objetivo: envolver os ouvintes em ambientes perceptuais, que os transportem para lugares reais ou imaginados. Afastando-se assim da abordagem inicial proposta por Satie e Eno à música ambiental, enquanto música que permanece em *background*, e refocando a sua posição na escuta de forma a ser usada para criar imaginários da mente que ajudem a entender o mundo e qual o nosso lugar nele, tal como defendido por Mulcock (2001).

## 8. Simulações representacionais

Tendo como ponto de partida a definição de Eno (1978) para a música eletrónica ambiental enquanto elemento indutor da criação de um espaço para pensar, construímos uma arqueologia deste género com recurso à escolha de um conjunto de autores e de trabalhos que influenciaram decisivamente a abordagem sonora dos projetos de investigação-criação desenvolvidos no âmbito desta tese.

Esta escolha foi efectuada tendo também como ponto focal a premissa de que a música eletrónica ambiental em particular está orientada para uma preocupação com o espaço (Demers, 2010), assumindo ao longo desta deriva que a música eletrónica ambiental é criada para lugares liminares, reais ou imaginários, ou para momentos e situações específicos. Ou, tal como Toop (2019) defende, a música eletrónica ambiental, como forma musical, está comprometida, implícita ou explicitamente, com interpretações e articulações com lugares e ambientes.

Mas a música eletrónica ambiental como género deve ser vista como uma sobreposição de informações, e não apenas como uma interação com um ambiente, tal como argumenta Field (2019). Defendendo ainda que a ligação social da música eletrónica ambiental ao próprio ambiente e envolvente mudou ao longo da sua evolução enquanto género, tal como mudou essa envolvente,

reforçando que o lugar hoje é um espaço pessoal, tal como a experiência de escuta associada à música eletrónica ambiental (Field, 2019).

Apesar da sua estabilização enquanto género e da diversidade de abordagens estilísticas, o foco demasiado na aplicação utilitária da música eletrónica ambiental para promover estados de êxtase e bem-estar, acaba por ignorar o próprio material sonoro, considerando-o como subserviente a estas funções (Siepmann, 2010). Não sendo esta a verdadeira função actual da música eletrónica ambiental, seja ela ouvida em ambientes de performance ou em ambientes de audição privados. Ainda segundo Siepmann (2010) a experiencição actual da música eletrónica ambiental na concepção, ampliação ou descontinuidade de lugares, expressa por si só o desejo de exercer um agenciamento interno ou uma mediação com a própria envolvente, operando como uma reflexão do 'eu', recorrendo a sonoridades que movem a mente. Um 'eu' que inclui o mundo social em que se está imerso e uma representação de lugares figurativos. Esta abordagem utilizada para construir lugares figurativos na música eletrónica ambiental baseia-se numa combinação de elementos associados à arte e à simulação representacional.

No entanto, a ideia de que a própria música pode ser representacional é contestada por vários escritores. Por exemplo, Goodman (1968), Scruton (1976) e Kuhns (1978) expressam opiniões muito nesse sentido.

Scruton (1976) defende que a música pode ser usada para expressar emoções, para aumentar o nível dramático, para enfatizar o significado de uma comemoração, mas como é uma arte abstrata não tem poder para representar o mundo. Enfatizando que a representação é uma propriedade que não pertence à música.

No entanto, nesta tese defendemos que a música eletrónica ambiental atende a algumas das condições que Scruton (1976) considera necessárias para que as obras sejam consideradas representativas. Podemos assim apontar a utilização de títulos nas peças, indicando claramente a natureza do tema de forma a fornecer uma estrutura através da qual os ouvintes são guiados de maneira específica. Além de muitos autores e trabalhos de cariz ambiental apresentarem representações diretas do assunto em questão. Já a simulação ocorre conceptualmente e também como um componente sonoro nas peças musicais.

Esta discussão sobre a representação levanta ainda uma série de questões sobre a transmissão e recepção das peças e como se compreendem essas peças que representam o lugar. Assim, talvez uma das perguntas mais importantes seja como é isto se relaciona com o ouvinte? Quando o ouvinte ouve estas peças, com o que é que se estão a envolver? Também devemos considerar que a transmissão de significado é um processo de dois sentidos, entre o ouvinte e o autor da peça.

Estas e outras questões procuraremos responder após a inclusão de outro nível de leitura na representação do lugar, através da inclusão do meio visual e da performatividade da memória, no processo de aproximação ao *site-specific* e na (des)construção do sentido de lugar.

*(...) The history of performance art has appeared as a series of waves; it has come and gone, sometimes seeming rather obscure or dormant while different issues have been the focus of the art world. When it has returned, it has looked very different from its previous manifestations.*

—RoseLee Goldberg, *Performance Art: From Futurism to the Present* (London: Thames & Hudson, 2001)

## CAPÍTULO II – PERFORMANCE MULTIMÉDIA

---

### 1. Interstícios

Depois da exposição apresentada no capítulo anterior, em torno da trajetória histórica e criativa da música eletrônica ambiental, procuraremos neste capítulo identificar e discutir o percurso dos movimentos artísticos associados à arte da performance, contextualizando de modo mais direcionado as performances multimédia contemporâneas no contexto da história e das linguagens dominantes na arte da performance, desde o futurismo e a vanguarda, no final do séc. XIX e início do séc. XX. até à nova expansão da performance multimédia, a partir dos anos 2000 e nas abordagens mais centradas no recurso aos meios sonoro e visual.

Importa, no que diz respeito ao que é referido como “contemporâneo” que este possa traduzir sobretudo um diálogo com o atual, sem rotular de forma rígida o que é atemporal e que não pode ser qualificado e ultrapassado por um tempo inteiramente histórico. Sobre o conceito de ‘contemporâneo’ como enquadramento da arte, não dissociamos nesta tese a periodização das obras, posicionando a arte contemporânea na década 1960-1969, conforme defendido por Moulin (2007). Mas, ao mesmo tempo, procuramos evidenciar a contemporaneidade das obras de arte sem uma cronologia rigidamente fundada, considerando como contemporâneo o que não se confunde com a produção dos artistas vivos, levando em conta que a contemporaneidade é uma relação singular com o nosso próprio tempo, que a ele adere e dele se distancia em simultâneo (Agamben, 2009).

De forma a ancorar o nosso estudo, assumimos o conceito de performance como sendo uma atuação na frente a uma audiência, tal como proposto por Carlson (2004), mas ao longo do tempo a utilização deste conceito tem variado não só de artista para artista, e também com o contexto em que é utilizado. Neste sentido socorremo-nos ainda da descrição de Alcázar (2014), para um enquadramento do conceito no âmbito deste estudo:

*A performance é uma forma híbrida que se alimenta das artes tradicionais (como o teatro, as artes plásticas, a música, a poesia e a dança), da arte popular (como o cabaré e o circo) e de novas formas de*



*arte (como o cinema experimental, a videoarte, a instalação e a arte digital). Mas também se apoia de fontes extra-artísticas, como a antropologia, o jornalismo, a sociologia, a semiótica e a linguística, assim como das tradições populares vernaculares (os pregões dos vendedores ambulantes, festas populares, procissões). A performance é, portanto, uma arte limítrofe, uma arte dos interstícios, é a arte transdisciplinar por excelência. (Alcázar, 2014: 75)*

Esta visão é reforçada por Laurie Anderson (2014) quando afirma que a performance “é uma área de trabalho fluída que parece constantemente fugir a taxonomias e a generalizações”.

Já para o conceito de multimédia assumimos o âmbito conforme proposto por Packer & Jordan (2001) quando enfatizam a combinação de meios ou de tipos de média. A performance multimédia distingue-se ainda por envolver e relacionar estéticas alternativas, por ser tecnologicamente inovadora, descentrar o corpo/performer e expandir-se a outros meios, nomeadamente o som, a luz, o movimento e a imagem.

Ao longo deste capítulo procuraremos questionar e discernir o que é novo na ontologia dos novos media e no recurso à tecnologia no âmbito da performance multimédia. Para a construção desta arqueologia da performance multimédia organizamos um conjunto de textos, autores e de trabalhos que entendemos relevantes e que, de modo complementar, sustentam o trajeto criativo dos projetos de investigação-criação desenvolvidos no âmbito desta tese. Optámos novamente por uma disposição cronológica, integrando a teoria e a história da arte da performance, de forma a organizar a sua evolução como linguagem, discutindo oportunamente as suas derivações e deslocações em direção à performance multimédia.

## 2. Interligações co-construídas

O teatro, a dança e a performance sempre foram expressões artísticas de cariz interdisciplinar, recorrendo a diversos meios, sendo que as raízes das práticas da performance multimédia podem ser rastreadas desde o final do séc. XIX, início do séc. XX. O teatro, desde a sua origem clássica às formas mais experimentais, incorpora não só música, figurinos, adereços, cenários e iluminação, mas também a voz humana e o texto. Ao longo dos tempos, o teatro tem legitimado e aproveitado o potencial dramático e estético das tecnologias que foram surgindo, tendo recorrido aos conhecimentos mais avançados em cada época para capacitar as suas produções. Isto reflete-se desde a criação dos efeitos visuais e sonoros do teatro na Grécia Antiga, às inovações na perspectiva, passando pelos engenhos cénicos mecânicos dos séculos XVII e XVIII, pela introdução do gás e,

mais tarde, da eletricidade e dos efeitos de iluminação. Esta trajetória prossegue até era digital, nomeadamente com a utilização do computador como meio de controlar o som, a iluminação e as mudanças de cenário (Laurel, 1993).

A dança tem uma ligação forte com a música e inclui elementos visuais como figurinos, adereços, cenários e iluminação, permitindo a expansão ou intensificação da presença do corpo no espaço. A dança, a mais corpórea das artes, foi igualmente conceptualizada como uma prática em contínua evolução tecnológica, tal como afirma Wesemann (1997). Podemos apontar como exemplo, no advento da luz elétrica, em 1889, o modo como a bailarina Loie Fuller dança com grandes véus estendidos por bastões, iluminados por várias luzes coloridas e por um espelho no chão, pré-anunciando *Slat Dance* (1927) de Oskar Schlemmer ou mesmo um dispositivo mais tardio como o *Extended Arm* (2000) de Stelarc. Fuller foi a primeira coreógrafa a usar tecnologia moderna nas suas peças, chegando a incorporar filme e sombras projetadas (Dixon, 2007). Wayne McGregor, um dos expoentes da dança digital, no seu solo *Cyborg* (1995), recorreu às luzes de palco para fragmentar o seu corpo, parecendo que apresentava formas diferentes, usando uma tecnologia mais antiga para criar os efeitos de uma nova, tornando esta obra numa referência da dança-tecnologia (Dixon, 2007).

As raízes da performance multimédia podem assim ser rastreadas ao longo da história do teatro e da dança, numa continuada adoção e adaptação tecnológica, que podemos examinar através de textos que previram ou influenciaram a teoria e a prática associada à multimédia e aos novos *media*, publicados num vasto número de antologias e textos na viragem do milénio<sup>39</sup>.

---

<sup>39</sup> Nestas publicações incluem-se: *Liveness: Performance in a Mediatized Culture* (1999; revisão 2008) de P. Auslander; *Remediation: Understanding new media* (2000) de J.D. Bolter e R. Grusin; *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality* (2001) de R. Packer e K. Jordon; *The New Media Book* (2002) de D. Harries; *Prefiguring Cyberspace: An Intellectual History* (2002) de D. Tofts, A. Jonson e A. Cavallaro; *The New Media Reader* (2003) de N. Wardrip-Fruin e N. Monfort; *Performance and Technology: Practices of Virtual Embodiment and Interactivity* (2006) de S. Broadhurst e J. Machon; *Intermediality in Theatre and Performance* (2006) de F. Chapple e C. Kattenbelt; *Theatre and Performance in Digital Culture: From Simulation to Embeddedness* (2006) de M. Causey; *Postdramatic theatre* (2006) de H-T. Lehmann; *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art and Installation* (2007) de S. Dixon; *Closer: Performance, Technologies, Phenomenology* (2007) de S. Kozel; *Multi-Media: video—installation—performance* (2007) de N. Kaye; *A philosophy of computer art* (2009) de D. Lopes; *New media: A critical introduction* (2009) de M. Lister, J. Dovey, S. Giddings, K. Kelly e I. Grant; *Entangled: Technology and the Transformation of Performance* (2010) de C. Salter; *Mapping Intermediality in Performance* (2010) de S. Bay-Cheng, C. Kattenbelt, A. Lavender e R. Nelson; *Cyborg Theatre: Corporeal/Technological Intersections in Multimedia Performance* (2011) de J. Parker-Starbuck; *Performing Mixed Reality* (2011) de Steve Benford e Gabrielle Giannachi; *Materializing new media: Embodiment in information aesthetics* (2011) de A. Munster; *Multimedia Performance* (2012) de R. Klich e E. Scheer; *The Johns Hopkins guide to digital media* (2014) de M-L. Ryan, L. Emerson e B. J. Robertson; *Embodied Avatars: Genealogies of Black Feminist Art and Performance* (2015) de U. McMillan; *Black Performance on the Outskirts of the Left* (2017) de M. Gaines; *Transmission in Motion: The Technologizing of Dance* (2016) de M. Bleeker; *Performance in the Twenty-First Century: Theatres of Engagement* (2016) de A. Lavender; *The Delayed Present: Media-induced Temporalities & Techno-traumatic Irritations of “the Contemporary”* (2017) de W. Ernst; entre outros.

Além destes textos, relacionados com a história e teoria da adoção de diversas tecnologias na criação e no palco, importa assumir que uma performance ao vivo é co-construída pela presença corporal de performers e espectadores, e que os momentos performativos podem ter um “efeito transformador”, relacionado com a contingência do seu acontecer, tal como defendido por Fischer-Lichte (2019). Desconstruindo dicotomias, particularmente a do ator/espectador, dominantes nas práticas e teorias do espetáculo da modernidade, a autora apresenta o universo da performatividade como marcado pela co-presença de atores e espectadores, num espaço físico que suscita interação. Os espectadores experimentam assim a materialidade de uma performance ao vivo, num evento efêmero, algo que difere da interpretação de uma obra de arte enquanto objeto artístico, num plano exterior (Fischer-Lichte, 2019).

Entendemos que a “materialidade da efemeridade” pode ser alcançada também com a inclusão de meios tecnológicos no momento performativo, tal como defendido por Bay-Cheng *et al.* (2015), quando apresentam um modelo com o objetivo de categorizar as práticas associadas à performance e à utilização de novos meios. As três taxonomias distintas, mas complementares, do modelo proposto por estes autores, estabelecem um caminho potencial para analisar não só um momento performativo em particular, mas também o arquivo (Bay-Cheng *et al.*, 2015) do que denominaremos no âmbito deste estudo por artefactos residuais: fotografias, vídeos, esboços, notas e outros escritos gerados ao longo do processo de investigação-criação.

Também Harbison (2019) defende esta abordagem, onde ação (processo de investigação-criação), documento (artefactos residuais), apresentação (momento performativo) e consumo (materialidade) não são tratados como entidades separadas, mas como partes de um todo interligado no campo dos estudos da performance. A autora suporta esta posição invocando não só o corpo performativo, mas também a identidade centrada na imagem, baseando-se no trabalho de Butler (2015) sobre a performatividade e assumindo um exercício de genealogia especulativa. Harbison (2019) argumenta que, através da “performatividade da imagem”, ou seja, imagens que negociam o significado das imagens, se pode criar e produzir imagens em e com recurso a novos meios. Este efeito transformador, da materialidade efémera e da performatividade da imagem é fundamental para a construção de uma ontologia da performance (Phelan, 1993) e para uma conceptualização do seu amplo campo disciplinar.

É também essencial analisar o contributo de Richard Wagner e a sua noção de *Gesamtkunstwerk*, o conceito de obra de arte total, apresentada no seu ensaio *Das Kunstwerk der Zukunft* (1849). Esta conceção de Wagner é essencial à performance multimédia, não só quando defende um teatro espetacular, mas também enquanto paradigma de convergência que antecipa a relação entre a obra de arte total e a compreensão contemporânea do computador como meta-meio capaz de unir todos os meios (texto, imagem, som, vídeo e outros) numa única interface (Dixon, 2007). Segundo

Dixon (2007), os dramas musicais de Wagner visavam o mesmo que muitas obras multimídia de hoje, nomeadamente a imersão do público. Wagner tentou produzir no seu tempo e com os seus meios, uma experiência o mais imersiva possível para o público, escondendo a orquestra, criando *leitmotiv* musicais e sonoros hipnoticamente repetitivos e acordes alongados (Lajosi, 2010; Vazsonyi, 2011). O seu teatro, o *Bayreuth Festspielhaus*, possuía um auditório em forma de leque que procurava eliminar todas as distrações usuais na sociabilidade que marcava presença nos teatros da época, como o balcão e colunas, e permitia uma visão perfeita do palco (Bowman, 1966). Este espaço estava ainda equipado com maquinaria de cena e um sistema de mistura de áudio original, onde o som da orquestra, que estava colocada debaixo do palco, era dirigido primeiro para o palco, onde se misturava com as vozes dos cantores, e só depois para a audiência (Garai, 2015; D’Orazio *et al.*, 2018).

Kurt Schwitters (1887-1948) exigia “a completa mobilização de todas as forças artísticas para criar a obra de arte total... exijo a inclusão de todos os materiais... exijo a revisão de todos os teatros do mundo” (Richter, 1978:156; Dixon, 2007:42). Mais tarde Vsevolod Meyerhold (1874-1940), uma das forças seminais do teatro internacional moderno, reclamou a destruição da caixa do teatro para criar um espetáculo sem divisão de classes (Braun, 1979; Meyerhold *et al.*, 1996; Pitches, 2004; Meyerhold, 2014; Schmidt, 2014).

A obra de arte total encontraria também repercussão nos trabalhos de Hugo Ball (1886-1927) no Cabaret Voltaire, nas teorias do teatro da crueldade de Antonin Artaud (1896-1948), no “teatro total” de Walter Gropius (1883-1969) e nos desenhos para teatros imersivos multimídia da Bauhaus (Smith, 2007; Roberts, 2011; Fischer-Lichte, 2013; Imhoof *et al.*, 2016).

Neste sentido, merecem destaque os artistas da Bauhaus, cuja primeira exposição teve como mote *Arte e Tecnologia - Uma Nova Unidade* (1923). As questões do espaço e do espaço-tempo ocupavam aí lugar decisivo na reconfiguração das formas dramáticas e da experiência do espetáculo. Oskar Schlemmer (1888-1943) tentou quebrar as restrições do palco, no qual os elementos eram montados, reagrupados, amplificados e gradualmente cresceram e tornaram-se algo como uma 'peça de teatro'. Gropius, por seu lado, acreditava que uma nova comunidade de trabalho, que englobava professores e alunos, iria-se tornar vital do mundo moderno, procurando uma nova síntese entre a arte e a tecnologia moderna (Gropius & Wensinger, 1961).

Estas formas de aproximações iniciais à *Gesamtkunstwerk* serviram de base para um conjunto de novas abordagens e processos de remediação contemporâneas. Assim, *Parsifal* (1882), de Wagner, foi remediado por Anja Diefenbach e Christoph Rodatz em *Cyberstaging Parsifal* (2000), numa produção que combinava projeções em *split screen*, efeitos digitais, diversos monitores e vocalizações gravadas e ao vivo. Na plateia, comentadores usavam microfones para confundir ainda mais a ação. Também Sandy Stone homenageou a ópera *Gotterdammerung* (1876) de Wagner na sua *Cyberdammerung*

(1997). Nesta adaptação *rock'n'roll*, Stone parodiou o momento em que Brunilda se atira para a pira funerária do seu amante, Siegfried, com um salto para o meio do público (Dixon, 2007).

É também essencial destacar algumas criações seminais para o desenvolvimento de performances teatrais que incorporam meios digitais e projeções geradas por computador, já que estas vêm de uma longa tradição (Dixon, 2007) iniciada com a primeira integração da projeção de filme numa apresentação de teatro, durante uma revista em Berlim, em 1911 (Billington, 1996). Em 1914, Winsor McCay (1869-1934) percorreu os Estados Unidos com *Gertie the Dinosaur*, uma personagem de animação muda, projetada numa tela de cinema com quem McCay interagia através de comandos verbais e gestuais, criando uma interatividade dialógica entre o performer ao vivo e as imagens projetadas, apresentação esta semelhante a inúmeras performances multimídia atuais (Dixon, 2007). Este recurso a camadas de forma, conteúdo e tecnologia, típicas da performance liminar (Broadhurst, 1999) e intermedial (Chapple & Kattenbelt, 2006), bem como a noção do híbrido (Kaye, 1996) podem ser remetidas aos movimentos de arte experimental do século XX, nomeadamente às vanguardas das primeiras décadas, quando futuristas, dadaístas, construtivistas e surrealistas recusaram as fronteiras convencionais entre as disciplinas e usavam quaisquer meios que servissem os seus desígnios (Jamieson, 2008).

A música, ao contrário do teatro, a dança e a performance, nem sempre foi uma forma de arte interdisciplinar ou multimeios e existiram alguns fatores impediam circunstancialmente a aproximação entre a música e a performance.

Sendo uma etapa posterior à trajetória dos movimentos vanguardistas a relação entre o campo musical e a performance ganha uma nova dimensão e roupagem, tal como defendido por Godlovitch (2008) quando assume que “a música [erudita] é essencialmente uma das *performing arts*”. Este autor, enquadrando-se no âmbito da música erudita, classifica-a como uma arte que acontece em apresentações no palco, local em que eventos sonoros são produzidos durante uma performance dos músicos ao executarem a obra de um determinado compositor. Mesmo considerando a música no raio de ação da arte da performance, onde a perspectiva da performance tem uma importância amplificada, Godlovitch (2008) defende que a performance musical não é um fator tão preponderante quanto a composição dentro do evento musical.

Apesar desta visão, Godlovitch (2008) subestima a complexidade que envolve a performance dentro da música ocidental classificando-a “como um meio para revelar o trabalho sonoro”, ou seja, “uma espécie de mensageira que faz a mediação entre compositor e ouvinte”. Muitas das decisões dos músicos/performers são realizadas conjuntamente (como dinâmicas, timbres, andamentos, articulações de fraseados) já que, por não estarem na partitura, afetam essencialmente a interpretação/performance. Apesar da sua relevância musical estes elementos não estão registados

explicitamente, na maioria das vezes, na partitura precisando assim de ser definidos entre os músicos/performers durante os ensaios.

Cook (2001) refere três caminhos distintos na relação entre o sentido semântico da palavra performance e a performance musical em si: (i) a performance da música, (ii) a música e a performance, e (iii) a música como performance. Segundo este autor enquanto as duas primeiras formulações assumem a performance e a obra musical como duas atividades distintas, a terceira procura um ponto de convergência entre ambas. Cook (2001) opta assim por uma abordagem oposta à de Godlovitch (2008), fugindo da ideia de performance musical como sendo uma mera reprodução e subordinação a uma técnica de execução que se torna redundante, defendendo que a fragmentação do próprio conceito da palavra performance está implícito na própria língua, já que

*[...] na verdade a ideia de que performance é essencialmente reprodução e, conseqüentemente, é uma atividade subordinada e muitas vezes redundante, é construída dentro da nossa própria língua. Alguém pode "apenas tocar", mas é estranho falar em "apenas performar": a gramática básica da performance é que alguém performa alguma coisa, alguém pode realizar uma performance "de" alguma coisa. Noutras palavras, a linguagem leva-nos a construir o processo de performance como suplementar ao produto que a ocasiona ou no que a resulta; é isto que nos leva a falar naturalmente sobre música "e" a sua performance, da mesma forma que os teóricos de cinema falam do filme "e" da música, como se a performance já não estivesse integrada à música (e a música ao filme). A linguagem, em suma, marginaliza a performance. (Cook, 2001)*

A partir desta conceção proposta por Cook (2001) o significado musical é criado no ato da performance. Portanto, ao pensarmos a música como performance constata-se que o significado é criado no ato da sua concretização 'ao vivo' e também no ato de escuta 'ao vivo' ou numa gravação. Além disso, podemos compreender significados diferentes do que escutamos já que estes resultam das formas distintas em que a música é executada, por exemplo em contextos diferentes de períodos e/ou locais, e das relações criadas entre artistas, ouvintes e a obra musical descrita numa partitura. Desta forma a partitura, na conceção de Cook (2001), atua como guião, que não diferencia de forma oposta o resultado da execução do processo, não sendo assim um 'texto' consolidado.

Nesta aproximação entre a música e a performance importa ainda destacar a visão de Frith (1996) que assume que, no deslocamento limite entre a ficção e a realidade do quotidiano, os artistas plásticos usam os seus próprios corpos como material e suporte artístico, e os artistas do palco (atores, bailarinos e performers) assumem-se, a si e aos seus corpos, como os objetos e/ou locais de narrativas e sentimentos. Da objetivação do artista enquanto o veículo da arte e a subjetivação do artista enquanto local de narrativas, temos a configuração de uma série de oposições binárias: sujeito/objeto, mente/corpo, interior/exterior, privado/público.

Frith (1996) transfere as proposições anteriores, defendidas por alguns teóricos da arte da performance, para além das artes plásticas e das artes cénicas relacionando-as com o campo da música, onde o músico também atua como performer. Para desenvolver esta afirmação este autor enumera um conjunto de questões, nomeadamente: O que torna algo uma performance? Quais são as condições da sua existência? Como é que a performance-ação se relaciona com a performance-interpretação?

O contexto desenvolvido por Frith (1996) relaciona o termo performance como um processo social e comunicativo que é dependente de uma audiência para a sua concretização, seguindo o encadeamento “material-agente-obra-público”. A performance é então uma forma de retórica, uma retórica de gestos, onde geralmente os movimentos corporais e gestuais dominam as outras formas de signos comunicativos, como a linguagem e a iconografia. Ainda segundo este autor, esta retórica cria uma relação de interdependência do performer com o público, que atua como intérprete do trabalho de um compositor/artista por meio da sua própria capacidade de apreensão dos elementos performativos do artista, sobretudo a postura, os gestos e a linguagem corporal. Frith (1996) demonstra que o público entende o gesto performativo, sem a necessidade de explicações, por meio de um diálogo constante entre o interior e exterior, projetado pelo movimento corporal induzido pela ação do performer/artista.

Nesta reflexão sobre a música no contexto da performance, Auslander (2006) propõe posicionar os músicos como seres sociais, não apenas no sentido de que as apresentações musicais são interações entre eles, conforme sugerido anteriormente por Cook (2001), mas num sentido mais amplo, em que para ser músico é necessário desempenhar uma identidade dentro de um contexto social. Geralmente compreende-se a música apenas como um evento sonoro, onde a música está inserida e onde os músicos aparecem no espaço manipulando instrumentos.

Contudo, o material produzido e percebido como música acontece em virtude do seu enquadramento primário, isto é, a música é produzida intencionalmente por um agente (humano) atuando em relação à compreensão e entendimento de um determinado grupo social. Podemos alargar este conceito de música para além das convenções, inserindo-o em qualquer estrutura de ação sonora possível como a gestualidade dos músicos da vanguarda e experimentais, designadamente os futuristas italianos, os músicos de música concreta e música eletrónicos, os músicos associados ao movimento *Fluxus*, entre outros.

Auslander (2006) defende que é difícil imaginar as que diversas modalidades de teatro, ópera, dança ou até mesmo a música de concerto estejam integradas no quotidiano como a música popular parece estar e, na performance, a vida é muitas vezes integrada na arte e não o contrário. Diferentes dos atores, dos cantores de ópera ou até mesmo dos bailarinos, os músicos normalmente não retratam claramente personagens ficcionais nas suas performances. Parecendo, portanto, razoável analisar a

performance musical como uma espécie de performance de identidade. Embora os músicos inicialmente criem as suas identidades musicais estas não são simplesmente criadas por músicos e consumidas pelo público. Por isso, é importante que ao pensar a música como performance se deve observar as relações concretas entre os artistas e o público, ao invés de se focalizar nas questões relativas às obras musicais e a performance.

Com o intuito de tornar clara a relação entre as identidades musicais e fugir do termo personagem, mais próxima ao teatro do que da música, Auslander (2006) defende uma nova terminologia para atender às necessidades e ao funcionamento das camadas envolvidas na performance ‘ao vivo’ de um músico. Assim, o autor parte do conceito de personagem para chegar à definição de *persona* musical:

*O conceito de personagem requer uma outra tradução quando aplicado aos músicos, ao contrário dos atores, obviamente porque os músicos não costumam retratar personagens fictícias. (...) Defendo que quando vemos um músico tocar ou cantar, não estamos simplesmente a ver a pessoa real a tocar, como acontece aos atores, há uma entidade que faz a mediação entre os músicos e o ato performativo. Quando escutamos o músico tocar, a origem do som é uma versão daquela pessoa construída com a finalidade específica de tocar a música sob circunstâncias especiais. A performance musical pode ser definida (...) como uma representação do ‘eu’ (self) de uma pessoa dentro do domínio discursivo da música. (...) postulo assim que numa performance musical esta representação de si mesmo é o objeto direto do verbo realizar. O que os músicos desempenham (to perform) em primeiro lugar não é música, mas sim as suas próprias identidades como músicos, as suas personas musicais. (Auslander, 2006:102)*

Auslander utiliza o termo *persona* para descrever uma presença performativa distante de um carácter abertamente ficcional e sem uma simples equivalência com a identidade real do artista. Nesta construção, o performer é o centro do diálogo nas diversas camadas envolvidas na execução de uma performance da obra.

Cohen (1998) corrobora esta premissa de que o performer vai representar partes de si mesmo e da sua visão do mundo. A *persona* diz assim respeito a algo universal enquanto a personagem é mais referencial. Dessa forma, na conjugação de diversos procedimentos artísticos, a atribuição do performer é a construção da sua *persona* que, erradamente, tem sido confundida com a construção referencial da personagem. Para o mesmo autor, nos atos performativos trabalha-se geralmente com a *persona* e não a personagem já que essa é uma atribuição específica do ator no teatro tradicional.

Mesmo para a música (popular), tal como mencionado por Frith (1996), Auslander (2006) enfatiza que o conceito de *persona* musical pode ser aplicado a uma ampla maioria dos músicos (cantores, instrumentistas e maestro) e a diversos géneros musicais, onde se inclui, a nosso ver, a música eletrónica, onde os músicos/*performers* desempenham as suas próprias *personas* musicais.



Ao contrário das artes cénicas e visuais, constata-se que são poucas as formulações teóricas e conceituais referentes ao campo da música e dos seus desdobramentos sonoros que são encontradas na área da performance, apesar da aproximação entre a música e a performance, e da assunção do performer musical enquanto *persona*.

Auslander (2006) assegura que essa ausência da performance musical nos estudos da performance tem como explicação parcial a genealogia da linguagem na área que, frequentemente, circunscreve essas ações aos circuitos restritos dos teatros e das galerias de arte, espaços onde a música continua a estar presente enquanto eixo auxiliar na construção da ação performativa. Não obstante esta ausência na arte da performance Dixon (2007) observa que

*[...] a música foi uma das primeiras áreas artísticas a experimentar de forma significativa e entusiasticamente as tecnologias, e em termos de produção criativa e produção comercial (assim como ilegal), a música tem sido, sem dúvida, mais radicalmente subvertida pela “revolução digital” do que foram as outras artes de performance.* (Dixon, 2007:X)

Esta subversão tem potenciado assim opções para o acesso a novas tecnologias e a uma multiplicidade de linguagens para além da música, enquadradas em performances multi-meios compreendidas enquanto multimédia.

Estas performances multimédia devem ser encaradas como uma extensão de uma história continuada de adoção e adaptação de tecnologias para aumentar os efeitos estéticos e o sentido do espetáculo, amplificar o seu impacto sensorial e emocional, intensificar os seus sentidos e associações simbólicas e reforçar o seu poder intelectual. Interessando-nos para esta tese a utilização desses meios tecnológicos não só como registo, mas como elementos integrantes do processo de criação e apresentação.

### 3. Exteriorizações fracionadas

A vanguarda procura a exploração de territórios desconhecidos, numa conquista de um futuro ainda não ocupado e em direção a um cenário onde ainda ninguém se aventurou. Habermas (1981) defende esta visão afirmando:

*The avant-garde understands itself as invading unknown territory, exposing itself to the dangers of sudden, shocking encounters, conquering an as yet unoccupied future. The avant-garde must find a direction in a landscape into which no one seems to have yet ventured.* (Habermas, 1981:4)

Segundo Bürger (1993), a ideia dos vanguardistas dentro dos movimentos europeus de vanguarda tinha como objetivo um ataque ao status da arte na “sociedade burguesa”. A sua abordagem não passava por impugnar um sistema antigo ou um estilo precedente, mas por questionar a separação da arte com a *praxis* do dia-a-dia do homem. Os vanguardistas procuravam destacar a necessidade de a arte ser prática e que o seu conteúdo tivesse de ser socialmente significativo. A disputa da vanguarda europeia estabeleceu-se assim contra as regras de funcionamento da arte na sociedade, já que a mesma tinha o poder de definir tanto o conteúdo quanto o seu efeito.

Menezes (2001) olha para esta vanguarda como uma rutura total com o passado e a tradição, atuando, todavia, no presente, com olhos postos no futuro. Este autor afirma que:

*O mito do futuro estabelece-se nas vanguardas em apoio ao presente e em radical antagonismo frente ao passado e à tradição. Enquanto o futuro no romantismo e no modernismo é uma projeção revitalizada do passado (no romantismo gótico, com o carácter de barbárie detonada pelo presente, e no modernismo, como cancelamento do presente pela restauração da tradição renovada), nas vanguardas [...] o futuro é um desenvolvimento inevitável do presente e uma anulação radical e definitiva de todo e qualquer passado, mesmo daquele glorioso e, de alguma maneira, próximo ao ideário da modernidade. (Menezes, 2001:103)*

O que caracteriza a vanguarda é, portanto, o novo, a vanguarda vive e respira a novidade. Nesta “tradição do novo”, conceção definida por Rosenberg (1962) para sintetizar um espírito de uma época, permitiu à arte de vanguarda libertar-se das amarras do passado, desfazendo os géneros e explorando outras formas de experimentações e de sensações. Subiratis (1991) observa os expoentes vanguardistas e discerne que a rutura com o passado, a autocrítica, a exigência sempre reformulada de voltar às origens é cumprida a partir do eterno retorno à estaca zero.

A história da performance inicia-se com as vanguardas artísticas, movimentos artísticos que apresentaram novos rumos para a arte ocidental, e continuou a influenciar diversas gerações e movimentos artísticos do pós-Segunda Guerra Mundial até os dias de hoje.

Após as interligações co-construídas relacionadas com a performance multimédia, olhamos de seguida para o legado da vanguarda do início do século XX, com o objetivo de relacionar a performance multimédia de hoje com as teorias e práticas do futurismo, construtivismo, dadaísmo, surrealismo e expressionismo.

Entre os movimentos vanguardistas que podemos aproximar da origem da performance multimédia, o futurismo foi aquele que teve um papel mais decisivo (Goldberg, 2001). Assim, podem ser estabelecidos paralelos claros entre os movimentos de vanguarda do século XX e a era digital. Como argumentado por Rutsky (1999), ambos surgiram em épocas de revolução tecnológica comparáveis. Tanto o futurismo como as tecnologias digitais apresentaram-se

inicialmente como filosofias de vida. Mais tarde compreendeu-se que se tratavam de desenvolvimentos tecnológicos que rapidamente se tornaram ultrapassados, exigindo assim um maior esforço para evitar que ficassem fechados nas suas próprias dificuldades técnicas, limitações e *clichês* (Dixon, 2007).

Desde os seus primórdios que as artes performativas recorreram a vários meios para se erguerem. As vanguardas do princípio do século XX foram as primeiras a fazê-lo, e os futuristas, construtivistas, dadaístas, surrealistas e expressionistas contribuíram ativamente para a origem da performance multimédia. Porém os futuristas, com as suas práticas e filosofias estéticas, tiveram uma posição central na relação crescente entre tecnologia e performance. Para Goldberg (2004) e Fischer-Lichte (2019), as distinções entre a arte da performance e os novos *media* são algo difusas, requerendo novas terminologias, novas formas de descrever a performance neste contexto, tendo-se tornado claro que a performance é um dos principais operadores estéticos e criativos na arte contemporânea, tendo um momento fundador no futurismo. No início, os futuristas começaram por se focar na performativização dos próprios manifestos, mas acabaram por transformar e elaborar ações ao vivo com base nos seus ideais associados à velocidade e à técnica (Goldberg, 2001).

A vasta área interdisciplinar que denominamos como performance multimédia pode ser relacionada com o primeiro manifesto futurista de Marinetti<sup>40</sup>, publicado na imprensa parisiense<sup>41</sup> a 9 de Fevereiro de 1909, tendo, portanto, mais de cem anos (Goldberg, 2001). Enquanto que os cubistas reconfiguravam a perspectiva e desconstruíam o espaço no quadro bidimensional, Marinetti deslocava-se em direção ao espaço real e ampliado do social, do político e do urbano. No princípio do século, os futuristas italianos trabalhavam no sentido de uma forma sintética e tecnológica de performance, tal como os performers fazem atualmente, através de meios tecnológicos avançados. Isto observa-se na abordagem contida em alguns dos inúmeros manifestos do movimento futurista<sup>42</sup>. Trata-se de um vasto questionamento de conceitos e de práticas, num ímpeto claramente

---

<sup>40</sup> Este manifesto foi uma resposta da arte ao pensamento revolucionário do princípio do século, nomeadamente às publicações da Teoria da Relatividade de Einstein em 1905, da Teoria Quântica de Planck em 1901 e Teoria dos Sonhos de Freud um ano antes (Goldberg, 2004).

<sup>41</sup> Segundo Golberg (2012), Marinetti escolheu como alvo o público cosmopolita francês na indiscutível capital cultural do mundo da época com o objetivo de, por intermédio desse manifesto, atingir os valores estabelecidos da pintura e das academias literárias.

<sup>42</sup> Refiram-se, nomeadamente, os seguintes manifestos: *Manifeste du futurisme* (1909) de F.T. Marinetti; *Manifeste des auteurs dramatiques futuristes* (1911) de F.T. Marinetti; *Manifesto dei musicisti futuristi* (1911) de B. Pratella; *Fotodinamica Futurista* (1911) de A.G. Bragaglia; *Manifeste technique de la litterature futuriste* (1912) de F.T. Marinetti; *Distruzione della quadratura* (1912) de B. Pratella; *L'arte dei rumori* (1913) de L. Russolo; *L'Imagination sans fils et les mots en liberte* (1913) de F.T. Marinetti; *Le music-hall* (1913) de F.T. Marinetti; *Il teatro futurista sintetico* (1915) de F.T. Marinetti, E. Settimelli e B. Corrà; *La cinematografia futurista* (1916) de F.T. Martinetti, E. Settimelli, B. Corrà, A. Ginna, G. Balla e R. Chiti; *Il manifesto della danza futurista* (1917) de F.T. Marinetti; *Il teatro della sorpresa* (1921) de F.T. Marinetti e F. Cangiullo; e *L'atmosfera scenica futurista* (1924) de E. Prampolini.

vanguardista. Como referem Kirby (1971), Berghaus (1998) e Goldberg (2001), ao exaltarem a máquina e a aceleração, os futuristas procuravam uma convergência de formas de arte e a combinação da arte com a tecnologia, chegando estes a desenvolver uma fórmula quase matemática para o (seu) teatro sintético, como se de um algoritmo se tratasse:

*pintura + escultura + dinamismo plástico + palavras livres + ruído composto (intonarumori) + arquitetura = teatro sintético (Marinetti et al., 2001:15)*

O manifesto *Il teatro futurista sintetico* (1915) de Marinetti defendia a teatralização alargada de elementos da cultura urbana popular, característica que marca as ações performativas das principais figuras futuristas. Já antes, no *Manifeste du futurisme* (1909), Marinetti assumia novas concepções do tempo e o espaço, apresentando uma perspectiva teórica que se encontra em discussões recentes sobre os novos *media* e o ciberespaço. Esta exaltação futurista para a exploração dinâmica do tempo e do espaço, bem como a sua confiança na tecnologia, através do domínio da máquina e do reinado da eletricidade (Pratella, 1911), relaciona-se diretamente com os desenvolvimentos da performance multimédia. A filosofia central e elementos estilísticos do futurismo, tais como o dinamismo plástico, a compressão, a simultaneidade e o envolvimento da audiência ressoam para Dixon (2003) na performance multimédia de hoje. Segundo este autor, os paralelos artísticos entre o futurismo e a performance multimédia existem, por exemplo, no facto de os manifestos e as experiências performativas futuristas serem precursoras do entendimento contemporâneo da máquina-computador como um dispositivo de convergência e o espaço digital como um ponto de evolução cultural e pessoal.

Isto pode ser observado, não só nos saraus futuristas, mas também na dança de Valentine de Saint-Point e nas experiências performativas *Piedigrotta* (1914) e *Non c'è un cane* (1920) de Francesco Cangiullo, e *Simultaneità* (1915) e *I Vasi Communicanti* (1916), ambas de Filippo Marinetti. Em 1913, Valentine de Saint-Point criou uma performance de dança multimédia idiossincrática na *Comédie des Champs-Élysées*, executada ao som de música executada por Satie e Debussy, poemas, efeitos de luz e equações matemáticas projetadas em várias telas de tecido e nas paredes do espaço (Goldberg, 2004). Se *Piedigrotta* foi o primeiro exemplo de uma declamação dinâmica e sinóptica (Goldberg, 2001), já na peça-imagem *Non c'è un cane* Cangiullo abdica de um dos principais suportes do teatro tradicional: a presença do ator no contexto cénico (Saccone, 2013). *Simultaneità* incluía duas narrativas apresentadas dramaticamente em paralelo e *I Vasi Communicanti* incluía diferentes ações que decorriam em três locais diferentes. Nestas duas peças, as barreiras entre estes mundos distintos acabam por ser diluídas à medida que as personagens cruzam os limites marcados e invadem os outros espaços (Kirby, 1971). Esta justaposição de elementos artísticos divergentes e o jogo de narrativas que se opoem simultaneamente, continuaria mais tarde com a antiarte dos dadaístas e a performance surrealista.

O movimento futurista emergiu nas artes como um período comparável à revolução digital, em termos de mudança tecnológica, cultural e também social. O fascínio pelas novas tecnologias que, nessa altura, mudavam formas de criação e de trabalho, marcou a reflexão e a vida quotidiana de uma forma visível. As influências do futurismo podem ser vistas em trabalhos recentes como *Les Entrailles de Narcisse* (2001) de Bud Blumenthal e *Anima* (2002) da companhia multidisciplinar *Lemieux Pilon 4D Art*. Em *Les Entrailles de Narcisse*, Blumenthal aborda, numa procura de si mesmo, o essencial:

*(...) o organismo, a mecânica do corpo, a química do cérebro, as transferências de fluidos e a tríade osso-músculo-articulação. É deste ato sistemático de questionar que, de cada um destes elementos, nasce um universo imaginário sem limites, numa espécie de extrapolação metafísica do diagrama corporal.*  
(sinopse *Les Entrailles de Narcisse*)

Já *Anima* é um conto impressionista sobre uma companhia de artistas onde cada um é assaltado por memórias, ilustrando e comentando individualmente trechos de uma entrevista da BBC do antropólogo Desmond Morris, e onde:

*O choque entre o real e o virtual traz à tona outras dicotomias, nomeadamente, entre corpo e alma, biológico e tecnológico, presente e passado, vigília e sonho. A análise social de Morris é examinada quanto à busca da alma, relações interpessoais e desenraizamento. Essas justaposições ilustram o sentimento de alienação, resultante de nossa interação cada vez mais desencarnada uns com os outros.*  
(sinopse *Anima*)

Outro exemplo deste fascínio com a mudança tecnológica, a transformação social e cultural promovida pelo imaginário futurista, neste caso associado à sociedade industrial dos Estados Unidos da América, é o coletivo russo *FEKS - The Factory of the Eccentric Actor* (Goldberg, 2001), destacando-se o trabalho *The Wedding* (1922), enquanto exemplo da promoção de aspetos típicos da vida norte-americana.

Se o futurismo forma uma base conceptual e criativa para a performance multimédia contemporânea, se o construtivismo suscita um modelo matemático e uma metodologia formal, outros movimentos da vanguarda na Europa (dadaísmo, surrealismo, expressionismo, Bauhaus) constituem fontes adicionais de inspiração quanto ao devir da criação que nos conduzirá ao que designamos por performance multimédia. Esta explora geralmente representações do subconsciente, sonhos e mundos de fantasia, assim como outros temas centrais à arte, ao cinema e ao teatro surrealista do início do séc. XX. As colagens e cut-ups associados ao dadaísmo francês e ao surrealismo movem-se para o reino virtual, com o computador a tornar-se recentemente o manipulador maior da imagem. As estruturas performativas dadaístas são reinventadas agora no plano digital. Os *ready made* dadaístas de Marcel Duchamp, bem como o trabalho dos cubistas, foram precursores da “estética multicamadas” e da imagem dividida que encontramos na arte

multimídia em geral, sendo uma característica habitual na composição da performance (Goldberg, 2004).

As influências de experiências com a imagem fragmentada de Marcel Duchamp, que marcaram a história da arte, estão bem presentes na arte multimídia, desde o seu início até ao advento dos mundos virtuais. Podemos apontar como exemplo desta influência a remediação do quadro cubista de Duchamp *Nu descendant un escalier n° 2* (1912) no trabalho *Duchampiana: Nude Descending a Staircase* (1976), de Shigeko Kubota, uma vídeo-instalação em que uma mulher desce uma escada passando de ecrã para ecrã, numa série de monitores alinhados descendentemente (Paul, 2003). Goldberg (2001) defende que o que sentimos acerca de Marcel Duchamp é essencialmente o que sentimos acerca da arte no final do século XX, tão profunda foi a sua influência. Duchamp convocamos para uma reflexão sobre os protocolos da arte, afastando-a sobretudo das suas continuidades historicistas; fê-lo através de vários meios, desde a pintura às técnicas mistas (*The Large Glass*, 1915-1923), à instalação (*Etant Donnés*, 1946-66) e ao cinema (*Anémic Cinema*, 1926). O pensamento de Duchamp tornou comum a experiência com diferentes formas e meios artísticos, descentrando a criação de uma assertividade fixa e capitalizável, valorizando o gesto e a ideia-conceito que viria a determinar a criação posterior. Duchamp fixou-se nos EUA depois da II Grande Guerra, onde influencia os artistas da Pop Art, juntando-se assim às experiências experimentais e multimídia com origem no Black Mountain College, a que pertenciam, entre outros John Cage, Robert Rauschenberg, o coreógrafo Merce Cunningham e o músico David Tudor (Rush, 1999).

Segundo Goldberg (2004), o futurismo influenciou um conjunto diverso de caminhos de criação posteriores, incluindo o construtivismo, as performances poéticas dadaístas de Hugo Ball e Richard Huesenbeck em Zurique, os círculos poéticos de Mayakovsky e Burliuk em Moscovo e São Petersburgo, e o trabalho desenvolvido por John Cage. Meyerhold fez parte do movimento futurista russo, antes de abraçar o construtivismo e produziu várias performances futuristas incluindo *Mystery Bouffe* (1918) de Vladimir Mayakovsky, *The Dawn* (1920) de Émile Verhaeren, *Le Cocu Magnifique* (1922) de Fernand Crommelynck e *The Death of Tarelkin* (1923) de Alexander Sukhovo-Kobylin. Nestas produções, Meyerhold expôs a sua abordagem ao construtivismo, ou produtivismo teatral, apresentando ações abstratas, intensamente dinâmicas, antirrealistas e não representativas destinadas a criar uma realidade independente no palco, socorrendo-se da sua investigação sobre as possibilidades expressivas do espetáculo de massa, do construtivismo cênico e de um estilo performático influenciado pelo circo (Braun, 1979; Pitches, 2004; Meyerhold, 2014; Schmidt, 2014). Meyerhold defendia uma ideologia e uma estética para a nova era mecânica, relacionando a técnica de interpretação com o ambiente industrial, comparando operários a

bailarinos, postulando uma fórmula mecânica para a interpretação, como já o haviam feito os futuristas italianos<sup>43</sup>.

Os esforços de Meyerhold para sistematizar o teatro e as suas ideias sobre a mecanização do trabalho do ator ecoaram em Nikolai Foregger, que desenvolveu igualmente um sistema que definia o corpo do bailarino como a máquina e os seus músculos como o maquinista (Goldberg, 2001). Foregger trabalhou com Sergei Eisenstein e outros realizadores, na tentativa de tornar o teatro mais cinematográfico. Eisenstein, por sua vez, revolucionou o cinema através das teorias da construção do plano e da edição como montagem de atracões: os ritmos e tempos da sua montagem aumentavam o impacto sensorial e dramático dos seus filmes e a justaposição dialética dos planos ajudava à sua compreensão e à interpretação do substrato ideológico (Dixon, 2007). A montagem de Eisenstein promovia impactos ao nível sensorial e intelectual, que este comparava ao motor de combustão interna, naquilo a que podemos chamar uma “*taylorização*” do cinema.

Nesta altura, Dziga Vertov ligava futurismo, construtivismo e surrealismo, através de obras como *Tchelovek s kinoapparatom (The man with the movie camera)* (1929). Vertov assumia que o olho humano obedece ao desejo da câmara, uma proposição tecno-positivista dos futuristas, uma sensação de realidade sonhada dos surrealistas e um sistema geométrico formal dos construtivistas. Nas palavras de Vertov:

*Sou olho. Criei um homem mais perfeito que Adão; crio milhares de pessoas diferentes de acordo com planos e mapas previamente preparados. Tomo as mãos ágeis de um, as pernas mais rápidas e elegantes de outro, de um terceiro tomo a cabeça mais bonita e expressiva e através da edição crio um homem completamente novo e perfeito. Eu sou olho. Eu sou olho mecânico.* (Dixon, 2007:60)

Podemos comparar o olho de Vertov às funções de composição visual do sistema de um computador. Também a fragmentação, reordenação e reanimação do corpo são temas comuns nas artes multimédia e digitais, já que, nos mundos virtuais, as construções de avatares assemelham-se à descrição do olho de Vertov. O próprio processo da performance multimédia, com interfaces e meios em camadas justapostas, adjacentes ou paralelas, tem relações com este modo de montagem. O legado de Vertov está presente em muitos trabalhos de performance multimédia e diretamente no trabalho de alguns grupos, como a companhia Dziga Vertov Performance Group. O coletivo Talking Birds, no seu trabalho colaborativo *Girl With a Movie Camera* (1999), combina filme de arquivo e vídeo digital para traçar seis décadas de imagens da cidade inglesa de Coventry (Dixon, 2007). Manovich (2002) recorre a *The man with the movie camera* como guia para a compreensão dos paradigmas dos novos *media* e Coyne (1999), na sua análise de perspetivas críticas e filosóficas sobre

---

<sup>43</sup> Dixon compara esta associação ao uso combinado do software criativo e do hardware infraestrutural do computador:  $N=A1+A2$  ( $N$ =o ator;  $A1$ =o artista que concebe a ideia e dá as instruções necessárias à sua execução;  $A2$ =o executante que executa a conceção de  $A1$ ) (Dixon, 2007:65).

tecnologia, descreve detalhadamente como os princípios do surrealismo se repercutem no mundo digital, um mundo vertiginoso, cheio de justaposições estranhas, complexidades, níveis de significado e contradições<sup>44</sup>.

Em resposta à pergunta “o que é o surrealismo?”, Andre Breton afirmou que o ato surrealista seria como disparar um revólver aleatoriamente para uma multidão na rua (Goldberg, 2001). Segundo Green (1999), para a geração surrealista a ação performativa ilustra ideias inovadoras e dá forma a conceitos. Podemos estabelecer um paralelismo entre a abordagem surrealista e a multimídia, já que, segundo Coyne & McLachlan (1997), o surrealismo preocupava-se com a arte em todas as suas manifestações: poesia, pintura, escultura, fotografia e cinema e as exposições surrealistas incluíam estes meios, combinados de diversos modos, sendo o conceito de multimídia uma designação apropriada para estas combinações. Esta abordagem promovia uma experiência subconsciente mais ampla e comunicável junto do público, contendo as ideias do teatro total delineadas por Antonin Artaud (1896-1948), elemento pertencente ao movimento surrealista (Baron *et al.*, 2001).

O movimento surrealista francês apresentou diversas produções teatrais<sup>45</sup> (Behar, 1967) desde 1924 até a Segunda Guerra Mundial, embora estas sejam da dupla Roger Vitrac e Antonin Artaud, responsável pela fundação do Theatre Alfred Jarry, consideradas como sendo o esforço mais sério na criação de um teatro surrealista (Auslander, 1980) e cuja criação teve como objetivo devolver ao teatro a música, a poesia ou a pintura, do qual teria sido desprovido até então (Artaud, 1962). Artaud teve uma profunda influência nas noções de teatro nos nossos dias (Huxley & Witts, 1999) e é descrito como sendo a influência seminal mais poderosa no teatro francês moderno (Esslin, 2004). Para Artaud, a resposta do público deveria ser obtida através da criação de um ambiente no qual os efeitos de preparação eram reunidos para transmitir um ou vários temas essenciais, inerentes à

---

<sup>44</sup> Outros exemplos de experiências próxima da arte performativa podem ser vistos no movimento surrealista, nomeadamente ao explorar automatismos gerados pelo subconsciente, sonhos, mundos de fantasia. De igual modo, o *Cabaret Voltaire* de Hugo Ball, em Zurich, mistura performance, música, manifestos, teoria e imagens artísticas (Green, 1999). Segundo Cohn (1964), em 1917, Apollinaire cunhou o termo de surrealismo como enquadramento do seu trabalho teatral, ao assumir que tentaria, se não uma renovação do teatro, pelo menos um esforço pessoal, necessário para regressar à própria natureza, mas sem a imitar à maneira dos fotógrafos. Para Apollinaire, quando um homem quis imitar a caminhada, criou a roda, que não se assemelha a uma perna, assim praticou o surrealismo sem saber.

<sup>45</sup> Das criações associadas ao movimento e às ações performativas surrealistas, destacamos *Ballet parade* (1917) de Eric Satie, Pablo Picasso, Jean Cocteau e Léonide Diaghilev; *Mamelles de Tiresias* (1917) de Guillaume Apollinaire; *Le Peintre* (1921), *Mademoiselle Pige* (1922) e *Entrée Libre* (1922) de Antonin Artaud; *Les Mysteres de l'amour* (1923) e *Victor ou les enfants au pouvoir* (1928) de Roger Vitrac; *Relâche* (1924) de Francis Picabia e Erik Satie; *Au pied du mur* (1925) de Louis Aragon; *Juliette ou la clé des songes* (1927) de Georges Neveux; *El público* (1930), *Así que pasen cinco años* (1931) e *Comedia sin título* (1935) de Federico García Lorca; *Doctor Faustus lights the lights* (1938) de Gertrude Stein; e *L'Acte manqué* (1938) de Helene Vanel. A estreia de *Relâche* incluiu no seu intervalo a projeção do filme *Entr'acte* (1924), escrito por Picabia e realizado por René Clair, filme fundamental para a estética visual dos projetos de investigação-criação desenvolvidos no âmbito desta tese.



performance (Baron *et al.*, 2001). Dixon (2007) observa que muitos artistas e investigadores têm vindo a fazer um paralelo entre o pensamento de Artaud e a performance multimédia. Artaud discutiu “o corpo sem órgãos” muito anos antes da formulação filosófica de Gilles Deleuze e Félix Guattari, utilizada como construção metafórica no discurso sobre a utilização do corpo em ambientes virtuais ou representados noutros meios<sup>46</sup>. Características de inspiração surrealista como a vida interior e a animação de objetos, a visão fragmentada do corpo humano, a desestabilização do tempo e do espaço, são hoje traduzidas em animações de computador ou incorporadas em robôs mecânicos que integram as performances<sup>47</sup>.

Ao contrário das provocações rebeldes dos futuristas ou dadaístas, a Bauhaus apelava à unificação de todas as artes, introduzindo e reforçando a estética da era mecânica e a defesa de um teatro total ou de uma produção de um tipo de atividade cénica que permitisse que os espectadores se fundissem com o palco, tal como descrito no ensaio *Theater, Zirkus, Varieté* (1924) de Moholy-Nagy (Goldberg, 2001)<sup>48</sup>. O desenvolvimento da performance nos anos 20 na Alemanha deveu-se em larga escala ao trabalho pioneiro de Oskar Schlemmer na Bauhaus. De facto, Schlemmer seria o precursor de muitas das explorações atuais da performance multimédia. Partindo de algumas das ideias de Adolph Appia sobre luz e a noção de Gordon Craig sobre a *über-marionette* (Craig, 1908; Lyons, 1964; Ribeiro, 2012), Schlemmer levou a narrativa e a abstração espacial e coreográfica a novas alturas. O artista desenhou fatos robóticos para o *Triad Ballet* (1922), utilizou engenhos mecânicos para mover rapidamente figuras metálicas no palco, colocando as mãos e a cabeça de uma performer em esferas metálicas; aproxima-se da ficção científica em *Metal Dances* (1929), peça apresentada

---

<sup>46</sup> O movimento surrealista incluiu também compositores como Satie e Varèse. Segundo LaCoss (2005), as abordagens artísticas surrealistas influenciaram ainda diversos criadores contemporâneos, nomeadamente, Helene Cixous (*Portrait of Dora*, 1976), Dianne Hunter (*Dr. Charcot's Hysteria Shows*, 1989), Terry Johnson (*Hysteria*, 1993), Anna Furse (*Augustine (Big Hysteria)*, 1996), e Diamanda Galas (*Convention of Hysteria*, 1985; *Schrei X*, 1996), entre outros.

<sup>47</sup> Também o Teatro do Absurdo herdou a suspensão do tempo e do espaço e os sonhos, alucinações e paradoxos do surrealismo. O absurdo não é apenas o tema apresentado nas peças, mas reside na própria forma dramaturgica. No seu estudo já clássico, Esslin (2004) circunscreve a diferença entre os autores do Teatro do Absurdo e os filósofos do Absurdo ao afirmar: “O Teatro do Absurdo esforça-se para expressar seu sentido da falta de sentido da condição humana e a inadequação da aproximação racional pela abertura abandonada do artifício racional e do pensamento discursivo. Enquanto Sartre e Camus expressam o novo conteúdo da velha forma convencional, o Teatro do Absurdo vai um passo além tentando atingir uma unidade entre as concepções básicas e a forma na qual elas são expressadas” (Esslin, 2004: 24). A performance multimédia invoca frequentemente alguns dos autores deste género dramático, nomeadamente Samuel Beckett. Em 1964, Beckett escreve o seu único argumento para cinema, intitulado *Film*, realizado por Alan Schneider. *Film* é baseado no princípio *esse est percipi* (ser é ser percebido), do filósofo irlandês Berkeley, e conta com uma personagem dividida em dois: *O*, o objeto, representado pelo ator Buster Keaton, e, a própria câmara, numa relação entre o sujeito e o objeto do olhar e o meio, neste caso o meio cinematográfico (Gontarski, 1985; Levi, 1994; Harmon, 1999).

<sup>48</sup> Estas aproximações à multimédia podem ainda ser observadas na peça *R.U.R. - Rossumovi Univerzální Roboti* (1921), de Karel Capek, que imagina uma fábrica de pessoas artificiais, chamadas *roboti* (robôs), criadas a partir de matéria orgânica sintética. Tratam-se de criaturas vivas de carne e sangue artificiais, em vez de máquinas, podendo ser confundidas com humanos, já que os *roboti* podem pensar por si próprios. A peça representa uma rebelião de robôs leva à extinção da raça humana (Burién, 2007; Roberts, 2011).

num palco de placas de zinco. Schlemmer também antecipou avatares e *robots* inteligentes com o intuito de criar uma figura artificial que não fosse movida por fios, sendo esta controlada remotamente ou automaticamente, quase livre de intervenção humana, permitindo qualquer tipo de movimento em qualquer posição (Dixon, 2007).

Na composição *Slat Dance* (1927) de Schlemmer, Manda von Kreibitz dançava segurando dois bastões de dois metros com oito outros presos ao seu fato, assumindo não só a limitação dos seus movimentos, mas sublinhando a direção dos movimentos no espaço numa coreografia geométrica em que o corpo humano era reduzido a ser o veículo que transportava as linhas. Simultaneamente, o figurino transforma o corpo da bailarina numa figura abstrata, capaz de descrever o espaço por meio da geometria e do movimento. Na investigação de Schlemmer, os polos referem-se às linhas que relacionam o corpo humano ao espaço abstrato ao seu redor, sendo estes uma visualização de uma rede linear invisível de relações planimétricas e estereométricas, tal como referido por Dixon (2007) quando destaca algumas interpretações recentes do trabalho de Schlemmer por teóricos das artes digitais. Palumbo (2000) relaciona o trabalho de Schlemmer com paradigmas atuais associados ao corpo virtual, descrevendo-o como um performer cujo corpo foi ampliado pelo espaço, usando tecnologias que fundem e unem elementos cénicos em formas espaciais e geométricas únicas. Já Case (2001) associa o que designa como bastão ciborgue de Schlemmer à (quase) prótese que seria o rato do computador<sup>49</sup>.

Encerrando esta análise dos movimentos de vanguarda do início do século XX mais relevantes para o curso desta tese, entendemos que a ligação do expressionismo à performance multimédia é a menos distinta, referindo-se principalmente ao uso da distorção e do exagero nas formas visuais, desde a face e do corpo humano, às vistas cénicas e mundos virtuais (Goldberg, 2004). Tanto o estilo como algumas peças expressionistas foram readaptados por artistas da performance multimédia. Os clássicos do Expressionismo americano como *Machinal* (1928), de Sophie Treadwell, e *The Adding Machine* (1923), de Elmer Rice, foram ambos adaptados nos anos 90 pelo Instituto para a Exploração de Realidades Virtuais da Universidade do Kansas (Dixon, 2007).

Entre os trabalhos desenvolvidos por estas criações multimédia associadas ao futurismo e à vanguarda do início do séc. XX, podemos ainda destacar a criação *Merzbau* (1923) de Kurt Schwitters e *Le Livre de Christophe Colomb* (1927) de Paul Claudel. *Merzbau* é geralmente categorizado como sendo um empreendimento arquitetónico (Elderfield, 1985), o projeto de colagem mais importante realizado por Schwitters (Dietrich, 1995), ou um programa escultural

---

<sup>49</sup> Birringer (1998) relaciona os *sketches* teóricos de Schlemmer para o seu *Tanzermensch* com os esboços de corpos ciborgues de Stelarc que acompanham a sua declaração: *O corpo vazio seria um melhor hospedeiro para os componentes tecnológicos* (Biringner, 1998:59). Ehn (1998), no seu *Manifesto for a Digital Bauhaus*, defende que a visão otimista do progresso social e artístico promovida pela Bauhaus oferece um modelo para um equivalente contemporâneo com a unificação da arte e da tecnologia moderna.

performativamente elaborado que envolvia a manipulação incessante do estúdio do artista em Hanover (Demos, 2000). *Merzbau* revelou-se importante pela contínua função de conectar e cortar material, numa adaptação contínua de diversos meios (Mansoor, 2002). Em *Le Livre de Christophe* a tela de projeção funcionava como um espelho mágico de forma a melhorar a atmosfera e a intensidade do texto, rompendo com a noção do tempo e influenciando as sensações do público (Lécroart, 1998; Dixon, 2007).

#### 4. Efeitos de simultaneidade

Após as vanguardas do início do século XX, importa agora analisar a relação entre a arte ao vivo, o conceito de *happening* e o desenvolvimento da performance multimédia. O crescimento do fascismo em vários países da Europa e o advento da II Grande Guerra abrandaram o espírito vanguardista na Europa. Muitos artistas exilaram-se nos EUA e levam com eles uma inquietação que favoreceu o desenvolvimento da arte da performance. Em 1933 surge o Black Mountain College na Carolina do Norte, atraindo antigos colaboradores da Bauhaus. É neste novo espaço que Xanti Schawinsky desenvolve criações como o *Spectodrama* (1924-1937), uma performance que cruza artes e ciência, com recurso ao teatro como laboratório e local de ação e experimentação (Goldberg, 2001).

É ainda no Black Mountain College que decorre uma das performances mais relevantes no século XX, o *Untitled event* (1952), uma criação realizada no refeitório da escola de arte, com a participação de John Cage, Merce Cunningham, Robert Rauschenberg e com cerca de 35 ou 50 outras pessoas (Fetterman, 1996). Nesta foram experimentadas novas formas de espacialização dos meios e acontecimentos, de efeitos de simultaneidade, numa contínua aproximação do conceito de obra de arte total (Molesworth & Erickson, 2015), como se pode observar do esquema da performance apresentado na Figura 6:

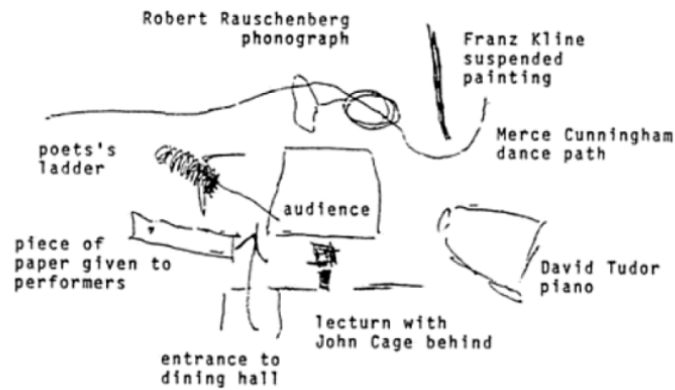


Figura 6: Esquema do *untitled event* (1952) no Black Mountain College (Fetterman, 1996)

Em 1937, Cage escreve o manifesto *The future of music*, onde defende a ideia de que, onde quer que estejamos, o que ouvimos é basicamente ruído, quer se trate de um caminhão a 80 km/h, da chuva ou da estática entre estações de rádio. Cage procurava assim apreender e controlar esses sons e usá-los não como efeitos sonoros, mas como instrumentos musicais, retomando as ideias propostas décadas antes em *L'arte dei rumori* de Russolo ({1913} 1967) e *New music resources* de Cowell ({1930} 1996). Unindo filosofia oriental e música experimental, Cage viria a ter uma grande influência sobre futuros performers, como Allan Kaprow e Dick Higgins. Baseando os seus estudos no *I Ching* (Livro das Mudanças) e no budismo *zen*, enfatiza o acaso como princípio válido para a arte (Lochhead, 1994; Fetterman, 1996; Pritchett, 1996; Prendergast, 2003; Revill, 2014). As suas composições tanto incorporavam sons da rua, como se limitavam a desafiar o silêncio como aconteceu com a composição *4'33''* (1952), uma peça em três movimentos durante a qual nenhum som é intencionalmente produzido (Pritchett, 2009; Barros, 2013; Shultis 2013)<sup>50</sup>.

Cage concebeu diversas obras em registo multimédia, destacando-se *HPSCHD* (1969) com Ronald Nameth, apresentada no capítulo anterior, uma experiência multimédia imersiva, na qual a performance incluía sons de cravos, fitas com sons gerados por computador e reproduzidos por gravadores de fita e uma grande variedade de projetores de filmes e de slides, que projetavam em telas retangulares e uma tela circular (Husarik, 1983; Heimbecker, 2008). A performance não foi concebida como um evento estático, unidirecional, mas sim como um ambiente hipnótico e imersivo, onde o público era encorajado a entrar e sair do espaço, ao redor da sala e através da área de atuação (Cage, 1969). Estas experiências seminais de Cage acabaram por ser amplamente desenvolvidas na performance multimédia das últimas décadas.

<sup>50</sup> Como descreve Goldberg (2001), David Tudor, primeiro intérprete da obra, sentou-se ao piano durante quatro minutos e trinta e três segundos, movendo os braços três vezes. Durante esse tempo, os espectadores deveriam compreender que estavam a escutar música já que, para Cage, “a peça favorita é a que sempre ouvimos se estivermos quietos” (Goldberg, 2001:127).

As noções de Cage foram também apropriadas para a dança por Merce Cunningham, cujas coreografias intrincadas refletiam a essência de exercícios de movimentos não sequenciais (Rush, 1999). Cunningham abandonou a narrativa dramática das coreografias anteriores e, tal como Cage encontrou música nos sons de todos os dias, adotou movimentos quotidianos nas suas coreografias propondo como parte da dança o movimento de andar, estar de pé, saltar e todo um conjunto de gestos naturais ou quotidianos (Rush, 1999). Do imenso trabalho de Cunningham, destaca-se *Hand-drawn Spaces* (1987), uma instalação-dança virtual desenvolvida com o apoio da Riverbed, um espaço único para o desenvolvimento da dança digital, que recorria a uma grande gama de tecnologias e aplicativos de *software* através de colaborações com alguns dos principais artistas e coreógrafos da altura (Dixon, 2017)<sup>51</sup>.

Nos anos 40, os artistas distanciam-se das artes plásticas no sentido tradicional e desenvolvem arte gestual em *happenings*, eventos e performances, declarando o seu repúdio pela tela. Entre eles encontravam-se Allan Kaprow, Georges Mathieu, Yves Klein, Atsuko Tanaka, Otto Muehl, Gunter Brus, Joseph Beuys, Jean Tinguely, Nikki de Sant Phalle, Robert Rauchenberg e Piero Manzoni (Rush, 1999). Allan Kaprow propõe o conceito de *happening* para designar eventos ao vivo onde artistas apresentavam publicamente o que por norma só apresentariam em privado. O espetador-observador é implicado de várias formas, aumentando a sua responsabilidade, já que se tornava integrante do acontecimento, vivenciando-o em simultâneo (Kaprow, 1966).

O experimentalismo que se aprofunda nos anos 60 encontra assim expressão crescente numa arte que se afastava da tela e incorporava o espectador na obra. *18 Happenings in 6 parts*, apresentada na Reuben Gallery em Nova Iorque, em 1959, foi uma das primeiras oportunidades para o público assistir a eventos que mais pareciam ter lugar nos sótãos e espaços privados, entre artistas e amigos. Nesta obra de Kaprow, o público estava dividido por três salas, seguia as instruções que lhe eram dadas à entrada, fazendo com que as suas ações entrassem na obra. Este evento reflete o que se passava com outros *happenings*. Artistas como Robert Whitman, Claes Oldenburg, Al Hansen e Jim Dine desenvolveram a sua própria iconografia para os objetos e ações e o seu trabalho envolvia outros meios, nomeadamente filme, como sucede em *Incomplete Requiem for W. C. Fields* (1958) de Al Hansen, um poema e uma instalação cinematográfica onde clips dos filmes de Fields eram projetados na camisa branca de Hansen (Goldberg, 2001)<sup>52</sup>.

---

<sup>51</sup> *Hand-drawn Spaces* desenvolve o conceito dança digital, que posteriormente encontraremos em experiências que cruzam ambientes virtuais, *avatars*, sinais biométricos e o movimento do corpo, presentes em algumas performances como *Fractal Flesh* (1995), *Pong Body* (1996) e *Parasite* (1997) de Stelarc (Giannachi, 2004) e *Blind Date* (2000-02), *Real Virtual Games/Reais Jogos Virtuais* (2006-09) e *Senses Places* (2009-) de Isabel Valverde (Gomes, 2012).

<sup>52</sup> Merece também destaque a performance *Anthropometries of the Blue Period* (1960), de Yves Klein, apresentada na Galerie Internationale d'Art Contemporain, em Paris. Nesta, um *ensemble* de cordas executa a sua peça *Monotone Silence Symphony* (1947-1961), referindo-se metaforicamente a algo que está ausente ou deveria estar ausente

Apesar da diferença entre os objetivos e as estruturas destes trabalhos, o nome que os vem a designar para o futuro será o conceito de *happening*, título do trabalho de Kaprow<sup>53</sup>.

Já no âmbito do movimento Fluxus, cunhado por G. Manciuas em 1961, artistas como Dick Higgins, Bob Watts, Al Hansen, Jackson McLow, Richard Maxfield, Yoko Ono, La Monte Young e Alison Knowles apresentam performances em diversos espaços, como o Café A Gogo, o Epitome Café, o apartamento de Yoko Ono e a Galeria A/G. Esta geração terá como espaços de apresentação o *Fluxhall* e a *Fluxshop*. Segundo Goldberg (2001) os artistas *Fluxus* criaram um movimento internacional que trouxe inovações para a performance, o cinema e o vídeo partindo de uma noção conceptual da arte como algo determinado pelo acaso. Inspirada nos dadaístas, a *Fluxus* como vanguarda era antiarte, sobretudo enquanto propriedade de museus e colecionadores. Este movimento ridicularizava o modernismo e, tal como Duchamp, os seus seguidores pensavam que a arte tinha de ter ligação aos objetos e acontecimentos de todos os dias, passando esta noção através de eventos minimais (Rush, 1999).

Segundo Brecht (1970), um evento *Fluxus* era a unidade mínima de uma situação, enquanto para Shiomí (2005) seria um acontecimento aberto, onde o acontecimento era simplesmente um convite a abrir algo que estava fechado. Os participantes eram convidados a escrever o que tinha acontecido durante o evento, opondo-se à arte exclusiva no espaço museológico, em claro contraste com a sua arte participativa (Rush, 1999). As peças minimais *fluxistas* tinham por vezes direções que requeriam atenção ao detalhe, como por exemplo *Piano Piece for David Tudor #2* (1960) de La Monte Young que consistia nas indicações: *Abra o piano sem fazer, no ato, qualquer som que lhe seja audível. Tente quantas vezes quiser.* (La Monte Young, 1960). Estas instruções minimais, de natureza musical ou não, abriam o acontecimento a múltiplas possibilidades de sentido. Os membros da audiência tornavam-se participantes em vez de observadores passivos, encarnando a ideia de Duchamp de que o espectador completa a obra de arte. De facto, na visão *Fluxus*, o espectador não só completa como se transforma na obra de arte, através da sua participação direta no evento (Rush, 1999).

Desenvolveu-se assim uma estética minimal, herdada da poesia concreta, dos manifestos Dada e da música experimental, que se estendeu ao filme e que se tornou um importante elemento nas *media arts*. Nam June Paik apresentou no *Fluxhall*, *Zen for Film* (1965), uma crítica à indústria do cinema

---

(Rush, 1999; Knapp, 2000; Daniels, 2016). De igual modo, na performance *You* (1964), de Wolf Vostell, apresentada num lote de terreno em Long Island, seria necessário percorrer um caminho labiríntico, através de uma área arborizada, para chegar a uma piscina e *court* de ténis onde estavam os 30 a 40 performers (Hanhardt, 1992; Taylor & Dogançay, 2008; Valdellós, 2008).

<sup>53</sup> Os artistas envolvidos nestas ações não concordaram propriamente em adotar o termo, mas o nome acabou por ficar, com o sentido de um evento que só pode acontecer uma vez, tal como o definiu Kaprow (Goldberg, 2001).

que consistia na projeção de trinta minutos de película de 16 mm não revelada<sup>54</sup>. Comparável à peça de música minimal por excelência, a já referida 4'33'', de Cage, Paik fazia sobressair o ambiente e sons ocasionais. *Zen for Film* deslocava a atenção da audiência para os pequenos arranhões e para a dança das partículas na película em branco (Dixon, 2007). A projeção de *Zen for Film* tornava-se uma performance quando Paik aparecia e se posicionava de costas para o filme para se tornar parte do enquadramento, iluminado pela luz do projetor. Despindo o filme até ficar no seu essencial, o meio, a película, esta projeção sem imagens tornou-se o exemplo minimalista para todos os filmes *Fluxus* (Rush, 1999). Subvertendo as expectativas da audiência, Paik induziu um aspeto performativo no contexto da projeção e, neste processo, libertou o espectador das manipulações, tanto do cinema comercial, como do independente. Sem imagens e sem som, o filme tornou-se assim uma tela em branco, disponível para as associações livres e interpretações de quem o visse. O pó, os riscos e outros acontecimentos provocados pelo acaso tornavam de certa maneira o filme novo (Rush, 1999).

A performance emerge sob a influência das artes plásticas, mas também a dança, as artes dramáticas, o cinema, o vídeo e a música contribuem para a sua consolidação. A relação entre a tecnologia e a dança prosperava em Nova Iorque nas décadas de 60/70. Destacam-se trabalhos de Robert Rauchenberg, um dos primeiros a propor uma fusão entre arte e tecnologia (Goldberg, 2001). Billy Klüver, engenheiro eletrónico e sonoplasta que tinha trabalhado com os já referidos Merce Cunningham e Jonh Cage num dos primeiros trabalhos multimédia, participa em *Variations V* (1965), para o qual criou um sistema de som que reagia a movimentos, sons e projeções, gerando uma banda sonora que os bailarinos dançavam. O trabalho incluía ainda um filme de Stan Vanderbeek e um vídeo de Nam June Paik (Goldberg, 2001).

Os cineastas da *nouvelle vague* influenciam outros artistas dos anos 60 e também a performance. O cenógrafo Josef Svoboda (1920-2002), transita entre o real e o ficcional com a sua *Laterna Magika*. Mesmo não tendo definição territorial artística bem demarcada na sua conceção, *Laterna Magika* transitava entre o filme, o teatro ou um novo meio de apresentação de um espetáculo. Este trabalho inovador consistia em várias camadas de projeção, criando um caleidoscópio de interações entre o performer ao vivo e os planos de imagens projetadas. A sua primeira aparição pública aconteceu em 1958, na Exposição Mundial de Bruxelas, no pavilhão da antiga Checoslováquia, onde simultaneamente ocorria *ballet*, teatro, diversas projeções de filmes e música ambiente, numa aproximação ao *Gesamtkunstwerk* (Svoboda, Morris & Munk, 1966; Burian, 1981; Burian, 1997). Na sua essência, *Laterna Magika* é um projeto que junta técnicas de cinema e de teatro, numa nova forma de média. Alfred Radok e Svoboda usaram a chamada técnica de *polyekran*, uma projeção

---

<sup>54</sup> Pouco depois, Owen Land (aka George Landow) criava *Film in Which There Appear Edge Lettering, Sprocket Holes, Dirt Particles, Etc.*, (1966), título que revela o conteúdo minimal da peça, na rota de Paik (Dixon, 2007).

paralela em telas múltiplas, sincronizando elementos individuais de teatro (atores e cenário) e de cinema para criar performances quase irreais, com recursos a multi-meios (Burian, 1981; Jordan, 2002; Havránek, 2003).

A *Laterna Magika* tornou-se numa forma de performance multimédia profundamente detalhada e sincronizada, calculando com precisão a movimentação dos *performers* na ação cénica com o recurso a novos meios (Jordan, 2002; Rogers, 2019). Esta obra criou um modelo artístico híbrido, marcado pela interação e justaposição entre um elemento mediado (o filme) e o ator ao vivo em cena. Desta forma, a projeção fílmica e os atores ao vivo num mesmo palco desafiavam os hábitos preceptivos ao tempo (Rogers, 2019).

Foi para o cinema que Robert Whitman preparou *Prune Flat* (1965), obra na qual existia interação entre *performers* e imagens projetadas neles próprios e em ecrãs. O artista tentava assim transpor a tela do quadro para a performance, sendo o tempo e o espaço passados representados pelo filme e o futuro pelas ações presentes dos atores (Rush, 1999). No mesmo ano Michael Snow analisou o papel do cinema na arte com *Right Reader* (1965), uma performance em que, por trás de um vidro de *plexiglas*, onde era projetado um filme, movia os lábios ao som da sua própria voz, comentando a natureza banal dos filmes. Com esta abordagem, o *performer* aparenta falar em tempo real, até que o público se apercebe de que não o faz. Trata-se de uma experiência mediada pela tecnologia, tal como a experiência do cinema. Snow continuou a usar o cinema como meio das suas performances, nomeadamente em *Wavelength* (1967) em que recorre a truques da câmara como protagonistas do filme (Rush, 1999)<sup>55</sup>.

Bell (2006) defende que o vídeo pode ser usado como meio primário, onde o evento é principalmente um filme que também recorre à performance, ou secundário, quando uma peça de teatro também usa vídeo, mas também pode ser usado como uma terceira via, definindo-a como uma produção media dialógica, onde existe um equilíbrio entre o ‘ao vivo’ e o gravado, e em que o filme/vídeo tem agência e impacto interativo na performance através de um intercâmbio intermédia. Esta análise de Bell (2006) centra-se na produção dialógica dando como exemplos as obras *Homemade* (1966) de Tisha Brown e *Bodily Concessions* (1987) de Laura Farabough. Se Brown reproduz os movimentos que executa na projeção do filme, projetado a partir das suas costas, já Farabough representa em palco o seu ‘eu’ sonâmbulo onde as imagens no monitor de vídeo representam o seu ‘eu’ consciente e a projeção no ecrã representa os seus sonhos. Esta interação dos elementos no palco e projetados está no centro das peças, manipulando as construções de

---

<sup>55</sup> Nesse mesmo ano Deborah Hay cria *Group One* (1967), um filme a preto e branco projetado no canto de uma galeria em que homens e mulheres de fato escuro circulam como no dia-a-dia. Depois do filme, outros *performers* circulavam ao vivo pela galeria (Rush, 1999).



tempo, espaço, presença e ausência (Dixon, 2007), reforçando o conceito de produção *media* dialógica.

A troca dialógica literal entre o palco e o ecrã na forma de diálogo entre atores ‘ao vivo’ e atores gravados tem sido usada em muitas encenações. Em *Deep Sleep* (1985), de John Jesurun, personagens no palco e no ecrã discutem sobre quem é mais real, até que os atores do espaço físico são, a pouco e pouco, atraídos para o espaço do ecrã, ficando apenas uma figura em palco no final. Os discursos com guião e os movimentos livres entre palco e ecrã dos atores de Jesurun enfatizam a sua crença na complementaridade do vivo e do mediado, mais do que a sua oposição (Dixon, 2007).

Apesar de estes movimentos artísticos associados à arte ao vivo e à arte expandida não estarem diretamente ligados à performance multimédia, muitos dos trabalhos realizados desenvolveram-se através da combinação de diversos tipos de média, expandindo, tal como vimos, os sentidos estéticos que se refletem em muitas linguagens artísticas posteriores. Este lugar intermédio que ocupavam as obras de arte, quando não se limitavam mais a uma única linguagem, viria a ser designado como intermédia.

A intermédia remonta aos escritos de Samuel Taylor Coleridge em 1812, onde o termo *intermedium* é introduzido para definir trabalhos situados entre meios. Higgins (1966) revisita esta conceito enquanto intermédia, definindo-a como sendo uma prática dos artistas que se situam entre a separação das linguagens. Propondo assim localizar as criações que atravessam as fronteiras estabelecidas das linguagens e, principalmente, pelo uso das novas tecnologias, numa procura dialética entre as linguagens:

*Nos últimos dez anos, mais ou menos, os artistas mudaram os seus meios para se adequarem à situação, até ao ponto em que os meios se desmoronaram das suas formas tradicionais, e se tornaram apenas pontos de referência para os puristas. Surgiu a ideia, como que por combustão espontânea no mundo inteiro, de que esses pontos são arbitrários e só são úteis como ferramentas críticas, ao se dizer que tal trabalho é basicamente musical, mas também é poesia. Essa é a abordagem da intermédia, para enfatizar a dialética entre os meios. (Higgins, 1966:140)*

Higgins (1966) assume a intermédia como uma atitude, uma possibilidade, um processo e uma leitura, nunca como um modelo ou movimento, enquanto realça a naturalidade que dele advém, sobretudo, entre as artes visuais e o texto, ou a poesia visual e a sonora.

Friedman (2007) defende que muitos dos meios que hoje são autónomos já teriam sido anteriormente intermédias dando a título de exemplo o cinema que, no seu início, era uma fusão de fotografias em movimento, sendo utilizado em contextos mais tradicionais como a literatura e o teatro, só depois se desenvolveu na sua forma atual e com as suas especificidades. O mesmo autor defende que o maior interesse no conceito de intermédia é que este não se esgota nos novos meios,

já que define um campo aberto e ambíguo, abrangendo práticas diversas, desde as novas tecnologias às linguagens artísticas mais tradicionais (Friedman, 2007):

*The conceptual importance of intermedia is its profound yet often paradoxical relationship to new media. Intermedia is important because it emphasizes conceptual clarity and categorical ambiguity. The intermedia concept is powerful because it stretches across the boundaries of all media, many of them old. [...] Intermedia links many forms of media conceptually and require us to consider them in terms of human effects. This creates a sympathetic yet challenging position from which to interrogate and conceptualize new media. It strengthens the development of new media by encouraging us to think in large cultural terms. Intermedia are not an art of technical applications, but an art of subtle ideas.* (Friedman, 2007: 10).

Friedman (2007) defende assim a atualidade da intermídia, como um conceito que pode ampliar a concepção nos novos meios, não os limitando às suas aplicações tecnológicas, mas compreendendo um lugar de fronteira em que, não apenas as linguagens ou meios, mas também a sua operatividade conceptual se pode misturar e influenciar de uma forma livre. Neste âmbito, o conceito de intermídia confunde-se com uma abordagem experimental, com recurso a diferentes meios, linguagens e técnicas, que procura novas possibilidades e leituras poéticas, tal como o que se veio a observar nas décadas seguintes, com o advento dos novos meios e uma nova expansão da performance multimídia.

## 5. Contaminações semióticas

Tal como a história política e social, a história da performance envolveu evoluções graduais e incrementais, pontuadas por períodos intensos de mudanças mais bruscas. Nesta tese defendemos três períodos de evoluções mais radicais, (i) um período associado ao futurismo, na década de 1910, (ii) outro período associado à performance com recurso a diferentes meios, na década de 1960, e (iii) um terceiro período ligado às experimentações da utilização de computadores na performance, na década de 1990.

Se o primeiro e terceiro períodos foram inspirados pelo desenvolvimento de novas tecnologias, já a proliferação das performances multimídia na década de 60 está associada ao desenvolvimento da capacidade de utilização simultânea de diversos meios e, principalmente, a uma maior inspiração artística associada a diversas alterações ideológicas e culturais (Dixon, 2007). Importa refletirmos sobre as experimentações através da utilização de computadores, interligando e relacionando os

artistas, as obras e os propósitos associados, de forma a perceber o desenvolvimento da performance multimédia e o advento dos novos *media* nos anos 90. Neste sentido, e para a construção desta reflexão, é importante contextualizar os conceitos de novos *media* e de *new media art*.

A intermídia remete para os *media* enquanto componentes de um sistema, que tanto pode ser de comunicação como artístico, e para o condicionamento de conteúdos que comporta a sua operacionalidade enquanto *medium*. Estas especificidades levaram McLuhan (1964) a definir que o “meio é a mensagem” (*the medium is the message*), e a encarar cada meio como potenciador de uma determinada mensagem, capaz de controlar e de configurar as ações e associações humanas: “(...) the “message” of any medium or technology is the change of scale or pace or pattern that it introduces into human affairs” (MacLuhan, 1964: 8). Santaella (2003) e Lévy (2010) corroboram esta visão assumindo os *media* como meios (suportes ou veículos) da mensagem e lugares de produção de sentidos.

Segundo Wardrip-Fruin & Montfort (2003) a origem da designação novos *media* está ligada à computação, ao design e às artes, o que implica que o seu estudo é um campo científico de carácter inter, multi e meta-disciplinar. Lister *et al.* (2009 [2003]) argumentam que a o termo novos *media* assenta em três fundamentos, que a tornam apelativa: (i) acentua a novidade dos meios de comunicação mais recentes relativamente aos meios de comunicação de massas, e associa esta mudança a outras mudanças sociais significativas, como a transição da modernidade para a pós-modernidade, a globalização, ou a transição da tecnologia e da economia industriais para informacionais; (ii) relaciona-se com pressupostos do senso-comum como o novo ser melhor do que o velho ou o futuro ser melhor do que o passado, conferindo uma tónica positiva ao objeto de estudo e ao seu impacto social; e (iii) não dá tanto relevo ao aspeto tecnológico como outras propostas, entre as quais os *media* digitais, os *media* eletrónicos ou os *media* interativos, o que torna a designação mais abrangente, podendo compreender não só o estudo dos novos *media* em si e da comunicação que medeiam, mas também o seu impacto social, a produção e receção dos conteúdos, e a sua interação com outros tipos de *media*, por exemplo.

Por outro lado, Manovich (2003) adverte sobre a polissemia do termo, que varia consoante o campo científico em que é utilizado, sugerindo que talvez seja demasiado genérico e abrangente. Através de uma análise comparativa de diversas definições de novos *media* podemos identificar dois aspetos presentes em todas as definições, mas perante os quais há posições divergentes. A designação novos *media* pode referir-se a posturas contraditórias sobre o que se entende por: (i) novo - alguns autores argumentam que os novos *media* são radicalmente diferentes dos anteriores (Manovich, 2002, 2003), outros concebem-nos como uma articulação entre diferentes tipos de meios de comunicação (Lister *et al.*, 2009 [2003]); e (ii) *media* - alguns autores consideram que os

novos *media* estão na origem de um processo de mudança social (Manovich, 2002, 2003; Lister *et al.*, 2009 [2003]), outros argumentam que a mudança social decorre não das características tecnológicas em si mas do modo como os novos *media* são apropriados e usados pelos seus utilizadores (Flew, 2008 [2002]; Jenkins, 2005, 2006a).

Manovich considera que a existência em formato digital é o critério que distingue os novos *media* de outros tipos de meios já que “[...] new media are the cultural objects which use digital computer technology for distribution and exhibition” (Manovich, 2003:16-17), e acrescenta que é dessa característica tecnológica (e de outras a ela associadas) que resultam impactos culturais e sociais. Assim, propõe que “[...] all cultural objects that rely on digital representation and computer-based delivery do share a number of common qualities” (Manovich, 2003:17), nomeadamente a representação numérica (*numerical representation*), a modularidade (*modularity*), a automação (*automatation*), a variabilidade (*variability*) e a transcodificação (*transcoding*). Estas características constituem o que o autor designa por “linguagem dos novos *media*” (*language of new media*), argumentando que, uma vez em formato digital, os mesmos princípios de computação aplicáveis a qualquer tipo de dados são igualmente aplicáveis a conteúdos artísticos, culturais e mediáticos (Manovich, 2002, 2003). O mesmo autor acrescenta que esta “computadorização da cultura” dá origem a novas referências e padrões de interpretação, aplicáveis a conteúdos digitais, mas também analógicos, definindo assim uma nova estética que é característica da sociedade contemporânea, a “info-estética” (*info-aesthetics*) (Manovich, 2012).

Flew (2008 [2002]) concorda com a visão de Manovich ao afirmar que “new media can also be thought of as digital media” (Flew, 2008 [2002]:2) mas identifica a convergência de tecnologias de informação e computação, de redes de telecomunicações e de conteúdos digitais como a infraestrutura tecnológica que está na origem dos novos *media*.

Contudo, Lister *et al.* (2009 [2003]), Jenkins & Thorburn (2003), Jenkins (2005, 2006a, 2006b), Cardoso (2006) e Castells (2009) discordam que novos *media* e os *media* digitais sejam sinónimos, argumentando que os novos *media* se caracterizam por uma articulação em rede entre *media* digitais e analógicos, entre novos *media* e *media* tradicionais, o que também é defendido por nós no âmbito desta tese. Neste sentido Lister *et al.* (2009 [2003]) assumem que:

*[...] digital media technologies do not represent a complete break with traditional analogue media. Rather, they can be seen as a continuation and extension of a principle or technique that was already in place; that is to say, the principle of conversion from physical artifact to signal. However, the scale and nature of this extension are so significant that we might well experience it not as a continuation but as a complete break. (Lister et al., 2009 [2003]:17)*

O que corrobora o defendido por Higgins (1966) quando assumia que muitos dos melhores trabalhos artísticos produzidos parecem cair entre diferentes *media*, contendo a opção por um *media* único e recusando a categorização das práticas artísticas consoante o *media* utilizado.

A compreensão do conceito de *media art* é controversa, visto que, assim como a definição do conceito de *media*, há divergências quanto à sua aplicação ao conjunto dos fenómenos artísticos contemporâneos. Segundo Catricalà (2015),

*Every medium is thus composed of several technologies: it is not a unitary notion, but a multiple vision, something non-unitary but 'assembled. Especially in the Media Arts field, medium and technology are two terms that converge and separate continually, at the same time they are overlapped, intertwined and interrelated, but also distant and separated: this ambiguousness is where the problem lies.* (Catricalà, 2015: 65)

Este sentido de mistura defendido pelo Catricalà (2015) refere-se à explicação de que as novas tecnologias são compostas por partes de tecnologias que as antecederam, assim como os novos *media*, são compostos por *media* que os antecederam. Portanto, esta é a diferença real entre *media* e tecnologia, visto que, o que o autor define por *media* engloba o que a tecnologia não compreende, ou seja “[...] not only the device, the object, but all the concerned imaginative aspect; it includes all the – non-linear – dynamics activated within the mutual influence and relationship between man and technology” (Catricalà, 2015: 70). D’Auria (2015) partilha desta opinião, defendendo que:

*What the new century has defined as “media art” embraces all the research that contemporary art developed in relation to technology – or better, in relation to electronic and digital devices and tools - investigating its operation and opportunities, even in terms of use and function.* (D’Auria, 2015: 155)

Para Giannetti (2003) a *media art* consiste na interligação, cada vez mais próxima, entre arte, ciência e tecnologia, podendo ser apresentada em diferentes tipos de produção, desde as produções audiovisuais, às instalações interativas e criações telemáticas, ou a outras produções da chamada ‘arte eletrónica’, onde se destacam as relações entre as pessoas, os sistemas computadorizados e as interfaces humano-máquina. Giannetti (2006) assume que:

*Entendemos a media art não como uma corrente autónoma, mas como parte integrante do contexto da criação artística contemporânea. O fato de se empregar o termo media é um recurso para o diferenciar (e não o afastar) das manifestações artísticas que utilizam outras ferramentas que não as baseadas nas tecnologias eletrónicas e/ou digitais. Apesar de optar (...) por empregar, de modo geral, o termo media art, reconhecemos que outros termos, como por exemplo arte eletrónica, conseguem, também, transmitir o carácter mais amplo e global das manifestações artísticas que utilizam as chamadas novas tecnologias (audiovisuais, informáticas, telemáticas). Por outro lado, quando falarmos de arte ou de sistema*

*interativo, referimo-nos, especificamente, à arte/sistema que emprega interfaces técnicas para estabelecer relações entre o público e a obra. Estamos conscientes de que algumas tendências artísticas estabeleceram, das mais diversas formas, vínculos entre obra e espectador, procurando acentuar o caráter partilhado da criação. Estas manifestações, que se valem de modos ou meios não tecnológicos para aproveitar a interrelação do observador com a obra, serão denominadas por arte participativa. (Giannetti, 2006: 3-4)*

Tal como Giannetti (2003, 2006), Shanken (2015) destaca a importância da *media art* como vetor de desenvolvimento económico e cultural, destacando a sua característica colaborativa e de investigação transdisciplinar na intersecção entre arte, ciência e tecnologia. Ao invés Brea (2002) assume uma posição diferente já que:

*O maior desafio que as práticas artísticas possuem neste contexto, sobre este ponto de vista, nem tanto é o desafio das possibilidades de produção e experimentação material e formal apresentadas pelas novas tecnologias; mas, o de experimentar quais as possibilidades oferecidas por elas para reconfigurar a esfera pública, de transformar a partir de todos os dispositivos de distribuição social, com as possibilidades das práticas artísticas. (Brea, 2002: 22)*

Nesta visão a conceção de *media art* é definida por toda produção, de modo específico, para a própria difusão e receção através de canais *media* (revista, rádio, TV, Internet, entre outros). Assim, para Brea (2010), a *media art* refere-se, exclusivamente, às práticas que se definem em si mesmo na produção de um *media* específico e autónomo, ou seja, uma obra em que o objeto de arte é, ele mesmo, um *media*.

Machado (2001), inspirado no termo *media arts*, criou o termo ‘artemédia’ para representar as diferentes formas de expressão artística geradas a partir de apropriações de recursos tecnológicos dos *medias* e da indústria de entretenimento, como forma de intervenção crítica nos meios de comunicação de massa, e experiências artísticas que utilizam recursos tecnológicos desenvolvidos no âmbito da eletrónica, da informática e da engenharia biológica. O autor explica que as mensagens que circulam nos modernos canais eletrónicos, “[...] pertencem à ordem da distribuição e não da reprodução (visto que, em muitos casos, não se trata mais de “copiar”, mas de “aceder” a informação que se encontra armazenada, digamos, num banco de dados)” (Machado, 2001: 19). O autor optou pelo termo ‘artemédia’ enquanto tradução formal do termo *media arts*, podendo ser compreendido sob diferentes pontos de vista, entre eles o genérico e o *stricto sensu*.

*O vocábulo "artemédia", forma aporuguesada do inglês "media arts", tem-se generalizando nos últimos anos para designar formas de expressão artística que se apropriam de recursos tecnológicos dos medias e da indústria do entretenimento em geral, ou intervêm nos seus canais de difusão, para propor alternativas qualitativas. Em strictu sensu, o termo compreende, portanto, as experiências de diálogo, colaboração e intervenção crítica nos meios de comunicação de massa. Mas, por extensão, abrange*

*também quaisquer experiências artísticas que utilizem recursos tecnológicos recentemente desenvolvidos, sobretudo nos campos da eletrônica, da informática e da engenharia biológica. Incluímos, portanto, no âmbito da “artemédia” não apenas os trabalhos realizados com mediação tecnológica em áreas mais consolidadas, como as artes visuais e audiovisuais, literatura, música e artes performáticas, mas também aqueles que acontecem em campos ainda não inteiramente mapeados - como a criação colaborativa baseada em redes, as intervenções em ambientes virtuais ou semivirtuais, a aplicação de recursos de hardware e software para a geração de obras interativas, probabilísticas, potenciais, acessíveis remotamente, etc. Nesse sentido, “artemédia” engloba e extrapola expressões anteriores, como “arte&tecnologia”, “artes eletrônicas”, “arte-comunicação”, “poéticas tecnológicas”, etc. (Machado, 2007: 7)*

Assim, o essencial desta relação entre “arte” e “media” refere-se em saber como, ou de que maneira, é que o termo *media art* denomina dois referenciais distintos do ponto de vista histórico e social e se o mesmo pode ser hibridizado de forma a exprimir sensibilidades e saberes por meio da produção artística.

Domingues (2009) destaca a necessidade de despertar para as conexões entre arte, ciência e técnica para se compreender o fenómeno artístico contemporâneo. Para a autora, a arte também é *media*, revelando uma poética ligada e revitalizada por interconexões com saberes científicos, seja no uso de aparatos enquanto sistema, seja na ampliação das percepções produzidas entre o orgânico e o inorgânico. Nesta lógica, o público é compreendido enquanto participante da experiência, imerso na amplitude dos diálogos interdisciplinares e nas relações produzidas entre o orgânico e o inorgânico. Sobre as diversas combinações de *media* Bishop (2012) destaca que as tendências mais comuns, nomeadamente na arte da performance, na prática social, na escultura modular, na pintura em tela, no filme analógico, no fascínio pelo design e na arquitetura modernista, derivam da produção artística contemporânea iniciada na década de 1990, os primórdios da cultura digital.

No mesmo sentido, Tribe & Reese (2010) afirmam que a *new media art* dos anos 90 pode ser vista como resposta à revolução da tecnologia da informação e à digitalização das formas culturais. Assim, a *new media art* enquadrava-se em duas categorias. A primeira, a arte e tecnologia, que se refere às práticas como a arte eletrônica, a arte robótica e arte genética, tendências que envolviam tecnologias novas, mas que não se relacionavam necessariamente com os meios. A segunda categoria é a arte digital e *media art* (arte dos *media*) que incluíam a videoarte, a performance multimédia, a arte da transmissão e os filmes experimentais, formas de arte que incorporam tecnologia dos *media* que, por volta dos anos 90, já não era nova, tal como também defende Jordan (2002). Em suma, a *new media art* será assim a intersecção destes dois domínios (Tribe & Reese, 2010).

Como defende Féral (1992), a performance mudou a partir de meados dos anos 80 e deixou de ser uma função transgressiva, para passar a ser um gênero artístico entre outros. E isso não aconteceu apenas porque se alterou o ambiente sociocultural, mas também porque as próprias concepções de corpo se modificam no contato com a própria tecnologia, facto que contribui para a consolidação da performance (Birringer, 1991). Nos anos noventa, as tecnologias computacionais beneficiaram da revolução digital. Assim, apareceram, cada vez mais, *hardwares* eficazes e *softwares* com características *user-friendly*. As câmaras digitais, os computadores portáteis e a *World Wide Web*, são algumas das inovações que surgiram nesta década (Dixon, 2007). Nas artes performativas sempre foram interdisciplinares e sempre incorporaram elementos multimédia (Goldberg, 2001).

Fuller, no início do sec. XX, foi uma das primeiras coreógrafas a utilizar as novas tecnologias nas suas danças, fazendo uso de projeções de filmes e efeitos de sombra, entre outros (Dixon, 2007). O seu trabalho foi precursor para outros artistas nos anos 90, nomeadamente Wayne McGregor com *Cyborg* (1995) e Bud Blumenthal & Fernando Martín com *Rivermen* (1999). *Cyborg* foi coreografado e interpretado por Wayne McGregor no Institute of Contemporary Arts, em Londres, em 1995, recorrendo a luzes de palco, através das quais a iluminação fragmenta o seu corpo, fazendo-o parecer mudar de forma, lançando partes de seu corpo para a sombra e iluminando outras. Neste solo, McGregor utiliza uma tecnologia antiga para gerar os efeitos de novas, evocando ecos visuais de uma das primeiras pioneiras da utilização de tecnologia em dança.

Em *Rivermen* (1999), de Bud Blumenthal, os intérpretes movem-se num palco que é intermitentemente mergulhado por eixos dramáticos e focos de luz que, logo em seguida, se dividem em formas geométricas de contornos rígidos, através de projeções digitais. Segundo Dixon (2007), o sistema de projeção descendente cobre visualmente os dançarinos, como se os imergisse em espaços aquáticos e abstratos; por vezes, a iluminação lateral focalizada torna visível seus corpos, separando-os dos focos de cor e transformando vividamente as formas no chão em que dançam. Blumenthal concebe os efeitos digitais de imersão do performer como um terceiro intérprete no palco, que, como os dois intérpretes ao vivo, também parece operar em três dimensões (Dixon, 2007):

*With the special projection set-up the video image acquires a new status. It is no longer limited to the two dimensions of a screen. It becomes once again light. It constitutes a moving surface supporting the dance and acts upon the dancers' bodies, transforming them, integrating them into its own structure... The surface reveals itself to be a third partner. A third body is an extension of the dancers' bodies and vice versa... resulting in the creation of a harmonious ensemble that is at times put in danger by one of its constituents. A violent ritual leading to a greater adhesion between three bodies... The video is temporal - developing in time like the dance, like a river, like music... The sound, dance and décor move as one event. (Dixon, 2007: 409)*



Assistir a *Rivermen* compele e atrai, já que envolve o público, tal como os efeitos de projeção o fazem para os performers, em texturas visuais, auditivas e coreográficas onde a banda sonora eletrónica cria uma atmosfera densa e pesada, misturando efeitos eletrónicos, ambientes de ficção científica espaciais, influências de música clássica e batidas tecnológicas (Dixon, 2007). O desenvolvimento de software e sistemas de hardware originais por parte de artistas de dança foi um tanto fragmentário e individual, refletindo de muitas formas o desenvolvimento da dança e do movimento tecnológico em si. Durante a maior parte da década de 90 as obras de dança digital eram vistas principalmente por aficionados, anunciadas em listas eletrónicas de especialistas ou testemunhadas em reuniões de conferências de especialistas, mas o uso de software na dança teve um crescimento acentuado nesta última década do século XX (Dixon, 2007).

O trabalho *Merce Cunningham: Ciber Dances with Life Forms*, publicado em 1997 e desenvolvido pelo coreógrafo Merce Cunningham, em parceria com a programadora Thecla Schiphorst, tornou-se seminal para a implementação da utilização da multimédia na dança (Dixon, 2007). Cunningham também recorre às capacidades do *motion-capture* no espetáculo ao vivo intitulado *Biped* (1999), onde bailarinos se cruzavam com as formas figuradas que eles próprios criavam e que eram projetadas em tempo real numa tela (Rush, 1999).

Este foi também um período onde a interação tecnológica e digital com e no palco foi inovadora, nomeadamente nos trabalhos *IMPERIAL MOTEL (Faust)* (1996) e *JUMP CUT (Faust)* (1997-1998) dos The Builders Association e *Twisted Pairs* (1997) de George Coates, onde os atores conseguiam manipular imagens com projeções digitais ou em *the making of americans* (1991-), dos The Gertrude Stein Repertory Theatre e *string* (1999), dos Kunstwerk-Blend, que incorporavam vídeo de videoconferências em direto para o espaço cénico.

Laurie Anderson é uma das mais importantes criadoras no que se refere ao uso de elementos multimédia nas suas obras, procurando fundir diversas linguagens numa só, recorrendo ao uso de música, vídeo, multimédia e colagens sonoras, numa multiplicidade de linguagens que se unem na intenção de criar um ser híbrido (Dixon, 2007). Na sua composição, as performances de Laurie Anderson vagueiam na fronteira da obra de arte total (*Gesamtkunstwerk*), misturando diferentes meios e dando origem a uma nova linguagem. O uso das novas tecnologias no percurso artístico de Laurie Anderson extrapola o simples desfilas de capacidades sendo sobretudo um meio para atingir um fim. O uso da multimédia, como dos outros elementos presentes nas suas performances, tem como principal objetivo a produção de sentido e a comunicação, tal como refere Gonçalves (2005).

Para Anderson, o interessante está na contaminação semiótica que advém da justaposição dos diversos elementos orquestrados num mesmo momento e num mesmo local. Neste sentido, o conjunto da sua obra forma uma espécie de solidariedade orgânica de natureza discursiva, onde os dispositivos tecnológicos parecem manifestar-se de uma forma não isolada, mas funcionando como

engrenagens para outros tipos de dispositivos como, por exemplo, a narrativa e a própria performance (Gonçalves, 2005), enfatizando assim a importância da multimídia no adensar do momento performativo. Em apresentações de teatro em grande escala, Anderson inclui configurações de encenação multimídia multifacetadas que destacam a tridimensionalidade do palco (Dixon, 2007). Em *Halcyon Days: Stories from the Nerve Bible* (1992), por exemplo, quatro grandes telas de projeção ocupam a parte inferior do ciclorama, com uma grande tela acima delas, enquanto projeções separadas são projetadas num enorme cubo tridimensional e numa esfera suspensa. Em 1994-95, numa versão posterior do projeto, *Stories from the Nerve Bible*, Anderson publicou um livro e criou um site interativo, intitulado *The Green Room*, que permitia troca de ideias e informações entre ela e o público, numa tentativa para encontrar uma metodologia por meio da qual as próprias pessoas pudessem ser artistas expressivas em vez de apenas fãs (Dixon, 2007). Este seria também o período de outra inovação digital, o lançamento do seu CD-ROM original *Puppet Motel* (1995 e 1998) com Hsin-Chien Huang, promovendo atividades participativas em formas de jogo virtual.

O advento tecnológico desta década<sup>56</sup> potenciou não só uma abordagem experimental, com recurso a diferentes meios, linguagens e técnicas, mas também uma nova expansão da performance multimídia através do aparecimento de novas práticas que recorrem aos meios sonoro e visual.

## 6. Potencialidade combinatória

A partir dos anos 2000 observa-se uma nova expansão da performance multimídia, com a aparição de novas práticas que se organizam em torno da performance audiovisual, reforçando o papel dos meios sonoro e visual, e do contexto “ao vivo”.

Mello (2008) defende que estas novas práticas associadas às performances audiovisuais ao vivo não são produtos audiovisuais acabados. Na verdade, a mesma autora, reforça que se tratam de propostas que apresentam um diálogo criativo que cruza várias conceções como improvisação, obra em aberto e impermanência do trabalho artístico. Ou seja, são abordagens que exploram uma estratégia processual que faz sobressair o próprio momento performativo como forma constitutiva da vivência e da construção de sentidos. A partir destas observações, que compreendem o som e a imagem como um processo, no qual, outras linguagens participam da experiência artística sem um

---

<sup>56</sup> Este desenvolvimento tecnológico e o recurso a diversos meios podem ser observados ainda nos trabalhos *Recent Past* (1998) de Talking Birds + London Musici Trio, *Girl with a Movie Camera* (1999) dos Dziga Vertov Performance Group + Talking Birds e *A Body of Water* (1999) de Paul Sermon & Andrea Zapp, entre outros.

estatuto hierárquico, Mello (2008) destaca o conceito de contaminação<sup>57</sup>, presente nos momentos performativos, esclarecendo que as manifestações que recorrem ao audiovisual ao vivo “operam de uma forma contaminada com uma diversidade de meios, ambientes e ações artísticas provenientes tanto das artes visuais, quanto da cultura da música eletrônica” (Mello, 2008: 138). Deste modo, o audiovisual não se dissemina nos outros códigos, mas, ao contrário, é ampliado pelos diálogos com outras linguagens, contaminando-as na construção de um discurso dialético.

As performances audiovisuais diferenciam-se segundo três vetores: (i) pela história, por associação à música eletrônica ambiental, à performance multimídia e à expressão cinemática; (ii) pelo contexto, por associação à imagem em movimento, ao *expanded cinema* e ao *live cinema*; (iii) pelos processos mais ou menos multidisciplinares, nos quais o som é desenvolvido em função do visual, o visual é desenvolvido em função do som e o som/visual são gerados algorítmicamente; e (iv) tendo como base narrativas sonoras e visuais independentes. A estas práticas intermídia junta-se o contexto do “ao vivo”, uma expressão artística que acontece no momento e em frente a uma audiência, que está presente numa variedade de outras práticas performativas, como o teatro, a dança, a música e a performance.

Ao situarmos o objeto no nosso trabalho no âmbito da performance e ao incluirmos o som e a imagem na sua prática temos implícitos os estímulos sensoriais da audição e da visão através do recurso às tecnologias dos computadores, expandidos através de *software* e *hardware* (Wenger, 1998). A performance audiovisual no contexto do “ao vivo” combina em forma de diálogo a contingência performativa entre duas componentes, o som e a imagem, com o objetivo de apresentar uma experiência multissensorial única em frente de uma audiência, num tempo e espaço físico definidos.

As características desta abordagem assentam na história partilhada entre as práticas artísticas que recorrem a meios tecnológicos e na história própria associada à música eletrônica ambiental e à performance multimídia, como foi apresentado anteriormente. Estas têm por base um conjunto de práticas de experimentação e de desenvolvimentos tecnológicos associados a artistas e grupos de vanguarda.

Assumimos também que, no momento performativo, o artista/performer enquadra-se não só como operador dos meios que o compõem, neste caso o som e a imagem, mas também como mediador, como criador e, conseqüentemente, como narrador, que constrói as narrativas sonora e visual. Nesta composição, a narração é, antes de mais, uma textura temporal, isto é, uma forma discursiva que não só implica o tempo, mas que também o produz e o condiciona de diversos modos (Fonseca,

---

<sup>57</sup> A contaminação é “um tipo de ação estética descentralizada em que o audiovisual se potencia como linguagem a partir do contato com outra linguagem” (Mello, 2008: 137).

1992). Os artistas que desenvolvem criação em contextos mais próximos da imagem em movimento e da expressão cinemática contribuíram de modo significativo para esta nova expansão da performance multimídia, bem como para a consolidação da performance audiovisual. Estes artistas desenvolvem um contexto que contém, na sua essência, um sentido de construção cinematográfica, cuja mais valia reside em ultrapassar os limites da representação.

Falamos práticas que recorrem ao *expanded cinema* e que são mais o resultado de uma rede feita de várias práticas do que um movimento coerente (White, 2011), mas que se aproximam conceptualmente dos trabalhos de investigação-criação desenvolvidos no âmbito desta tese. Para White (2011) a imagem em movimento reanimou a imagem fixa, enquanto que a performance reanimou a imagem em movimento, produzindo um cinema expandido na produção e transmissão de imagens, potenciando assim o que Harbison (2019) define como “performatividade da imagem”: ou seja, as imagens negociam o significado de imagens, podendo-se criar e produzir imagens em e com recurso a outros meios.

No *expanded cinema* a imagem em movimento liberta-se dos limites do ecrã fixo e da narrativa, e associa-se à representação, à expressão e ao diálogo, num sentido análogo à noção de “morte do autor” de Barthes (1970), já que confere poder participativo ao espectador, o “efeito transformador”, enquanto forma pela qual a co-presença corporal de atores e espectadores num espaço físico, estimula interações que são elas próprias integrantes da performance, conforme defendido por Fischer-Lichte (2019). A presença fenomenológica do observador e do espaço de observação torna-se crucial para se entender de que forma uma obra de arte comunica, numa materialização da efemeridade que é alcançada com a inclusão de meios tecnológicos no momento performativo (Bay-Cheng *et al.*, 2015). Assim, o cinema é expandido na medida em que é território de exploração.

Youngblood (1970) descreve o *expanded cinema* como a construção de experiências mentais, que denomina por “consciência expandida”, assumindo que esta abordagem em pouco ou nada se relaciona com as ferramentas ou com os valores estéticos e que o cinema expandido não é cinema. Na realidade, ultrapassa-o, já que abrange uma multiplicidade de outras disciplinas e formas que convergem na relação entre o artista, a obra e a audiência. Youngblood (1970) defende um novo paradigma no cinema, devido à prevalência da vivência em redes intermédia e à hiperestimulação de efeitos sinestéticos.

Outra prática que se diferencia pelo contexto por associação à imagem em movimento é o *live cinema*. O *live cinema* surge da necessidade de encontrar uma nova designação, já que muitos artistas visuais entendiam que as designações anteriores como expressões limitadas à recolha e manipulação de material e ao cenário de clubes de EDM (Alexander, 2010). O *live cinema* identifica-se por ter uma relação estreita com uma experiência cinemática enquanto prática audiovisual. O contexto que

se desenha em torno do *live cinema* resulta da combinação entre o espaço de uma galeria, de um concerto ou performance e de uma sala de cinema. Sendo a linguagem do cinema baseada na montagem e na linearidade da narrativa, o *expanded cinema* e o *live cinema* diferenciam-se pela sua não-linearidade e pela não debilidade das incidências temáticas ou dramáticas. Sem diálogos e atores, a mensagem é emocional, transmitida através de experiências sonoras e visuais que são, por vezes, figurativas ou abstratas, mas que procuram sempre conferir uma identidade única à performance.

Estas experiências com sons e imagens permanecem fundamentais no enquadramento contemporâneo, já que se ligam ao conceito de sinestesia como relação entre os sentidos, algo muito presente nas práticas audiovisuais, devido à capacidade da tecnologia computacional, produzir estímulos para os vários sentidos simultaneamente. Segundo Schacher (2008), a sinestesia, enquanto junção de duas ou mais experiências sensoriais, é uma das assunções básicas da multimédia. Contudo, o mesmo autor é da opinião que falar de uma relação sinestética entre audição e visão em qualquer prática audiovisual é inapropriado, já que os mecanismos humanos para ouvir e ver são diferentes. Por esta razão, assume Schacher (2008), o som segue a imagem ou vice-versa, não se misturando homogeneamente na fruição. A conexão é, segundo o autor, uma mera aproximação porque,

*[a] verdadeira percepção de sinestesia envia uma faixa [stream] sensorial de entrada de um canal de percepção para outro. Isto acontece depois da primeira camada do aparelho fisiológico, algures no caminho até à integração o estímulo [exterior] na nossa consciência de uma perspectiva coerente do mundo. Para que a combinação funcione, contrastes temporais, mudança estrutural, nível de abstração e densidade da modulação são vários dos domínios que precisam de ser trabalhados de forma diferente para o olho e para o ouvido. (Schacher, 2008: 149)*

Após identificarmos as características comuns e específicas de um conjunto de práticas num sentido histórico e contemporâneo, para identificar e construir contextos e significados para a prática artística associada às performances audiovisuais, importa agora definir as condições necessárias à ocorrência do evento performativo: o “ao vivo” (a prática artística como arte-momento), a presença dos artistas (a condição de legitimação) e a interdisciplinaridade (o permanente cruzamento entre conhecimentos).

Quer o *expanded cinema*, quer o *live cinema*, são algo como fluxos efémeros (Carlier, 2009). A condição “ao vivo”, que define a expressão como momento, confere-lhe as características de tempo-espaço e de contexto, descrevendo-a como expressão em que a experiência do artista coincide com a sua fruição, ou seja, com o seu efeito nos espectadores. Sendo esta uma condição geral de qualquer prática performativa, no audiovisual falamos de um momento em que se estabelece uma relação entre artistas e espectadores, construído com recurso a tecnologias,

mediado, já que o resultado é amplificado (meio sonoro) e projetado (meio visual) (Carvalho, 2012). Fazem parte desta condição “ao vivo”, que compreende tempo, espaço e contexto, as tecnologias a que se recorre para desenvolvimento, manipulação e disseminação da performance. A presença de artistas e audiência durante a performance estabelece a relação característica do “ao vivo” (Carvalho, 2012).

A condição da presença do ou dos artistas é uma condição de legitimação. Sem o artista, o que seria oferecido aos espectadores seria uma experiência semelhante à exibição de um filme ou a um qualquer evento pré-gravado. Segundo Thornton (1996), a audiência espera experienciar a aura. A performance poderá ser mais ou menos ensaiada, com mais ou menos componentes de manipulação e de pré-gravação, ou poderá ser completamente improvisada. A abordagem utilizada pelo *performer* em nada destitui a performance da sua legitimidade (Carvalho, 2012). A presença do *performer*, para além de essencial para a condição performativa do evento, é também um elemento expressivo da própria performance.

A interdisciplinaridade é a condição específica para a performance audiovisual ao vivo, raiz de toda a complexidade de relações que constitui cada um dos trabalhos. Se o “ao vivo” é o resultado expressivo de um trabalho original, é a interligação de diversos conhecimentos e de diversas disciplinas que confere a originalidade de cada trabalho. Tirando partido do “ao vivo” e das ferramentas tecnológicas, a performance audiovisual é um espaço para onde várias outras disciplinas convergem e aí expandem as suas capacidades, de forma a empreender novas possibilidades (Carvalho, 2012). A interdisciplinaridade reforça também a efemeridade de cada performance, porque as combinações dos conhecimentos, abrindo possibilidades infinitas, encontram-se numa combinação única em cada projeto.

A abordagem à performance audiovisual faz-se (i) a partir da programação, (ii) a partir do som, (iii) a partir da imagem ou (iv) tendo como base narrativas sonoras e visuais independentes. Destacamos de seguida um conjunto de obras que exploram e têm vindo a consolidar estas linhas de criação. (i) O recurso à programação de algoritmos para a produção de imagens e sons pode ser acompanhado nas suas várias modulações nas criações de Chris Salter (*Chronopolis*, 2002; *Made in China: Return of the Soul*, 2007; *Chronotopia*, 2010; *N-Polytope*, 2012; *Other/Self*, 2017), Ryoichi Kurokawa (*cm: av\_c*, 2005; *celeritas*, 2009; *Rheo*, 2009; *syn\_* (2011); *mol*, 2012), Ryoji Ikeda (*datamatics*, 2006; *test pattern*, 2008; *superposition*, 2012; *supercodex*, 2013), Alva Noto e Ryuichi Sakamoto (*Insen*, 2006; *utp\_*, 2008), Hiroaki Umeda (*Adapting for Distortion*, 2008; *Holistic Strata*, 2011; *split flow*, 2013; *Intensional Particle*, 2015; *Median*, 2018), Adolfo Luxúria Canibal, João Martinho Moura e Miguel Pedro (*Câmara Neuronal*, 2011), Daito Manabe (*YASKAWA × Rhizomatiks × ELEVENPLAY*, 2015; *phosphere*, 2017), António Rafael e João Martinho Moura (*NaN:Collider*, 2016), Né Barros e João Martinho Moura (*CO:LATERAL*, 2016-2019; *UNA*, 2020), Boris Chimp 504 [Miguel Neto e Rodrigo

Carvalho] (*MULTIVERSE*, 2016-2019; *VANISHING QUASARS*, 2019-), cyclo [Ryoji Ikeda e Alva Noto] (*.id*, 2017) e João Martinho Moura (*Sci-fi Miners*, 2018-2019). (ii) Já a utilização do som na conceção específica de visuais para paisagens sonoras e sonoridades eletrónicas, podemos destacar o caso do trabalho desenvolvido por Murcof e Simon Geilfus (*Cosmos*, 2007), Murcof e Roderick Maclachlan (*Océano*, 2008), Vitor Joaquim e Thr3hold (*Geography*, 2012), XTRNGR e Desilence Studio (*A/V*, 2013), @c e Lia Lia, John Kameel Farah e Ilan Katin, Jasmine Guffond e Ilan Katin. (iii) A utilização da imagem na conceção específica de sons podemos destacar o caso do trabalho desenvolvido por Biosphere (*Substrata2/Man with a Movie Camera*, 2001) e pelos The Cinematic Orchestra (*Man with a Movie Camera*, 2001), trabalhos que têm por base o filme de Dziga Vertov *Tchelovek s kinoapparatom* (*O homem com uma máquina de filmar*) (1929), criando ambientes sonoros para o mesmo. (iv) As criações baseadas em narrativas sonoras e visuais independentes numa experimentação em que a confluência entre os meios sonoro e visual captam dois sentidos ao mesmo tempo num único sentido, podemos destacar os trabalhos de Birgit Hein (*La moderna poesia*, 2000; *Poesia'*, 2010), Carolee Schneemann (*Terminal Velocity*, 2001; *Devour*, 2007), Robert Whitman (*Antenna*, 2004), William Basinski (*The Disintegration Loops*, 2004), Rei Harakami e Shiro Takatani (*red curb*, 2005), Iloscil (*Stases*, 2006; *Monument Builders*, 2016), Ryuichi Sakamoto e Shiro Takatani (*Garden*, 2007), Shiro Takatani (*La chambre claire*, 2008; *Chroma*, 2012; *ST/LL*, 2015), Bill Viola (*Bodies of light*, 2009), Yann Beauvais (*Artificial Poetic*, 2013).

Estes vários conhecimentos e práticas convergem, portanto, para um momento performativo como expressão. No sentido oposto, os componentes som e imagem, desenvolvem-se em potencial combinatório com outras disciplinas, expandindo assim conceptualmente a performance audiovisual ao vivo. E quando som e imagem captam os dois sentidos ao mesmo tempo, num único sentido estético-narrativo, dá-se uma articulação que, para além de captar a atenção do espectador, o direciona para novas interpretações (Chion, 1994; Chapple & Kattenbelt, 2006; Ricoeur, 2006).

## 7. Inter-relações

Tal como defende Féral (1992), a performance mudou a partir de meados dos anos 80, tendo deixado de ter uma função transgressiva, para passar a ser um género artístico entre outros. Como vimos, isso não aconteceu apenas porque se alterou o ambiente sociocultural, mas também porque as próprias conceções de corpo se modificaram com o contato com a própria tecnologia (Birringer, 1991). Quando Goldberg (2001) situa a inserção da performance como forma de arte e como linguagem autónoma na década de 1970, a autora confere à performance um estatuto de

formalização e comunicação de conceitos com a utilização de um ou múltiplos meios e linguagens, tendo como tónica o desenrolar de um fluxo dinâmico em tempo real, uma ação viva. Para Hanns (2005) a performance torna-se então um ponto de encontro entre artes, no qual formas de diálogo não convencionais confluem, numa vontade de desenvolver uma experimentação de fusão dos agentes/artistas com uma abordagem intertextual, multissensorial (visual, sonora, oral, tátil) e experiencial do evento. Assim, partindo do conceito de performance (Carlson, 2004; Alcázar, 2014) e de multimédia (Packer & Jordan, 2001), apresentámos ao longo deste capítulo uma arqueologia da performance multimédia, com recurso a um conjunto de textos, autores e trabalhos que influenciaram decisivamente a abordagem estética dos projetos de investigação-criação desenvolvidos no âmbito desta tese.

Ao longo desta reflexão defendemos que as performances multimédia se distinguem por envolverem estéticas alternativas e serem tecnologicamente inovadoras, por se descentrarem do corpo/performer e se expandirem a outros meios, nomeadamente o som e a imagem. Esta trajetória histórica e criativa da performance multimédia identifica e discute o percurso dos movimentos artísticos associados à arte da performance, contextualizando as performances multimédia contemporâneas na história e nas linguagens dominantes desta arte, focando-se nas abordagens que recorrem aos meios sonoro e visual.

É fundamental neste estudo assumirmos que uma performance ao vivo é co-construída pela presença corporal de performers e espectadores, que os momentos performativos podem ter um efeito transformador e que os espectadores experimentam a materialidade de uma performance ao vivo como um evento efémero (Fischer-Lichte, 2019). Esta “materialidade do efémero” pode ser alcançada também com a inclusão de meios tecnológicos durante o momento performativo (Bay-Cheng *et al.*, 2015), potenciando assim uma performatividade (do som e) da imagem, onde as imagens negociam o significado das imagens, podendo ser criadas e produzidas imagens em e com recurso a outros meios (Harbison, 2019).

Importante para o desenvolvimento da abordagem de investigação-criação desta tese é o enquadramento do artista/performer não só como operador dos meios que integram os momentos performativos, mas principalmente o seu enquadramento como mediador, criador, e naturalmente como narrador, que produz ao vivo as narrativas sonora e visual. A materialidade do efémero, a performatividade sonora e visual, e a construção de uma narratividade enquanto texto temporal reforça o papel dos meios sonoro e visual no contexto das performances multimédia.

Ao situar o objeto do nosso estudo no âmbito da performance e ao incluir o som e a imagem na sua prática, temos implícitos os estímulos sensoriais da audição e da visão através do recurso às tecnologias dos computadores, expandidos através de *software* e *hardware* (Wenger, 1998). Defendemos que a performance audiovisual ao vivo combina, no momento performativo, em forma



de diálogo, duas componentes, som e imagem, com o objetivo de apresentar uma experiência multissensorial única, em frente de uma audiência, num tempo e espaço físico definidos. A utilização destes meios não é limitada às suas aplicações tecnológicas, mas compreende também um lugar de fronteira onde existem não apenas as linguagens ou meios, mas onde a operatividade conceptual de cada um se pode misturar e influenciar, de uma forma livre, numa procura de novas possibilidades e leituras poéticas.

Estas experiências com sons e imagens permanecem fundamentais no enquadramento contemporâneo já que se ligam ao conceito de sinestesia enquanto relação entre os sentidos, conceito este que está ainda mais presente nas práticas audiovisuais devido à capacidade de a tecnologia produzir simultaneamente estímulos para os vários sentidos.

A inter-relação entre os meios sonoro e visual surge assim como artifício para tecer novas possibilidades de construção de sentidos onde as conexões dialógicas podem emergir através das releituras e reinterpretções que induzem o público ao deslocamento para outros contextos através da manipulação de sons e de imagens, onde o som segue a imagem ou vice-versa, não se misturando homogeneamente na fruição. O som e a imagem, em confluência, proporcionam uma maior amplitude das possibilidades de inter-relação elaborando outras narrativas que, no momento performativo, já não são nem sonoras e nem visuais, mas são ambas, numa materialização de uma efemeridade que é alcançada com a utilização de meios tecnológicos.

Os meios sonoro e visual desenvolvem-se em potencial combinatório com outras disciplinas, expandindo assim conceptualmente a performance audiovisual ao vivo. E quando som e imagem captam os dois sentidos ao mesmo tempo num único sentido estético-narrativo, dá-se uma articulação que, para além de captar a atenção do espectador, o direciona para novas interpretações (Chion, 1994; Chapple & Kattenbelt, 2006; Ricoeur, 2006). Esta discussão sobre qual a capacidade de as performances audiovisuais ao vivo promoverem novas interpretações e leituras poéticas das obras levanta um novo conjunto de questões sobre a perceção e apreensão das obras através da mediação tecnológica. Assim, importa perceber qual a função da performance audiovisual neste processo, partindo do contexto do lugar, nomeadamente, como é que a relação e a natureza diversa do som e da imagem podem envolver o público na rememoração de ambientes locais, enquanto que os liga a horizontes mais vastos? Novamente devemos considerar que a transmissão de significado é um processo de dois sentidos, entre o público e o autor da obra. Procuraremos responder a estas e outras questões após a inclusão de um novo nível de leitura assente na representação do lugar, através de uma articulação sonora e visual no processo de aproximação ao *site-specific* e na (des)construção do sentido de lugar.

*To remove the barriers between sight and sound, between the seen world and the heard world! To bring about a unity and a harmonious relationship between these two opposite spheres. What an absorbing task!*

—Sergei Eisenstein, *The Film Sense* (New York: Meridian, 1957)

## CAPÍTULO III – ARTICULAÇÃO SONORA E VISUAL

---

### 1. Mediações

Depois da explanação apresentada no capítulo anterior, em torno da trajetória histórica e criativa da performance, da performance multimídia e da performance audiovisual, procuraremos neste terceiro capítulo examinar territórios de mediação através dos meios sonoro e visual, percorrendo debatendo estes processos de mediação no plano da ontologia e da estética, do espaço e do tempo, da dimensão *site-specific* ou sentido de lugar e da audiovisualidade. Pretendemos ampliar leituras, possibilidades expressivas, desenhando um território da performance como situado entre a teoria e a prática, interrogando o seu lugar na atualidade.

Como a arte é um universo que estimula emoções e sentidos, a multimídia é uma extensão dessas mesmas emoções e sentidos, permitindo que o indivíduo produza e experimente sensações que de outra forma não estariam ao seu alcance. Como argumenta Wardrip-Fruin (2006), quando o som e a imagem capturam as duas direções ao mesmo tempo num único sentido estético e narrativo, estes conferem sincronidade que, além de capturar a atenção do espectador, direciona-o para novas interpretações.

Assim, som e imagem tornam-se processos expressivos convergentes, pontenciando a configuração e a representação da memória e da imaginação. A articulação entre som e imagem potencia ainda a criação de novas narrativas, tornando-as mais densas e imersivas na figuração artística, refletindo a complementaridade de espaço e tempo, abrindo caminhos performativos que neste estudo serão desenvolvidos e experimentados num processo de investigação-criação.

## 2. Presença

De forma a construir esta articulação sonora e visual, importa discutir também a natureza, os princípios e relação com a ontologia da performance. Isto implica perspetivar novos contornos e contaminações, associadas à experiência da performance sonora e visual e à articulação entre as presenças física e mediada do “ao vivo”. A evolução tecnológica e artística tornou possível, ao longo do tempo, uma fusão entre várias artes, permitindo aos criadores jogar e desenvolver uma estética particular, cujos elementos fundamentais são o movimento, o som e a imagem. Ao apresentar, em confluência, som e imagens em movimento, a experiência estética torna-se mais intensa, criando-se uma complementariedade entre os meios sonoro e visual, dando origem a um efeito imersivo<sup>58</sup> da experiência.

A crescente incorporação dos novos *media* e tecnologias no teatro e na performance resultou em diferentes formas e práticas artísticas. Isto verificou-se também no campo teórico, podendo medir-se o impacto desta incorporação no vasto número de antologias e textos publicados sobre esta temática nas últimas décadas<sup>59</sup>. Estas abordagens variam geralmente entre o entendimento de que o uso de novas tecnologias e *media* existe como rutura e como algo novo que se integra nas práticas artísticas, ou como uma continuidade na integração tecnológica das práticas artísticas. Para os que consideram esta incorporação como rutura, o uso de tecnologias permite o surgimento e o desenvolvimento de “novas possibilidades artísticas” (Saltz, 2013: 422). Outros autores, no entanto, consideram estas práticas como sendo um desdobramento de uma potencialidade pré-existente, já

---

<sup>58</sup> Um efeito que Richard Wagner tentou produzir no espetador, através daquilo que denominou como *Gesamtkunstwerk*, ou seja, obra de arte total, conceito muito semelhante nos seus pressupostos ao conceito de multimédia, proposto por Packer & Jordan (2001).

<sup>59</sup> Nestas publicações incluem-se: *Liveness: Performance in a Mediatized Culture* (1999; revisão 2008) de P. Auslander; *Remediation: Understanding new media* (2000) de J.D. Bolter e R. Grusin; *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality* (2001) de R. Packer e K. Jordan; *The New Media Book* (2002) de D. Harries; *Prefiguring Cyberculture: An Intellectual History* (2002) de D. Tofts, A. Jonson e A. Cavallaro; *The New Media Reader* (2003) de N. Wardrip-Fruin e N. Monfort; *Performance and Technology: Practices of Virtual Embodiment and Interactivity* (2006) de S. Broadhurst e J. Machon; *Intermediality in Theatre and Performance* (2006) de F. Chapple e C. Kattenbelt; *Theatre and Performance in Digital Culture: From Simulation to Embeddedness* (2006) de M. Causey; *Postdramatic theatre* (2006) de H-T. Lehmann; *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art and Installation* (2007) de S. Dixon; *Closer: Performance, Technologies, Phenomenology* (2007) de S. Kozel; *Multi-Media: video—installation—performance* (2007) de N. Kaye; *A philosophy of computer art* (2009) de D. Lopes; *New media: A critical introduction* (2009) de M. Lister, J. Dovey, S. Giddings, K. Kelly e I. Grant; *Entangled: Technology and the Transformation of Performance* (2010) de C. Salter; *Mapping Intermediality in Performance* (2010) de S. Bay-Cheng, C. Kattenbelt, A. Lavender e R. Nelson; *Cyborg Theatre: Corporeal/Technological Intersections in Multimedia Performance* (2011) de J. Parker-Starbuck; *Performing Mixed Reality* (2011) de Steve Benford e Gabrielle Giannachi; *Materializing new media: Embodiment in information aesthetics* (2011) de A. Munster; *Multimedia Performance* (2012) de R. Klich e E. Scheer; *The Johns Hopkins guide to digital media* (2014) de M-L. Ryan, L. Emerson e B. J. Robertson; *Embodied Avatars: Genealogies of Black Feminist Art and Performance* (2015) de U. McMillan; *Black Performance on the Outskirts of the Left* (2017) de M. Gaines; *Transmission in Motion: The Technologizing of Dance* (2016) de M. Bleeker; *Performance in the Twenty-First Century: Theatres of Engagement* (2016) de A. Lavender; *The Delayed Present: Media-induced Temporalities & Techno-traumatic Irritations of “the Contemporary”* (2017) de W. Ernst; entre outros.

que “o teatro sempre usou tecnologia de ponta da sua época para realçar o ‘espetáculo’ das produções” (Dixon, 2007: 39).

Estas diferentes visões refletem a construção de um discurso crítico sobre as implicações do recurso aos novos *media* nas transformações das formas e práticas artísticas. Uma das principais questões levantadas nestes discursos diz respeito à questão da presença e ao seu esvaziamento causado pela mediação tecnológica, instalando no debate uma (aparente) oposição entre o “ao vivo” e o “mediado”.

O percurso dos movimentos artísticos associados à arte da performance no contexto da sua história e das suas linguagens dominantes procura valorizar, antes de mais, a presença do *performer* como algo que pode ser experienciado de forma imediata, no encontro entre espectador e *performer*, e sobretudo como sendo o objectivo da própria performance. Em *Modus Vivendi*, por exemplo, Abramovic & Ulay (1986) apresentam a performance *Nightsea Crossing* com a seguinte proposição:

*Presence. Being present, over long stretches of time, until presence rises and falls, from material to immaterial, from form to formless, from instrumental to mental, from time to timeless.* (Abramovic & Ulay, 1986: 31).

Sentados, de frente um para o outro, com uma mesa a separá-los, os dois artistas olhavam-se por longos períodos<sup>60</sup>, procurando atingir esse estado absoluto de presença que Fischer-Lichte (2012: 115) define como “presença radical” e que “significa aparecer e ser percebido como uma mente encarnada”. Entendida como uma experiência única, marcada pelo seu carácter de evento “ao vivo”, por meio da presença do corpo do artista, ele próprio transformado em objeto artístico, a performance, na sua aparição efémera, aparenta partilhar daquela qualidade que Benjamin (1969) definiu como “aura”.

O discurso sobre a performance geralmente enfatiza o carácter de arte “ao vivo” como sendo o seu traço mais distinto, escapando assim à reprodução, por oposição à arte mediada. Esta posição é defendida por Phelan (1993) quando afirma:

*A única vida da performance é no presente. A performance não pode ser salva, gravada, documentada ou participar de qualquer outra forma na circulação das representações de representações: quando o fizer torna-se algo diferente da performance. (...) [quando] a performance tenta entrar na economia de reprodução ela trai e diminui a promessa da sua própria ontologia. O ser da performance, como a ontologia da subjetividade aqui proposta, é alcançado por meio do seu desaparecimento.* (Phelan, 1993: 146)

---

<sup>60</sup> Abramovic re-apresentou esta performance durante a retrospectiva que o MoMa, em Nova York, apresentou sobre o seu trabalho, em 2010, intitulada *The Artist Is Present*, com a diferença de que, quem se sentava em frente à performer era qualquer membro do público que desejasse participar na performance.

A ontologia da performance é, portanto, enunciada paradoxalmente tanto na presença, quanto na ausência. E é precisamente por esta razão que a performance não pode concretizar de modo absoluto a promessa da presença. Auslander (1999) critica a teoria de Phelan já que:

*(...) não podemos tratar as qualidades tradicionalmente atribuídas à performance ‘ao vivo’ que supostamente a diferenciam da performance tecnologicamente mediada como características inerentes ou ontológicas. Elas são, antes, fenomenológica e historicamente definidas.* (Auslander, 1999: 108)

Argumentando que a categoria “ao vivo” é, na verdade, “um efeito da mediação e não o contrário” (Auslander, 1999: 51). Historicamente, o “ao vivo” só existe a partir do momento em que as técnicas de reprodução são inventadas, definindo-se, portanto, como o que pode ser gravado. Neste sentido, o “ao vivo” está interligado com a mediação e depende desta. Para Auslander (1999), a proposição de Phelan é infundada,

*(...) não só porque não está claro que a performance “ao vivo” possua uma ontologia distinta, mas também porque não é uma questão da entrada da performance na economia da reprodução, já que sempre esteve lá. [...] o próprio conceito de performance “ao vivo” pressupõe o de reprodução, [...] e o “ao vivo” só pode existir dentro de uma economia de reprodução.* (Auslander, 1999: 54)

Além disto, Auslander (1999) observa que há uma tendência de progressiva de mediação de eventos “ao vivo” e entende a insistência do discurso teórico da performance em situar a mesma, em oposição às formas mediadas ou tecnológicas de arte, como puramente ideológica.

Contrariamente à ênfase na performance como algo que se dá “ao vivo”, no aqui e agora, reconhecemos nesta tese que, desde o momento da sua emergência, a performance aparece interligada a vários meios e processos de mediação, principalmente através do uso da imagem, nomeadamente nos trabalhos pioneiros de John Cage ou Nam June Paik, entre outros, com origem nas vanguardas. Na perspectiva daqueles que valorizam a característica “ao vivo” da performance, a mediação é vista, portanto, como sendo um fator de enfraquecimento da presença do ator/performer. No entanto, este empobrecimento nem sempre é considerado negativamente. Fuchs (1985: 164) dá como exemplo a encenação<sup>61</sup> de *Come and Go* (1975), de Beckett, pelo coletivo Mabou Mines, já que a mesma “abalava as expectativas habituais de presença corporal e o contato entre atores e público”. Para a autora o teatro, naquele momento, caracterizava-se como um “teatro da Ausência”, marcado pelo “fracasso do empreendimento teatral da palavra espontânea com as suas reivindicações logocêntricas de origem, autoridade, autenticidade, em suma, de Presença” (Fuchs, 1985:172).

---

<sup>61</sup> Em *Come and Go* (1975), de Beckett, por Mabou Mines, o cenário consistia num enorme espelho compreendendo quase a largura total do palco, posicionado ligeiramente abaixo do nível da plataforma e inclinado para cima. Os atores representavam numa *mezanine* situada atrás e acima do público, de modo que os espectadores podiam ver apenas seus reflexos no espelho.

A crescente mediação no contexto do teatro e da performance, especialmente ao longo da década de 90, marcou a desconstrução pós-moderna da presença no campo teórico, por meio do descentramento do sujeito, da fragmentação narrativa que esvaziou a autoridade do texto, questionando os conceitos de ator e personagem. A encenação de *Come and Go*, de Mabou Mines, é um bom exemplo desta deriva, porque o esvaziamento da presença acontece pela recusa do corpo dos atores, já que os mesmos são substituídos pelos seus reflexos, através da mediação do espelho. Auslander (1997: 30) observa que mesmo autores tão diversos como Stanislavski, Brecht ou Grotowski tendem a apoiar-se sobre o “eu” do ator como “algo que precede e confere base para a sua performance”. Em oposição a estas visões, podemos apontar como exemplo o trabalho do *The Wooster Group*, no qual os atores não procuram construir uma personagem, mas executam ações, tomando emprestadas as características pessoais de cada ator, criando uma espécie de *persona*, que funciona, segundo o mesmo autor, como uma estratégia de “desconstrução da presença e das estruturas de autoridade na performance” (Auslander, 1994: 47).

Além do esvaziamento da personagem, a desconstrução da presença deve-se ainda à abordagem conceptual do trabalho do *The Wooster Group*, que não recorre à representação direta de um texto dramático criando, ao invés, os seus próprios textos e guiões da performance, partindo de uma diversidade de materiais e de meios, e da desconstrução de textos clássicos<sup>62</sup>. A compreensão da utilização dos novos *media* como estratégia de desconstrução da presença, defendida por autores como Pontbriand (1982), Fuchs (1985), Auslander (1999) ou Féral (1985, 1992), tem vindo a ser reforçada pela valorização de experiências de presença no teatro, na performance e nas artes, com particular ênfase nos processos de produção de presença mediadas por meios tecnológicos, já que, tal como defende Pontbriand (1982: 155-156), a “presença não é mais dependente da materialidade, mas sim do valor de exibição da obra de arte, sua multiplicidade e sua acessibilidade”.

Giannachi & Kaye (2011: 3) questionam precisamente a visão “dominante nos estudos da performance quanto à relação entre a performance e tecnologia, a qual associa as tecnologias de ‘mediação’ ao deslocamento e eliminação da ‘presença’ do performer”. A presença, concebida como um “estar diante de”, “em face de” algo ou alguém, que é “outro”, implica sempre pluralidade e alteridade, e acontece na dinâmica entre produção e performance e na recepção dessa presença. Para estes autores, “a presença pode ser melhor observada enquanto um fazer [*to perform*], produzida no ato, e não como uma função de um determinado meio ou em relação a um valor ‘intrínseco’ de

---

<sup>62</sup> As criações são quase sempre o resultado da colisão, colagem e montagem de múltiplos elementos, incluindo: imagem em movimento, programação de computadores, luzes, som e dança, resultando numa teia densa e extremamente dinâmica entre texto, meios e performance sobrepostos

certos modos de representação ou simplesmente como um termo privilegiado e, assim, em oposição à ausência” (Giannachi & Kaye, 2011: 19-20).

Neste âmbito, os novos *media* são muitas vezes entendidos como tecnologias que tendem a ultrapassar as mais antigas, no entanto, Bolter, Grusin & Grusin (2000) argumentam que, atualmente, já não é assim. Em vez de tornar os velhos *media* obsoletos, os novos fazem sobretudo com que estes se transformem, já que “um novo meio nunca é uma adição a um velho meio, e nem deixa o velho em paz. Nunca pára de oprimir o velho meio, até que este encontre novas formas e posições” (McLuhan *apud* Auslander, 1999: 7). Grusin (2004: 17) propõe assim o conceito de remediação (*remediation*) para designar a “dupla lógica segundo a qual os *media* (em particular, mas não exclusivamente os *media* digitais) renovam *media* anteriores”.

É por meio desta dupla lógica de remediação que “a cultura contemporânea procura simultaneamente multiplicar e apagar a mediação, eliminando todos os sinais de mediação no próprio ato de multiplicação” (Bolter, Grusin & Grusin, 2000: 5). Isso acontece de duas formas distintas: a *imediação* e a *hipermediação*. Na *imediação* o objetivo é fazer a mediação “desaparecer”; isto pode ser conseguido através de técnicas que procuram fazer com que o público se esqueça do aparato tecnológico e se deixe apenas envolver pela experiência. Assim, na *imediação*, a tecnologia ambiciona a transparência da interface, de modo a que o público “não esteja consciente de confrontar um meio, mas coloca-se antes numa relação imediata com os conteúdos daquele meio” (Bolter, Grusin & Grusin, 2000: 23-24). A *hipermediação*, pelo contrário, confronta o público com uma multiplicidade de contatos com o meio. Bolter, Grusin & Grusin (2000) afirmam que:

*(...) a hipermediação expressa-se como multiplicidade. Se a lógica da imediação leva alguém a apagar ou tornar automático o ato da representação, a lógica da hipermediação reconhece múltiplos atos de representação e torna-os visíveis. Onde a imediação sugere um espaço visual unificado, a hipermediação contemporânea oferece um espaço heterogêneo, no qual a representação é concebida não como uma janela para o mundo, mas como uma janela “emoldurada”, com janelas que abrem para outras representações ou outros media. A lógica da hipermediação multiplica os signos da mediação e desse modo tenta reproduzir o “sensorium” da experiência humana. (Bolter, Grusin & Grusin, 2000: 33-34)*

No mesmo sentido, Cusack (2007) questiona a função cada vez mais preponderante da tecnologia na performance:

*Num ambiente teatral onde a tecnologia de ponta pode agora representar realisticamente, num nível sem precedentes, qualquer coisa que o autor teatral imagine, o que acontece com o componente mais antigo do teatro: o corpo e a presença viva do ator? (Cusack, 2007: 52)*



Este questionamento assume a ideia do corpo vivo do ator como presença imediata e, conseqüentemente, de maior importância, não assumindo a visão de que um corpo no palco é sempre um signo, uma representação, ou seja, um corpo desde sempre mediado, como defendido nesta tese. Assim, a questão que se coloca não é o que acontece com o corpo e a presença viva do ator, mas sim, como afirma Weems (2016), “como re-imaginar o ‘ao vivo’ num mundo digital radicalmente interligado”, onde as experiências de presença tanto do ator/performer quanto do espectador são cada vez mais mediadas. A presença não pertence, como a afirmam Giannachi & Kaye (2011), a um determinado meio ou a um corpo vivo, mas produz-se por meio de atos performativos, ao vivo e/ou mediados. Já a relação entre atos performativos, ao vivo e/ou mediados pode ser caracterizada segundo um conjunto de características que definem o conceito de multimídia, defendido por Packer & Jordan (2001). Assim, associadas à experiência da performance sonora e visual e à articulação entre as presenças física e mediada do ao vivo, Packer & Jordan (2001) definiram o conceito de multimídia como junção das seguintes características: integração, interatividade, hipermídia, imersão e narratividade.

A integração ocorre quando se combinam formas artísticas com tecnologia, criando uma forma híbrida de expressão. Segundo estes autores, a interatividade diz respeito à habilidade de manipular e usar os meios para comunicar com terceiros. A hipermídia define a capacidade de separar os elementos de cada meio, distanciando-os de outros elementos, no sentido de uma associação pessoal. A imersão, por outro lado, diz respeito à experiência, à simulação ou sugestão de um ambiente tridimensional. Por fim, a narratividade baseia-se na estética e estratégias formais que derivam dos conceitos anteriores, que resultam em narrativas não-lineares e apresentação através dos meios.

Os meios tecnológicos na expressão artística vão ao encontro da ideia de obra arte total de Wagner, já que permitem a integração de diferentes artes na mesma obra; é neste sentido que os novos *media* possibilitam o diálogo e comunicação entre realidades artísticas diferentes. Ao mesmo tempo estes meios tecnológicos e multimídia são dispositivos de reprodução auxiliares do objeto artístico, tornando-se eles próprios objetos artísticos, formas de arte distintas e autônomas ligadas apenas por laços de descendência das outras artes. Podemos assim dizer que nenhum outro fator influenciou tanto as vanguardas artísticas como a tecnologia, já que esta não só tem alimentado a imaginação dos artistas, como penetrou até ao âmago do próprio trabalho artístico (Rutsky, 1999). Como enfatizado por Puttnam (1999), os meios tecnológicos e a multimídia devem ser vistos como uma ponte entre objetos artísticos e não como o destino artístico.

Intimamente associado aos meios está o conceito de intermedialidade, que designa práticas comunicacionais desenvolvidas simultaneamente em, ou para, diferentes *media*, ou usando meios e dispositivos comuns a diferentes *media* (Mendes, 2011). Esta ideia é reforçada por Chapple &

Kattenbelt (2006), quando defendem que intermedia é um espaço no qual as fronteiras se suavizam e onde estamos entre e no meio de uma mistura de espaços, meios e realidades temporais. Estes autores reforçam ainda que a intermedialidade se torna um processo de transformação de pensamentos e processos em que algo é formado através da performance. No fundo como uma re-percepção do todo, que é reconstruído através da performance. A arte estimula as emoções e os sentidos; as criações multimédia, através dos *media* e da intermedialidade, são uma extensão destas mesmas emoções e sentidos no indivíduo, permitindo experienciar sensações que não estariam ao alcance de outra forma. A presença dos performers articula-se assim na relação entre a performance ao vivo e a mediada, na tensão entre o isolamento dos corpos e o encontro tecnológico, nos modos como as presenças física e eletrónica se apresentam interdependentes e complementares, e não excludentes ou antagónicas, e na dinâmica entre performance e receção dessa presença.

### 3. Momento

Encontrada a relação de presença numa performance mediada, importa reflectir sobre os conceitos de espaço performativo e de tempo na prática performativa. Segundo Goldberg (2007):

*Daniel Buren (...) sugeriu (...), em várias performances, que uma obra de arte podia libertar-se totalmente da arquitetura [ou do espaço]. (...) [Sendo que] este tipo de obra pretendia alterar a percepção do espectador relativamente ao panorama dos museus e ao panorama urbano, instando-o a questionar as situações nas quais normalmente contempla a arte. (Goldberg, 2007: 196-197)*

Neste sentido, e uma forma genérica, todos os espaços onde possamos realizar uma qualquer ação que esteja a ser assistida por, pelo menos, uma pessoa, já poderia ser considerado um espaço performativo. Isto mesmo é defendido por Rancière (2010), quando afirma que podemos “chegar a um espaço vazio qualquer e usá-lo como espaço de cena. Uma pessoa atravessa esse espaço vazio enquanto outra pessoa observa - e nada mais é necessário para que ocorra uma ação teatral.” (Rancière, 2010: 7). Esta visão é ainda complementada por Alvarez (2004: 23), quando refere que “a centralidade do teatro está na relação entre um espaço onde agem atores e um outro onde reagem espectadores”. Contudo, no caso da performance, é necessário um entendimento ajustado sobre a conceção deste espaço performativo, sobre a sua dinâmica ao longo do tempo, de forma a que este possa ser descrito.

A experiência espacial, tanto no edifício teatral como fora dele, opera a partir de duas conceções, associadas ao espaço performativo: (i) o espaço concebido como um espaço vazio que se deve

preencher; (ii) o espaço considerado como invisível, ilimitado e ligado aos seus beneficiários, a partir de coordenadas, deslocamentos e trajetórias, observado como uma matéria “não a ser preenchida, mas a ser estendida” (Lima & Caldeira, 2006). A estas duas concepções de espaço, quase opostas, correspondem duas formas diferentes de o descrever: o espaço objetivo externo e o espaço gestual (Pavis, 2003). Pavis (2003) considera o espaço objetivo externo como um espaço visível, frontal muitas vezes, preenchível e descritivo. O autor distingue duas categorias que integram o espaço objetivo externo: (i) o lugar teatral, ou seja, o edifício e sua arquitetura, a sua inscrição no território/cidade, mas também o local previsto para a representação, e/ou, (ii) o espaço cénico, ou seja, o lugar no qual evoluem os atores e o pessoal técnico: a área de representação propriamente dita e os seus prolongamentos por todo o edifício teatral (Pavis, 2003: 141-142).

As formas do lugar teatral modificaram-se de acordo com a cultura e, principalmente, com a temporalidade. Na linguagem dos espetáculos, as relações espaciais criadas surgiram a partir da organização do espaço cénico e do desenvolvimento da arquitetura do espaço de espetáculos. Na Grécia Antiga, as artes cénicas reclamaram o anfiteatro. No palco principal, apenas os protagonistas ocupavam esta faixa entre a cena e o público tinham como função representar os comentários e reações do povo perante os nobres e os Deuses. Havia, assim, uma grande interatividade entre os artistas e o público. O mesmo acontecia nos teatros em semicírculos e nos anfiteatros romanos, os quais apresentavam sempre um palco tipo arena. Durante a Idade Média, o teatro profano era perseguido pelo Cristianismo, havendo permissão da Igreja apenas para realizar os “Mistérios” no adro ou no interior do edifício religioso. Ainda neste período, os atores tiveram que ocupar espaços pouco nobres, não existindo um espaço específico para apresentar os seus espetáculos.

Desde a proposta do Teatro Olímpico de Vicenza, inaugurado em 1580, que o ator ficava próximo da plateia. Com a adoção do palco italiano<sup>63</sup>, distante e frontal, o corpo dos atores passa a ficar distante de forma a criar espaços de ilusão (Lima & Caldeira, 2006). O palco italiano foi adotado em todo o mundo ocidental devido ao espetáculo lírico, e foi o modelo que se reproduziu por mais de duzentos anos, resultando num fenómeno de longa duração na história do espetáculo (Lima, 2000: 135). Procurando ampliar as dimensões reais do palco, desde o Renascimento, os cenógrafos socorreram-se de diversos recursos usando grandes cenários, pintados em perspetiva, com a finalidade de criar um efeito de profundidade ilusória. Esta ilusão criada é chamada de espaço virtual, mas, este espaço perspectivado transformar-se-ia pelas vanguardas do século XX.

Um “quinto palco” seria proposto por Gordon Craig, para substituir os quatro tipos de espaços teatrais: (i) o anfiteatro grego, (ii) o espaço medieval, (iii) os tabladros da *Commedia dell'Arte* e (iv) o palco italiano (Lima & Caldeira, 2006). Esta quinta tipologia representava a substituição de um

---

<sup>63</sup> O palco italiano foi planeado de forma a que o palco cénico ficasse separado da orquestra e da plateia (Lima & Caldeira, 2006).

palco estático por um palco cinético onde, a cada tipo de encenação, corresponderia um tipo especial de lugar cénico<sup>64</sup>. Neste sentido, o teatro passou a incorporar de novas tecnologias, numa abordagem que antecipou a adoção dos novos *media* contemporâneos. Mostaço (s.d.) afirma que a partir da implosão do espaço proposta pelo conceito de encenação ou *mise-en-scène*, de André Antoine (1858 - 1943), até ao final do século XIX, existiu uma revolução no espaço da cena no que diz respeito (i) ao papel e a função da quarta parede, (ii) à definição do espaço cénico como contraponto ao espaço narrativo, e (iii) à disciplina dos atores. O espaço cénico passa a ser vislumbrado, desde então, como uma galvanização das forças atuantes no espaço narrativo, uma procura de adequação entre os meios (da infraestrutura da linguagem cênica, da iluminação, da cenografia, da técnica, etc.) e os fins (a articulação dos signos dentro de um código cénico e das suas possíveis descodificações pelo espectador), a conformar a substância última do fenómeno teatral. Uma especial ênfase é então dispensada aos intérpretes, à noção de *ensemble*, à administração do elenco, evitando proeminências que comprometessem o conjunto artístico e a coerência de cena. Não se tratava de uma “redução” da condição do ator, mas do redimensionamento da sua função no espetáculo, alinhando-o aos demais possíveis narrativos da linguagem cênica. Com estas renovadas abordagens, o teatro passa a ser considerado como o espaço da representação artística e não mais como apresentação do mundo (segundo a metáfora do “grande teatro do mundo”, de matriz barroca), enfatizando o que possui de ficcional, de narrativa simulada e produzida, de universo introdutório de vida, cabendo ao encenador formalizar a linguagem e conduzir este processo (Mostaço, s/d).

Desde então, o teatro não se propõe apenas a ocupar o espaço físico (real, quotidiano, concreto), mas procura extrapolá-lo, mesmo quando faz uso do espaço real, com o desígnio de criar um espaço onde a arte e as suas representações simbólicas possam ser reveladas. O encenador contemporâneo, quando cria o espaço da cena, produz sentidos, construídos a partir de uma experiência ou propósito particular. Os sentidos que os artistas criam através do espaço, nas suas obras, reportam-se às experiências espaciais já vividas ou desejadas. Estas experiências são reelaboradas, constituindo-se de memórias e de desejos do artista, tal como defende Bachelard (1993).

O teatro, a dança e o cinema, entre outras artes, desenvolvem-se, portanto, no espaço e no tempo. Para Pavis (2003), a aliança de um espaço e de um tempo constitui o que Bakthin (1981) denomina por *cronotopo*: a unidade nas quais os índices espaciais e temporais formam um todo inteligível e concreto. Aplicados ao teatro, a ação e o corpo do ator geram-se como o amálgama de um espaço e de uma temporalidade: o corpo não está apenas no espaço, ele é feito de espaço e feito de tempo.

---

<sup>64</sup> A iluminação recebeu um tratamento inédito até então, já que Craig fez projetar a luz verticalmente sobre o palco e frontalmente por meio de projetores colocados no fundo da sala. As luzes dos bastidores e da ribalta foram abolidas, numa proposta inovadora e vanguardista (Lima & Caldeira, 2006).

Este espaço-tempo é tanto concreto (espaço teatral e tempo da representação), como abstrato (lugar funcional e temporalidade imaginária). A ação que daí resulta é ora física, ora imaginária e o espaço-tempo-ação é compreendido como um mundo concreto e como um mundo possível imaginário (Pavis, 2003).

Nos anos 1970, com as performances e os *happenings*, o teatro e a dança utilizam espaços não tradicionais e rompem limites, em concordância com uma época que aproximava arte e vida e que questionava as relações de poder e de lugar<sup>65</sup>. Passaram assim a utilizar-se espaços “formais” como armazéns, museus ou praças públicas, enquanto espaços objetivos externos (Pavis, 2003). A cidade e os seus espaços públicos abrigam hoje em dia inúmeros espetáculos, aumentando a performatividade no teatro contemporâneo. Mnouchkine (1989), por exemplo, introduziu o conceito de espaço “encontrado” (Breton, 1989 *apud* Oddey & White, 2008: 148). Este conceito serviu para artistas experimentais e vanguardistas “anunciarem” que o teatro contemporâneo tornar-se-ia diferente do que era (ou ainda é) representado nos edifícios teatrais tradicionais. O conceito de “espaço encontrado” consiste num uso criativo de espaços inusitados, isto é, ambientes cujo potencial dramático depende do artista, ou seja, ambientes em que a criação do artista modifica, transforma, (re)elabora e interfere com o espaço. Este conceito constitui um elemento norteador dos projetos de investigação-criação desenvolvidos no âmbito desta tese. O “espaço encontrado” reforçou ainda a ideia de que “o espetáculo já não deveria ser limitado ao palco, mas deveria invadir o espaço por inteiro” (Oddey & White, 2008: 148). E, tal como Meyerhold defendia nas suas obras/encenações, dever-se-ia abolir a tradição teatral e remover o teatro “desses caixotes que são os auditórios” e levá-lo a qualquer outro local: “o mercado, a oficina de fundição, o convés de um navio de guerra” (Goldberg, 2007: 155).

Além do espaço objetivo externo, Pavis (2003) descreve o que designa por espaço gestual, definindo-o como sendo o espaço criado pela presença, posição cénica e deslocamentos dos atores, ou seja, um espaço projetado e delineado pelo ator<sup>66</sup>, induzido pela sua corporeidade e um espaço

---

<sup>65</sup> Em 1969, Luca Ronconi exibiu a peça *Orlando Furioso*, espetáculo simultâneo em vários palcos improvisados, tal como Artaud (Roubine, 1998:105-109). Em 1971, Ariane Mnouchkine apresentou a peça *1789*, encenada na *Cartoucherie de Vincennes*, um local no qual o público ficou em pé e a ação se deslocava através de passagens, de um palco improvisado para outro, em várias cenas, representando o papel do povo de Paris. Durante o espetáculo, os espectadores participaram na festa da tomada da Bastilha, ou seja, uma “festa” dentro da “festa” (Roubine, 1998: 114). Lehmann (2007: 266) afirma que, em *1789*, os palcos improvisados, passagens e “as massas de espectadores aglomerando-se e dispersando-se por entre eles conferem ao teatro uma atmosfera semelhante à do circo”, mas que ao mesmo tempo se apropriam de um espaço público, das ruas e praças de Paris.

<sup>66</sup> Para Pavis (2003: 142), a experiência cinestésica do ator traduz a sua percepção do movimento, do esquema temporal e do tempo-ritmo. Conhecimentos que só pertencem ao ator, mas que este transmite ao público. A partitura na qual o ator se apoia (pontos de orientação no espaço, momentos fortes que facilitam a sua ancoragem no espaço-tempo) fornece um percurso e um trajeto que se inscrevem no espaço tanto quanto o espaço se inscreve neles. O espaço centrífugo do ator parte do corpo para o mundo externo, encontrando-se o corpo prolongado pela dinâmica do movimento. O corpo do ator em representação é um corpo que tende a expressar o mais fortemente possível as suas atitudes, escolhas e presença.

evolutivo suscetível de se distender ou contrair. O espaço ergonómico do ator, ou seja, o seu ambiente de trabalho e de vida, inclui assim a dimensão proxémica (a relação entre as pessoas), háptica (a maneira de tocar os outros e a si mesmos) e cinestésica (movimento do seu próprio corpo). No entanto, este espaço ergonómico tem sido diferenciado nos processos de criação ao longo do século XX<sup>67</sup>.

Além das conceções de espaço performativo apresentadas anteriormente e manifestadas nas conceções de espaço objetivo externo e espaço gestual, propostas por Pavis (2003), devem ser destacadas as conceções que podemos relacionar com dois aspetos decisivos: o surgimento das vanguardas artísticas que, tal como apresentámos, acarretaram igualmente uma “nova mentalidade preocupada com questões políticas, sociais e filosóficas que opõem a profundidade no tratamento dos temas à ideia de teatro como simples distração” (Solmer, 2003: 63), e o advento de “novas possibilidades técnicas e tecnológicas” (Solmer, 2003: 63). Apesar do advento destas novas possibilidades, são vários os autores que têm vindo a reforçar a ideia da multiplicidade de espaços performativos e/ou a adaptação de espaços com outras funções, como locais de performance artística.

Pela importância que este aspecto tem no âmbito deste estudo, vejamos de seguida quatro posicionamentos sobre a questão espacial e relacional em aqui em causa. Rancière (2010) estabelece uma ponte entre a separação entre palco e plateia e a multiplicidade de tipologias de espaços performativos já que a

*(...) separação entre o palco e a sala é um estado de coisas que tem de ser ultrapassado. Suprimir essa exterioridade é o próprio objetivo da performance, o que supostamente pode ser feito de várias maneiras: colocando os espectadores em cima do palco e os performers na sala, suprimindo a diferença entre palco e sala, deslocando a performance para outros lugares, identificando a performance como uma apropriação da rua, da cidade ou da vida. (Rancière, 2010: 25).*

Neste sentido, Artaud (1996) assume que devemos suprimir

*o palco e a sala, substituídos por uma espécie de local único, sem separações nem barreiras (...) que se tornará o teatro de ação. Será restabelecida uma comunicação direta entre o espectador e o espetáculo, o ator e o espectador (...). O seu envolvimento resulta da própria configuração da sala. Utilizaremos qualquer pavilhão ou armazém agrícola, ou granja, que faremos reconstruir pelos moldes que orientaram a arquitetura de certos templos do Alto-Tibete. (Artaud, 1996: 93-95)*

---

<sup>67</sup> Como exemplo podemos apontar Stanislavski (1968) que defende que o ator (*persona*) manifesta-se pela ausência de tensão muscular, sentindo-se livre para se submeter às ordens do artista. Assim, “a dependência do corpo em relação à alma é de particular importância na (nossa) escola de arte. A fim de exprimir uma vida delicadíssima e em grande parte subconsciente, é preciso ter controlo sobre uma aparelhagem física e vocal extraordinariamente sensível [e] otimamente preparada” (Stanislavski, 1968: 44-45).

Brook (2008) afirma, a este respeito, que

*o teatro que não se faz em teatros, o teatro faz-se em estrados, carroças, palanques, com o público a responder, o teatro na sala do fundo, no sótão, no celeiro (...). Tenho tido discussões difíceis com arquitetos que constroem teatros novos - em vão tento explicar-lhe que a questão mais importante não se prende com o edifício ser bom ou mau: um local bonito pode nunca provocar uma explosão de vida.* (Brook, 2008: 91)

Já Plasencia (s/d) complementa esta visão, caracterizando e distinguindo os espaços:

*Que o palco seja um ringue, uma pista de circo, um hangar ou o palco de um teatro pouco importa, em vista desta série de demarcações que distinguem o lugar teatral (arquitetónico e sociologicamente determinado), o lugar cénico (a colocação dos praticantes), o espaço cénico (o conjunto de signos que criam o acontecimento no palco) e a zona de jogo (investida pela ação dos atores), instâncias a partir das quais a performance teatral se elabora!* (Plasencia, s/d: 31)

Estas conceções espaciais estão intrinsecamente ligadas a uma linguagem própria, onde conceitos como performance e improvisação ampliam os limites da cena. Abrem-se assim novas possibilidades, processos recursivos, repetições, estruturas não-lineares, acontecimentos simultâneos e a mistura de linguagens como teatro, dança, poesia, música, artes visuais. Artaud (1996: 37) afirmava que “o palco é um lugar físico concreto que deve ser preenchido e a que tem de se dar uma linguagem concreta própria”. Afirmando que “esta linguagem concreta, destinada aos sentidos e independente do discurso tem de satisfazer primeiros os sentidos”. Ora, o território/cidade é, sem dúvida, um espaço performativo por excelência, já que

*(...) é também um desafio ao espaço fechado (...) que se supõe ser, à sua maneira, um teatro: um lugar onde a arte se encena (...) propõe-se uma alternativa à própria exposição onde o espetáculo já não se realiza num lugar [e tempo] definido, mas, bem pelo contrário, confunde-se com as massas ao ponto de ele próprio procurar e encontrar uma forma de anonimato e de agir colectivo, em busca da “cidade impossível de encontrar”. (Plasencia, s.d.: 147)*

Assim, o tempo, o espaço performativo, a performatividade desenvolvida entre ator e espectador estão relacionados numa maior liberdade, com a cooperação de várias artes em cena e, muitas vezes, com a apropriação e a invasão do território/cidade, tal como defende Carreira (2008: 69).

Apresentadas de modo sumário o espectro das conceções associadas ao espaço performativo, procuramos agora uma relação entre os conceitos de tempo, baseados na “Filosofia do Processo” de Alfred North Whitehead<sup>68</sup>, e o tempo na prática performativa, enquanto mistura de espaços

---

<sup>68</sup> Alfred North Whitehead foi um filósofo e matemático inglês (1861-1947), que desenvolveu um sistema filosófico centrado na relação entre os acontecimentos. O seu pensamento está presente no trabalho de vários filósofos contemporâneos, com é o caso de Maurice Merleau-Ponty e Gilles Deleuze.

performativos, meios e realidades temporais. Para Whitehead ([1861] 1994), o tempo, tal como a natureza, é feito de transitoriedade, onde ambos (natureza e tempo) são processos permanentes. A transitoriedade, a unicidade (de cada elemento e de cada momento) e as relações que se estabelecem entre ambas são características que consideramos fundamentais para compreender a expressão da performance sonora e visual ao vivo. O tempo é, pois, um conceito composto por individualidades e relações que entre estas se estabelece. O entendimento do tempo comporta uma série de outros conceitos que o compõem. O primeiro, o conceito de ‘evento’, define-se como o caráter específico de um lugar através de um período de tempo. Cada ‘evento’ é um “termo relacional na estrutura de eventos” (Whitehead, [1861] 1994: 64), que tem como propriedades as relações que se estabelecem entre tempo e espaço. As relações entre os eventos (passados e futuros) formam o contínuo do tempo e as relações de cada evento com a natureza total formam o contínuo do espaço. O presente é a apreensão (da natureza), simultaneamente na totalidade e no imediato. Esta totalidade tem o nome de ‘duração’, e “uma duração é uma fatia concreta da natureza” (Whitehead, [1861] 1994: 66). Neste sentido, a simultaneidade é uma relação natural entre os ‘eventos’. Whitehead denomina de ‘momento’ a natureza como um todo num instante.

Estabelecemos um paralelo entre o todo, processo, performance e ‘momento’, recorrendo deste conceito como unidade a partir da qual podemos organizar o tempo do próprio processo de investigação-criação. No contexto que definimos, recorreremos desta definição de momento como um presente, um estado de fixação momentânea e parte constituinte de um contínuo. Definimos, no âmbito desta tese, dois momentos na performance, são eles: o processo de investigação-criação e o momento performativo. O momento é provido de duração tal como defendido por Whitehead ([1861] 1994: 71) quando afirma que “o que é diretamente oferecido ao nosso conhecimento através da apreensão sensível é uma duração”. Um ‘evento’ é, transposto para o nosso contexto, um espaço e tempo específicos, que podemos localizar na linha do tempo. “Cada evento estende-se sobre outros eventos e sobre cada evento estendem-se outros eventos” (Whitehead, [1861] 1994: 72), formando assim um sentido de continuação. A ‘duração’ será, portanto, a percepção de desenvolvimento, ou seja, “cada duração é parte de outras durações; e cada duração contém outras durações que são parte dela” (Whitehead, [1861] 1994: 72). Não existe uma forma de identificar cada duração na sua individualidade, nem forma de determinar a sua extensão, simplesmente damos nota da afetação de cada ‘momento’ e de cada ‘evento’ num panorama abrangente que é a performance sonora e visual ao vivo, como a conhecemos hoje, informada pelos desenvolvimentos que a antecederam e a precederão.

Cada um dos dois momentos, na sua identidade única, definida pelo seu tempo e espaço, qualificando-os como ‘evento’ numa sequência de ‘eventos’, tem, portanto, uma identidade distinta e identificadora. Poderemos então perceber como estes dois momentos se desenvolvem, estendem



e afetam mutuamente. Os momentos formam relações interligadas em que as experiências presentes são influenciadas por outras experiências, influenciando depois, por sua vez, experiências futuras. O primeiro momento está relacionado com o processo. Por processo de investigação-criação entendemos todo o tempo de preparação que ocorre antes do momento performativo e que é definido pela pesquisa, pelas decisões, pelos desenvolvimentos de conteúdos e pelas escolhas tecnológicas e estéticas. É um processo investigação-criação porque durante este tempo se preparam todos os elementos que constituirão a experiência de uma performance, como, a interação, a apreensão e a reflexão sobre os lugares, o trabalho de campo para a gravação e edição de clips de som e vídeo e a definição, para cada um dos projetos, do ativador de performatividade, das palavras-chave e o guião conceptual das narrativas sonora e visual. O destaque dado ao tempo anterior ao evento permite, ao estudar a documentação, uma atenção desviada do resultado e focada no que levou a esse resultado.

O momento performativo é a expressão em si, o encontro dos artistas, através da sua obra, com os espectadores e a sua fruição. Como destacamos anteriormente, a performance sonora e visual ao vivo apresenta o momento como expressão artística. Apesar das capacidades das tecnologias para a repetição infinita, o momento criado, tal como o encontro momentâneo, é único. Esta qualidade de irrepitibilidade não é resultante do aleatório ou do inesperado, pois é comum entre performances ensaiadas e as improvisadas. Esta qualidade é resultante das dinâmicas irrepitíveis entre a audiência e os artistas, na forma como aquela responde (ainda que emocionalmente) ao trabalho sonoro e visual dos performers, e ainda das dinâmicas entre os próprios artistas.

As condições do espaço também afetam a sua exibição. Os espaços que recebem estas práticas do momento são de tipologia variável: galeria, teatro, sala de cinema e museu, mas também podem incluir espaços exteriores, espaços encontrados, entre outros espaços momentaneamente contextualizados como artísticos. No entanto, o espaço não está restrito à presença física e muitos eventos acontecem para uma audiência que está presente virtualmente. É o caso de muitas performances que utilizam, por exemplo, as redes sociais. Por vezes, a simultaneidade na apresentação de uma performance combina espaços virtuais e espaços físicos. Servem mais uma vez de exemplo os eventos com recurso a plataformas online, que acontecem simultaneamente em várias cidades, com a presença física ou virtual dos artistas.

## 4. Contexto

Definidos os conceitos associados a espaço performativo e tempo, é essencial reconhecer a influência do sentido do lugar ou *site-specific*, para reforçar e diluir as fronteiras entre lugar, memória e arte. O termo *site-specific* surge no final da década de 1960, início da década de 1970, com o objetivo categorizar uma série de obras artísticas entretanto criadas e ligadas intrinsecamente ao lugar onde foram situadas. Artistas como Nancy Holt, Robert Smithson e Walter de Maria estão ligados às primeiras produções deste género, assim como outros artistas ligados a outros géneros artísticos, nomeadamente à *land art*<sup>69</sup>, tal como Dennis Oppenheim, Mary Miss, Michael Heizer e Robert Morris.

Embora as criações associadas à *land art* da altura fossem realizadas, na sua maioria, em grande escala, isso não impedia que os artistas se aproximassem do minimalismo. O objetivo principal dos artistas que se movimentavam neste contexto era o de se afastarem do que O' Doherty (1986) denominou por “cubo branco”, isto é, um ambiente hermético, sem nenhuma relação com o mundo exterior, onde “o trabalho é isolado de tudo o que prejudicaria sua própria avaliação de si mesmo” (O' Doherty, 1986: 14). Crimp (1986) defende que os artistas começaram a procurar espaços exteriores para realizarem as suas criações, devido à “implausibilidade das obras para lugares fechados, (que eram) apresentadas como se estivessem num quarto branco limpo” (Crimp, 1986: 46). Já Kaye (2000) assume que os trabalhos *site-specific* descrevem “práticas nas quais, de uma maneira ou de outra, se articulam trocas entre o trabalho de arte e os lugares nos quais os seus significados são definidos” (Kaye, 2000: 1). Esta proposição assume que uma criação *site-specific* não pode ser vista de uma forma isolada do seu contexto, em oposição às obras que são concebidas para o “cubo branco” que, independente do lugar onde estejam, vão sempre estar isoladas do contexto externo ao espaço expositivo, sendo criações que vão de “um vazio a outro” (Smithson, 1996: 41). Mais do que questionar o conceito do “cubo branco” dos espaços expositivos e do seu “sistema fechado de valores” (O' Doherty, 1986: 14) estes artistas estavam interessados em desmistificar o paradigma modernista da *tabula rasa*<sup>70</sup>. Kwon (2002) defende esta rutura com o modernismo:

*Se a escultura moderna absorveu o seu pedestal/base para romper a sua ligação com/ou expressar sua indiferença ao local (...) os trabalhos site-specific, quando emergiram no despertar do minimalismo, no final da década de 1960 e no início da seguinte, forçaram a dramática reversão nesse paradigma modernista. (Kwon, 2002, p.11).*

---

<sup>69</sup> Obras feitas fora do espaço físico dos museus e galerias de arte, e que utilizam o próprio terreno (*land*) como suporte. *Double Negative* (1969-70), criado por Michael Heizer no deserto de Nevada, nos EUA, e *Spiral Jetty* (1970), de Robert Smithson, realizada em Utah, também nos EUA, são duas das obras mais representativas da *land art*. Trabalhos onde se “usa um trator em vez de um pincel” (Smithson, 1996: 95).

<sup>70</sup> *Tabula rasa*: Começar como se não houvesse ideias ou conhecimentos anteriores.

Neste sentido, o propósito da prática *site-specific* é que o lugar influencie diretamente o resultado da criação artística, onde o espaço de arte “estéril e idealista puro dos modernismos dominantes” é deixado para trás e não sendo “mais entendido como uma lacuna, uma *tabula rasa*, mas como um espaço real” (Kwon, 2002: 11). Crimp (1986: 43) afirma que “quando a especificidade do lugar foi introduzida na arte contemporânea pelos artistas (minimalistas), em meados dos anos 1960, o que estava em causa era o idealismo da escultura moderna”, já que, para estes artistas, era fundamental que a obra se integrasse fisicamente no lugar. Para Vaz-Pinheiro (2005: 68), o “conceito apresentava a ideia de sítio [*site*] como parte intrínseca da obra ela mesma, e mesmo a obra concebida para espaços de exposição tradicionais, trazia no seu menu uma poderosa e incontestável conexão com a disposição arquitetónica” do espaço expositivo. Se na arte minimal os objetos redirecionavam a consciência para si e para o espaço real que os abrigavam, já o *site-specific* projetava-se para um espaço concreto, respeitando as suas qualidades físicas e visuais, relacionando-se com a especificidade de um determinado lugar, construído ou natural.

Importa, portanto, definir o que é este “lugar”. De acordo com Lippard (1997: 7), o “lugar é uma porção de terra/cidade/paisagem urbana vista de dentro, a ressonância de um local específico conhecido e familiar (... isto é) o mundo externo mediado pela experiência subjetiva humana”. Esta ressonância é enfatizada por Heidegger (1971) quando declara que quando falamos de homem e espaço, soa como se o homem estivesse de um lado, espaço do outro. No entanto, o espaço não é algo que o homem enfrenta. Não é um objeto externo nem uma experiência interior. Harrison (2008) também destaca isto quando afirma que, na fusão do lugar e da alma, a alma tanto é um recipiente do lugar quanto o lugar é um recipiente da alma, sendo ambos sensíveis às mesmas forças de destruição. Lippard (1997: 7) reforça esta opinião ao defender que o sentido de lugar é “o componente geográfico da necessidade psicológica de pertencer a algum lugar [espaço], [e] um antídoto para uma alienação predominante” ou, como defende Jackson (1994: 159), “uma consciência viva do ambiente familiar, uma repetição ritual, um senso de comunhão baseado em uma experiência compartilhada”.

Segundo Kwon (2002) a relação entre *site-specific* e o sentido de lugar pode originar alguma confusão graças à quantidade de termos relacionados: “*Site-determined, site-oriented, site-referenced, site-conscious, site-responsive, site-related*. Estes são alguns dos novos termos que surgiram, nos últimos anos, entre muitos artistas e críticos para dar conta de diversas modificações da arte *site-specific* (...)” (Kwon, 2002: 1). Estas variações, entre outras, surgiram devido ao *site-specificity*, ou seja, emergiram por causa das especificidades de cada lugar onde a obra se insere. Para Smithson (1996: 182) o conceito de *site-specificity* refere-se ao conflito na relação entre o artista e o lugar escolhido, defendendo o autor que o artista não pode ignorar esta relação dialética, já que cada lugar apresenta as suas particularidades e os seus desafios. Assim sendo, o artista nem sempre conseguirá

desenvolver o trabalho exatamente como planejado, tendo que realizar adaptações e incorporar aspectos, físicos, culturais e/ou sociais, do local, e, em algumas situações, o próprio lugar ou as pessoas que o habitam indicam ao artista qual o rumo que a criação deve seguir. Durante o desenvolvimento dos projetos de investigação-criação a condição do *site-specificity* esteve sempre presente, reforçada pelo conflito constante na relação entre o investigador-criador e os lugares escolhidos.

Acerca destas variáveis, Kaye (2000: 2) afirma que o “*site-specificity* apresenta um desafio às noções de “original” ou localização “fixa”, problematizando [assim] a relação entre o trabalho e o lugar”. A maneira como o artista lida com esta relação determina os desdobramentos da sua criação. O mesmo autor defende que a especificidade do lugar “deve ser melhor pensada sobre a relação que surge como uma inquietação perturbadora, da oposição entre espaço “ideal” e espaço “real” (Kaye, 2000: 46). Deste modo, o espaço “ideal” é aquele que o artista imagina previamente e que julga ser o lugar apropriado para a realização do seu trabalho. Já o espaço “real” é o lugar como ele é de fato, com todas as suas imperfeições e imprevistos. A especificidade da obra acontece nesta diferença, onde a relação dialética provoca tensões e alterações que se traduzem na especificidade do lugar e por consequência na obra de arte.

Para Kaye (2000) “[a] especificidade do lugar (...) pode ser entendida (...) quando um trabalho *site-specific* deve articular-se e definir-se através de propriedades, qualidades ou significados produzidos em relações específicas entre um “objeto” ou “evento” e a posição que ele ocupa.” (Kaye, 2000: 1). O “objeto” ao qual Kaye se refere pode ser o objeto de arte *per se*, já o “evento” será o ato da intervenção, como uma performance ou outra linguagem artística que pressuponha uma ação por um tempo determinado. Na arte *site-specific* o sentido do lugar tem-se tornado mais importante do que as próprias escolhas feitas pelo artista. Neste âmbito, Kwon (2002) afirma que “preocupadas em integrar a arte mais diretamente no âmbito do social (...) as manifestações *site-specificity* tendem a tratar as preocupações estéticas e históricas [da arte] como questões secundárias.” (Kwon, 2002: 171). Quando se lida com a especificidade do lugar, a linguagem artística escolhida tem um papel secundário, onde o protagonismo reside na relação que o artista desenvolve com o lugar e as soluções que encontra para as tensões entre obra e lugar. Por mais importantes que sejam os fatores estéticos, estes ficam em segundo plano, já que o foco principal são as conexões que o trabalho cria com o lugar onde está inserido e com as pessoas que aí permanecem.

Para Toft (2016: 53-54), as obras de arte *site-specific* estão ligadas a dois ideais estéticos que caminham lado a lado: o pragmatismo e o esteticismo. O pragmatismo está “preocupado com um propósito na arte e o seu potencial de ser útil, por exemplo, como um instrumento de mudança” (Toft, 2016: 53). Esta mudança pode ser de ordem política, social ou com um caráter informativo, no sentido de conscientizar a comunidade de alguma necessidade. Toft (2016: 54) considera que o

ideal estético-pragmático está ligado ao “paradigma da arte *site-specific*, a qual, entre os anos 1980 e 1990, foi institucionalizada como prática e usada para reafirmar a valorização cultural de lugares.” O segundo ideal, o esteticismo,

*(...) responde à nossa cultura visual orientada para a expressão e exibição. Essa orientação reflete a condição que está entrelaçada com a (...) espetacularidade e [é] visualmente dominada [pela] condição mediática, condição esta na qual nós, há algum tempo, temos experienciado uma estetização no mundo ao nosso redor. (Toft, 2016: 54).*

Desta forma, a preocupação com o propósito da arte, ou seja, o pragmatismo no *site-specific*, é determinado em função da especificidade do lugar e são essas especificidades que direcionam as escolhas do artista/criador. O pragmatismo está mais associado com “o quê” e o esteticismo com o “como”, sendo esta uma questão quase que secundária já que será o lugar a decidir “como” o trabalho será desenvolvido.

Com as novas experimentações, “o lugar (*site*) da arte não é apenas um espaço físico, mas é constituído por processos sociais, económicos e políticos” (Kwon, 2002: 3). Tornou-se então natural que os artistas quisessem ocupar esses novos “lugares”, já que a apropriação do espaço acontece “para podermos exercer sobre ele um domínio, um controlo, um certo poder: (...) [numa] apropriação pela afirmação de que o espaço em jogo nos pertence.” (Segaud, 2016: 99-100). Esta proposição assume uma aproximação entre a arte e o sentido de lugar, já que o contexto sócio-cultural de um lugar é dado pelas pessoas que ali permanecem. Com um melhor entendimento sobre o lugar e o seu contexto, contexto este onde a obra de arte será inserida, a apropriação do espaço é assim, mais eficaz. Trata-se de um processo complexo, pois:

*Apropriar-se do espaço é estabelecer uma relação entre esse espaço e o “eu” [tornando-o próprio] por meio de um conjunto de práticas. Trata-se de atribuir significação a um lugar: isso pode ser feito ao nível da semântica, por meio das palavras e pelos objetos e símbolos que lhes são vinculados. (Segaud, 2016: 126-127).*

Para que o artista possa efetuar esta “apropriação” é necessário que este compreenda os códigos desse lugar e estabeleça uma comunicação. Kaye (2000) defende que se deve fazer uma “leitura prévia do espaço”, já que elementos como “discursos políticos, estéticos, geográficos ou institucionais informam sobre tudo o que pode ser dito” (Kaye, 2000: 1) pelo artista sobre aquele lugar. Esta leitura espacial aprofunda a compreensão do lugar, pois “o espaço diz algo sobre a sociedade, o grupo ou o indivíduo que o ocupa, indicando (...) [o] estado das relações sociais, [e] “comunica”, desde que se conheça o código para poder ler o que este nos diz” (Segaud, 2016: 106). As criações artísticas podem também ser consideradas uma forma de ocupação espacial, onde o artista se apropria do lugar através do seu processo artístico e da obra para ali direcionada,

proposição esta que funcionou como ponto focal dos projetos de investigação-criação desenvolvidos no âmbito desta tese.

Além da emergência da reflexão sobre as práticas *site-specific*, a década de 1960 coincide ainda com o surgimento dos dispositivos portáteis de produção e projeção de vídeo. Machado (1990) aponta que:

*Foi preciso esperar até ao aparecimento (...) do Portapak<sup>71</sup> [1967] e da cassete vídeo [1972] para que as possibilidades da televisão enquanto sistema expressivo viessem a ser exploradas por uma geração de artistas [e realizadores de vídeo] disposta a transformar a imagem eletrónica num fato da cultura do nosso tempo. (Machado, 1990: 09).*

Com a disponibilidade deste tipo de equipamentos ocorre uma aproximação entre a arte e o vídeo, já que “se pudéssemos resumir numa frase a tendência geral (...) da chamada *video art* (...) diríamos que se trata, antes de mais nada, de distorcer e desintegrar a velha imagem do sistema figurativo, como, aliás, já vinha acontecendo desde muito antes, no terreno das artes plásticas.” (Machado, 1990: 117). Dubois (2004: 206) defende que o surgimento do vídeo em fita magnética causou uma rutura com o antigo sistema de imagens em movimento já que, “antes de 1959/1960, a imagem como tal só podia ser cinematográfica. O restante não passava de fumo. Vídeo volátil, televisão: máquina de esquecimento”.

Conforme exposto anteriormente, os trabalhos *site-specific* surgiram em contraste com a estética modernista e o conceito de *tabula rasa*, mas embora a aproximação entre arte e vídeo tenha tido início no mesmo período, os temas dos primeiros artistas da *video art* estavam mais próximos do modernismo do que da arte direcionada para um lugar determinado. Segundo Dubois (2004: 166), podem ser considerados “modernistas” os vídeos feitos por artistas como Peter Campus, Lynda Benglis, Bruce Nauman, Bill Viola e Nam June Paik. Para o mesmo autor:

*O desafio do vídeo modernista seria o mesmo: autoconstruir-se, definir-se em si e por si mesmo. É o grande período dos discursos e dos debates sobre a “especificidade” do vídeo. O vídeo modernista dos anos 70 é um vídeo obcecado pela sua própria identidade e que faz desta procura de si mesmo o objeto do seu trabalho. (Dubois, 2004: 167)*

Ao observarmos os trabalhos de artistas como Bill Viola e Nam June Paik, dois dos maiores expoentes da *video art*, é impossível não notar que raramente as suas realizações possuem alguma

---

<sup>71</sup> O *portapak* trata-se de sistema de gravação analógica de fita de vídeo independente alimentado por bateria, introduzido no mercado em 1967 e que podia ser transportado e operado por uma só pessoa. O primeiro sistema *portapak*, o *Sony DV-2400 Video Rover*, era constituído por duas peças independentes: uma câmara de vídeo a preto e branco e uma unidade de gravador de fita de vídeo (Shapiro, 2006).

relação com o lugar onde foram criadas ou são exibidas<sup>72</sup>. Importa destacar que a deslocação do vídeo para fora do âmbito do espaço expositivo estava limitada devido a dificuldades tecnológicas. Nas décadas de 1960 e 1970, o vídeo “tratava-se (...) de uma arte quase virgem, em que tudo estava por inventar, e que era absolutamente minoritária, e, portanto, radical” (Dubois, 2004: 170). As questões tecnológicas, aliadas ao pensamento modernista, fizeram com que o vídeo fosse colocado em dúvida logo após o seu surgimento já que:

*De tanto mergulhar em si mesmo, o vídeo acaba por-se perder, devido à sua própria multiplicidade autorreferencial. Todos os grandes vídeos modernistas mostram esta auto-consumação da imagem eletrônica. (...) O vídeo modernista é, a um só tempo, a procura da identidade e da sua dissolução em si e por si mesma: ele só existe neste movimento rumo a si mesmo que o arrasta até sua própria perda.* (Dubois, 2004: 167)

Foi necessária mais de uma década para que o vídeo pudesse ganhar a liberdade de exibição e produção fora dos espaços expositivos<sup>73</sup>. Considerando que as criações *site-specific* evidenciam e estabelecem uma relação indivisível entre a obra e o lugar, as mesmas exigem a presença física do observador para o trabalho ficar completo. Mello (2008) defende esta afirmação já que, no caso de vídeo-instalações, “o visitante é parte do processo gerador da obra, podendo, muitas vezes, deslocar o seu corpo no espaço e ficar o tempo que entender suficiente para que os seus estímulos sensoriais se mantenham em diálogo com o trabalho.” (Mello, 2008: 171). Neste sentido, não é dada ao observador uma interpretação prévia da criação, já que esta é agora construída pelo próprio observador-recetor que “é deixado [a] negociar essa área em relação à sua própria presença e à definição de um campo preceptivo e, portanto, entre as suas superfícies e o espaço que ela [obra] ocupa” (Kaye, 2000: 108). A obra só passa assim a existir com a presença do observador e com a sua reação a esta.

Com a evolução tecnológica, os novos equipamentos de gravação, produção e projeção tornam-se cada vez mais portáteis, facilitando o desenvolvimento de trabalhos *site-specific* com recurso a estes equipamentos, expandindo assim as possibilidades de outros meios, nomeadamente o audiovisual, serem utilizados na arte desenvolvida para um lugar específico e na representação sonora e visual das memórias desse lugar.

---

<sup>72</sup> Em obras como *Inverted Birth* (2014) e *Martyrs* (Earth, Air, Fire, Water) (2014) Bill Viola cria ambientes herméticos e atemporais, dos quais “uma vez fora, a arte pode cair num *status secular*” (O’Doherty, 1986: 14). Em *Magnet TV* (1965), *Buddha TV* (1974) e *Three Eggs* (1975) de Nam June Paik é possível notar o mesmo conceito de exibição pensada para um local “sem sombras, branco, limpo, artificial (...) [e onde] não existe tempo” (O’Doherty, 1986: 14).

<sup>73</sup> Krzysztof Wodiczko foi um dos pioneiros na realização de projeções de vídeo em lugares específicos, nomeadamente, em 1984 em Nova York (EUA) e em 1985, em Londres (Inglaterra). Nestas ocasiões, Wodiczko criou imagens de temas políticos projetados sobre estátuas históricas de cada uma das cidades questionando assim o quão “heroicas” eram as pessoas retratadas nesses monumentos.

## 5. Ambiente

Depois de abordarmos o *site-specific* e o sentido de lugar é importante abordar agora a estética associada à noção de ambiente segundo Jean-François Augoyard e Gernot Böhme. A estética é central para a noção de ambiente, uma vez que aborda explicitamente a questão da sensorialidade humana. Existem dois elementos que enquadram a estética em termos de ambientes. A primeira é que o ambiente evoca uma “estética ambiental” que não pode ser reduzida a uma estética das artes plásticas. Não é uma obra de arte que está no centro desta estética, mas sim uma natureza, entendida no sentido mais amplo do termo (incluindo a cidade e a esfera urbana). E, no entanto, embora essa estética tenha uma faceta narrativa e ambiental, a primeira tem dominado amplamente a última até agora (Foster, 1998). O segundo elemento é que a ambiência permite-nos retornar ao sentido original da estética, entendida como uma teoria da percepção sensorial. O objetivo é restaurar uma compreensão da estética que vai além dos julgamentos de gosto, reabilita o lugar do corpo, a sensibilidade e a emoção, e relativiza o peso da semiótica e o primado da linguagem (Böhme, 1997). O ambiente como tal encoraja-nos a repensar tanto o objeto da estética quanto a própria disciplina em si.

No âmbito desta tese vamos analisar a estética dos ambientes conforme o desenvolvimento proposto por Jean-François Augoyard e por Gernot Böhme<sup>74</sup>, recorrendo aos termos “ambiente”, usado pelo primeiro, e “atmosfera”<sup>75</sup>, usado pelo último. Embora estas duas concepções tenham sido formadas independentemente uma da outra, ambas têm várias coisas em comum. Além de procurarem um regresso a uma teoria da percepção sensorial, ambos ressaltam o componente arquitetónico e a dimensão espacial e material dos ambientes de forma mais geral. Em ambos os casos, o objetivo é criar uma estética de ambientes aplicada ao espaço construído. Uma estética de ambientes que não se refere apenas à arquitetura monumental ou edifícios de referência, mas abrange amplamente todos os tipos de situações cotidianas. Esta abordagem opõe-se a uma visão de arte “semelhante a um museu” e recusa uma amálgama entre as experiências artísticas e estéticas, fornecendo uma saída para analisar as situações mais comuns.

A importância dada à natureza contextual dos ambientes encoraja a ideia de estética ecológica. Para Augoyard (1998), o objetivo é desenvolver abordagens *in situ* e construir ferramentas interdisciplinares que utilizem “signos físicos perceptíveis e toda a gama de normas, regras, códigos e referências, bem como os instrumentos, características e usos atribuídos às formas construídas”. Para Böhme (2000), a questão envolve a análise das ligações entre as qualidades ambientais e a

---

<sup>74</sup> Outros autores também abordaram a estética do ambiente, nomeadamente: Martin Seel, Yuriko Saito, Pierre Sansot, Henri Maldiney, Herman Schmitz e Michael Hauskeller.

<sup>75</sup> Gernot Böhme utiliza a palavra *atmosphäre* (Böhme, 1993).



sensibilidade humana, a fim de compreender melhor “como se sente num ambiente”. Embora os termos usados por ambos os autores não sejam os mesmos, os dois lidam com a complexidade das situações, sugerindo que componentes contextuais heterogêneos sejam interligados uns aos outros.

Na verdade, esta lógica de articulação existe em todos os níveis do pensamento de ambos. Tudo ocorre como se o ambiente fosse o ponto de partida a partir do qual vários componentes ou polaridades necessitassem de ser conectados ou interligados a uma única dinâmica. Vamos distinguir três níveis primários de articulação.

O primeiro nível diz respeito à relação entre sujeito e objeto. Como Augoyard (1998) notou, podemos olhar para a definição do dicionário para o termo ambiente, ou seja, “a atmosfera moral e material que circunda um lugar ou pessoa”. Por mais básica que seja, esta definição destaca a ligação entre o “material” e as “dimensões” morais. Longe de ser insignificante, essa ligação é problemática e exige que se dê atenção aos “quase-seres” e às “semi-coisas” que conduzem a uma estética dos intermediários (Augoyard, 2011). Já Böhme (1998) insiste no fato de que a atmosfera é ao mesmo tempo objetiva, uma vez que emana das coisas e pode ser produzida a partir de combinações materiais, e subjetiva, já que não pode ser definida independentemente das pessoas que a vivenciam. Em suma, a atmosfera é considerada “a manifestação característica da co-presença do sujeito e do objeto” (Böhme, 1998).

O segundo nível envolve a relação entre os sentidos. Aqui, Augoyard (1998) distingue entre ambiente (singular) e ambientes (plural). Enquanto a ciência e a tecnologia tendem a dissociar as diferentes bases sensoriais para estudar melhor um ambiente, permanecem questões relacionadas à sua capacidade de transmitir fenômenos inter-sensoriais e amodais. “Quando os arquitetos produzem um ambiente, pedimos que alinhem diferentes ambientes: um ambiente térmico, um ambiente acústico, etc. Ainda assim, podemos realmente definir cientificamente um único ambiente arquitetônico?” (Augoyard, 1998). Da mesma forma, Böhme (1991) desafia a tendência de dissociar os sentidos inicialmente, apenas para os reunir mais tarde. Ao adotar uma nova abordagem para a questão da sinestesia este autor mostra, ao contrário, que a unidade sensorial de uma situação precede, na verdade, a diferenciação entre os sentidos. É a partir da atmosfera, entendida como elemento global e indivisível, que parece ocorrer a identificação do detalhe e a distinção entre diferentes processos sensoriais (Böhme, 1991).

O terceiro nível diz respeito à relação entre recepção e criação. O ambiente envolve tanto o que pode ser percebido quanto o que pode ser produzido. Muitas vezes o ambiente desafia tais distinções uma vez que o que é perceptível é em si uma ação. Assim, como arquitetos e cenógrafos produzem fisicamente formas sensoriais, os utilizadores configuram o seu meio através das suas ações. Augoyard (1998) defende que “a nossa relação com o ambiente formal e sensorial deve ser entendida como uma interação, um movimento construtivo entre o que é dado e configurado, e o

que é sentido e atuado, perceptível e representável”. Böhme (1991) defende a mesma ideia ao argumentar que a produção de uma atmosfera não é simplesmente o resultado do desenho de um objeto, mas é também "a criação das condições para o seu surgimento". Nesta perspectiva, a forma como o mundo se apresenta é produto tanto do trabalho do criativo quanto da atividade do utilizador.

Embora haja grande afinidade entre estes dois autores, particularmente no recurso à fenomenologia, cada um tem uma série de características únicas. Neste sentido, destacamos que os aspetos materiais e objetivos do ambiente não são tratados exatamente nos mesmos termos. Para Augoyard, estes estão ligados aos sinais físicos e ao espaço construído, enquanto para Böhme estes estão mais ligados intimamente ao mundo das coisas. Com base na ideia de que todos os sinais físicos incluem necessariamente aspetos do ambiente construído em que são produzidos, Augoyard tenta desenvolver um contexto quando afirma

*O som situado atravessa um espaço de propagação que lhe confere uma certa qualidade imediata, por exemplo: reverberação, reflexos específicos, mudanças na temperatura, cor, organização do jogo de luz e de sombra, turbulência específica nos fluxos de ar em torno de algumas configurações arquitetónicas ou a volatilidade variável dos cheiros dependendo da velocidade do vento. [Estes são] sinais físicos que podem ser isolados após a ocorrência já que esta existe apenas por meio de uma incorporação espacial e temporal inteiramente dependente das características morfológicas e materiais de um lugar.*  
(Augoyard, 1995)

Este tipo de abordagem liga-se com “ambientes de controlo”, reintroduzindo a contribuição do contexto espacial nos procedimentos meteorológicos, onde o objetivo é repensar a complementaridade do quantitativo e do qualitativo. E, no entanto, se os sinais físicos existem apenas quando ligados a um ambiente construído, estes só adquirem significado quando são percebidos ou filtrados por códigos, normas, representações e interações sociais num determinado lugar. Como Augoyard (1995) observou, uma linha que forma sinais com múltiplas características contextuais (espaciais, temporais, preceptivas, culturais, sociais) "leva à definição de um objeto central que não é mais um sinal, mas um fenómeno". Noutras palavras, a questão não é tanto o sinal físico em si ou o ambiente em geral, mas o lugar central criado por um "fenómeno de ambiência".

Böhme (1993), por sua vez, aborda a dimensão material do ambiente a partir do mundo das coisas. O argumento principal do autor foca a natureza “extática” das coisas, questionando a ontologia tradicional das coisas que considera as qualidades como determinações<sup>76</sup>.

---

<sup>76</sup> De acordo com essa visão tradicional, são as características de uma coisa (forma, cor, odor, etc.) que a distinguem de outras coisas. Cada coisa tem unidade interna, é independente, distinta das outras e independente do ambiente circundante.

Para Böhme (1993), as coisas têm o poder de se revelarem, de interagirem e de se disseminarem por conta própria, tal como pode ser ilustrado pela pintura onde a cor de um objeto pode ser modificada por outro objeto próximo ou a forma de uma coisa pode criar linhas de campo e sugestões de movimento<sup>77</sup>.

Ao apontar para a dimensão extática das coisas, Böhme (1992) introduz um terceiro termo que geralmente é deixado de fora das teorias da percepção: o meio. O autor argumenta que “a estrutura da percepção não é 'eu vejo algo', mas sim 'no meio, a presença das coisas é perceptível’” (Böhme, 1992). Este é certamente o elemento-chave do pensamento de Böhme (1992) sobre a atmosfera, a introdução do meio como o terceiro termo que leva a um desenvolvimento duplo. Por um lado, é com base nisso que se torna possível ir além da ideia de que a percepção pode ser reduzida ao simples fato de identificar ou perceber objetos. Na verdade, o meio é a base sobre a qual o mundo adquire uma certa fisionomia e coloca o sujeito perceptivo num certo estado corporal e afetivo. Além disso, no que diz respeito à experiência, a atmosfera nada mais é do que o meio, ou mais precisamente o estado do meio, numa dada situação. Ou seja,

*o principal 'objeto' da percepção é a atmosfera. O que é primeira e imediatamente percebido não são sensações nem formas ou objetos (...), como pensava a psicologia da Gestalt, mas são atmosferas, contra cujo pano de fundo a consideração analítica distingue coisas como objetos, formas, cores, etc. (Böhme, 1993)*

Como vimos, Augoyard e Böhme baseiam-se em categorias marcadamente diferentes. Para o primeiro, a ideia de fenômeno de ambiência é primordial, com os seus seis elementos complementares (sinais físicos, formas espaço-temporais, percepções, representações, códigos e normas e interação social). Para o segundo, a questão da atmosfera é construída em torno da noção de presença, com três componentes principais (a coisa, o meio e os sentidos).

Assim, podemos reter três contribuições principais da estética dos ambientes. Em primeiro lugar, proporciona uma nova forma de pensar a percepção sensorial ao apontar a sua natureza eminentemente contextual, ao incluí-la no quotidiano social, abrindo-a a todos os sentidos e devolvendo toda a importância aos fatores físicos e materiais. Neste sentido, o foco na fenomenologia do espaço construído ajuda a desenvolver a ideia de ambientes urbanos e

---

<sup>77</sup> Böhme (1993) ilustra este argumento com um exemplo: "Se dizemos que uma chávena é azul, pensamos numa coisa que é determinada pela cor azul, cor que a distingue das outras coisas. Esta cor é algo que a chávena "possui". Além do seu azul, podemos também perguntar se essa chávena existe. Esta existência é então determinada por uma localização no tempo e no espaço. O azul da chávena, no entanto, pode ser pensado de outra forma, nomeadamente de uma forma pela qual a chávena está presente no espaço e torna a sua presença perceptível. O azul da chávena é então pensado não como algo que está restrito de alguma forma à chávena, mas ao invés, como algo que irradia do ambiente da chávena, colorindo ou 'tingindo' de uma certa forma esse ambiente, como diria Jakob Böhme" (Böhme, 1993). É assim que cada coisa pode afetar o seu ambiente através da sua presença.

arquitetónicos. Em segundo lugar, esta estética fenomenológica ajuda a sublinhar a complexidade dos ambientes, encorajando uma abordagem modal e interdisciplinar. Nesta perspetiva, ao invés de dissociar os termos de um ambiente e isolar os elementos que o compõem, o objetivo é fazer com que estes se liguem. Embora cada autor siga um caminho diferente, o objetivo de ambos é estabelecer ligações e continuidade que dão corpo a um ambiente. Por fim, a estética dos ambientes envolve uma abordagem dinâmica. Em vez de considerar os ambientes como um dado ou como um estado, o objetivo é pensá-los como um processo em ação que envolve tanto a atividade permanente, quanto a dos criadores do ambiente.

## 6. Audiovisualidade

A reflexão sobre o *site-specific* e o sentido de lugar pode aliar-se a uma construção sonora e visual enquanto elemento promotor de novas interpretações, mediadas pelo som e pela imagem, tirando partido da memória do observador-recetor. Esta memória permite algo como a presença de uma ausência, podendo afirmar-se então que toda a memória parece implicar um trabalho de representação. Este trabalho de representação, tal como Ricoeur (2004) defende, também tem inerente um processo de recordação, que precede um processo de construção de sons e imagens. Sons que se imaginam ouvidos, imagens que se pensam já terem sido visualizadas, e sons e imagens entendidos como auxiliares na experiência viva da construção da memória. A este processo de representação é acrescentado um outro nível de leitura com a interferência do sentido do lugar já que, tal como argumenta D'Annunzio (1983), as experiências mais ricas [nos lugares] acontecem muito antes de a alma se aperceber já que, quando começamos a abrir nossos olhos para o visível, já somos defensores do invisível há muito tempo.

Neste sentido, podemos assumir que é a importância da “atmosfera” (Böhme, 1993) de um lugar que lhe confere o seu carácter e identidade preceptivos únicos, tal como corroborado Pallasmaa (2005). Estas dimensões de leitura, de lugar, de sons e de imagens, podem ainda ser associadas à “audiovisualidade” (Chion, 2011). Enquanto “lugar de imagens e de sons”, o conceito de audiovisualidade, proposto por Chion (2011) pode ser analisado sob duas perspetivas: (i) a definição do campo sonoro e a sua relação com o campo da imagem visual, demonstrando que, apesar da audiovisualidade ser colocada como um projeto de valorização do som, o lugar de centralidade da imagem não é questionado, mas sim reforçado; (ii) os limites da conceção de escuta, pensando em possíveis aberturas a partir do conceito de “trans-sensorialidade”, também proposto por Chion (2011).

Ao afirmar que “a banda sonora não existe”, Chion (1999) defende que o som se divide entre visível e invisível, de acordo com o que está a ser representado na tela, dividindo assim o universo sonoro em dois e colocando o meio visual como elemento estruturador do campo sonoro. A característica da imagem de “puxar” os sons para si, organizando-os, é o que o autor define de magnetização do som pela imagem, sendo esta uma ideia fundamental para o entendimento do cinema de Chion, que propõe uma definição “ontologicamente visual” do cinema (Chion, 2011: 114). Posteriormente Chion (2002) socorre-se deste conceito para sair do domínio específico do cinema, expondo uma teoria mais abrangente do som, associando também com a música e a literatura. Chion (2002: 182) defende que “há uma variedade de tipos de som, o que inviabilizaria a noção de banda sonora, já que, dada esta variedade, não existiria uma unidade estrutural que englobe todos os tipos de sons”. Para o autor os tipos de sons que compõe o universo sonoro são: música, linguagem e ruído. Chion (2011) identifica e separa a linguagem e a música dentro do universo sonoro, restando o que denomina por ruído. O que distingue música e linguagem do universo “confuso” e “caótico” de ruídos é a identificação de alguns “valores” que são culturalmente específicos (Chion, 2002: 175). O universo audível é um campo contínuo em que o ouvido separa em tipos de sons (música, linguagem e ruído) de acordo com os códigos conhecidos, linguísticos ou musicais (Chion, 2002: 169). Este campo variado de sons, segundo Chion (2002), não pode ser unificado por nenhuma estrutura totalizante, daí a impossibilidade de se dizer que existe uma banda sonora. O autor assume que a faixa sonora não pode ser ouvida sozinha, necessitando da imagem para que esta lhe dê estrutura e possa então ser apreendida pelos espectadores.

Assim, Chion (2006), defende um estatuto ontológico muito mais forte para a imagem, assumindo que a tela garante ao conjunto de imagens, por mais variadas que estas possam ser, uma estrutura unificadora. A tela, como estrutura percebida, é pré-existente em relação às imagens e não deixa de existir após o término da projeção. Já para o som, Chion (2006) acredita que não há uma estrutura unificadora análoga, existindo neste sentido uma diferença fundamental entre som e imagem.

Em oposição a este entendimento de som e imagem enquanto universos distintos, Bayle (1993) propõe a noção de imagem-de-som, na qual o som passa a ser entendido como imagem a partir do momento em que pode ser registrado em suporte e ouvido através de altifalantes,

*(...) comparando-o com a imagem visível na superfície do suporte fotográfico, o i-son [ou imagem-de-som] presta-se a designar qualquer som escutado graças à reprodução por altifalantes, subtraído do seu espaço original de criação (e, simultaneamente, também do seu tempo), entendendo-se “reprodução” como algo diverso de uma mera repetição. (Caesar, 2016: 171)*

Neste sentido, Caesar (2012, 2013) afirma que o som goza de um estatuto de imagem estando ou não registado num suporte de gravação. O autor chama atenção para a existência de outros tipos de suporte habitualmente ignorados, como o ar e o próprio cérebro. O som possui uma materialidade

que lhe costuma ser negada, saindo do lugar comum do som como algo fugidio e obscuro, criando um possível caminho para sair desta dicotomia som/imagem (Caesar, 2012, 2013).

Pela relevância para esta tese, regressamos a Chion (2002) e ao seu conceito de “trans-sensorialidade”:

*Chamamos de trans-sensoriais as percepções que não são de nenhum sentido em particular, mas podem procurar o canal de um ou de outro, sem que o seu conteúdo ou o seu efeito seja restrito aos limites deste sentido. (...) Noutros termos, falar de trans-sensorialidade, é lembrar que será errado pensar que tudo que é auditivo é apenas auditivo, e dizer que os sentidos são entidades fechadas em si próprias. (Chion, 2002: 56-57)*

As percepções trans-sensoriais são assim percepções de exceção relativamente ao tradicional modelo de cinco sentidos. Chion (2002, 2011) identifica novos “campos” que se formam através dos processos identificados com a visão e a audição, mencionando o campo rítmico, o textural, o espacial, e ainda o da linguagem. O autor argumenta que o som é uma metáfora de uma percepção mais ampla:

*O que importa é que o som é a metáfora de uma percepção contínua e sem fronteiras que apresenta um campo de objetos verificáveis, aqueles que se oferecem à janela auditiva, mas que a transborda. O som é o símbolo de uma percepção que atravessa todos os nossos sentidos, ultrapassando os seus limites, e dá-nos a impressão de continuar em algum lugar além (...). (Chion, 2002: 62)*

Importante também é o conceito de “visualidade háptica”, proposto por Marks (2000), a partir do conceito homónimo cunhado por Riegl ({1901} 1985), e definido por uma atitude de visão na qual:

*(...) os olhos, eles mesmos, funcionam como órgãos de tato. (...) A visão háptica tende a mover-se sobre a superfície do seu objeto ao invés de mergulhar numa profundidade ilusionista, procura menos distinguir a forma e a discernir mais textura. Está mais inclinada a mover-se do que a focar, mais inclinada a arranhar do que a contemplar. (Marks, 2000: 162)*

Segundo a autora, uma “imagem háptica” é aquela que convida a um olhar que se move na superfície do plano e que resulta de uma figuração gradual. Portanto, o cinema háptico,

*não convida à identificação com uma figura - uma reação sensorio-motora - tanto quando encoraja uma relação corporal entre o espectador e a imagem. Consequentemente, como na relação mimética, não é apropriado falar do objeto de um olhar háptico, mas sim de uma subjetividade dinâmica entre aquele que olha e a imagem. (Marks, 2000: 164)*

Marks argumenta que a visualidade háptica, juntamente com a sinestesia é a regra da percepção e não uma exceção já que, ambas, permitem que o cinema seja entendido como multissensorial. A autora argumenta que “imagem” não é apenas a imagem visual, mas um complexo de todas as impressões

sensoriais que um objeto percebido transmite a alguém que percebe num determinado momento” (Marks, 2000: 73). Assim, a autora parte a ideia de imagem multissensorial e defende que o aparato audiovisual é utilizado para provocar sensações, invocando sentidos além da visão e audição através de uma memória sensorial (Marks, 2000: 210). Se o audiovisual é multissensorial e se a visualidade pode ser háptica, podemos também expandir este entendimento para outros meios, inclusive meios exclusivamente sonoros, tal como defende também Marks (2000: 182-183).

Para este debate associado à capacidade de mediação sensorial dos meios sonoro e visual importa destacar ainda o entendimento do som como imagem, valorizando a materialidade de outros veículos sensoriais, como o ar,

*essa espécie de buffer que nós, humanos, costumamos ignorar como tal, porque confundimos invisibilidade com inexistência. O ar não é sólido, porém, (...) também é matéria, e enquanto tal portador de imagens, dinamizadas como na memória buffer dos computadores. A materialidade do ar é contrária a qualquer noção de instante: o que existe é uma sequência de pseudo-istantes percebidos como tal, todos separados do momento da sua criação. O que é percebido, o é já depois de ocorrido. Tudo termina - no seu momento - para que possa, uma vez transposto o espaço, ao custo do tempo, nascer na percepção. (Caesar, 2013: 7)*

A som está assim necessariamente ligado ao suporte da matéria gasosa ou líquida do ambiente onde se propaga. Partindo do conceito de imagem-de-som de Bayle (1993), podemos extrapolar este conceito através da generalização da ideia de “suporte”, para além do tecnológico, desenvolvendo o entendimento do som como imagem:

*O som já é imagem mesmo quando o único suporte disponível é o cérebro, e quando a sua transmissão é de boca à orelha, ou no trajeto direto das coisas que soam para a orelha (...). Assim como ver, escutar é sempre formar imagens. Certamente a formação da imagem depende do suporte. Porque não seria possível pensar que, antes de ser “suporte tecnológico” [ocorrendo graças a meios extracorpóreos], o suporte pode também ser o do próprio corpo: a memória? (Caesar, 2016: 172)*

Nesta tese assumimos esta proposição de Ceaser (2016): escutar é sempre formar imagens, partindo de um suporte que é a memória, numa procura que integra simultaneamente a sua representação sonora e visual.

## 7. Aqui e agora

Tendo como objetivo desenvolver uma leitura pessoal baseada numa articulação sonora e visual, que tivesse em conta o diálogo entre a música eletrónica ambiental e a performance multimédia foi assumido ao longo deste capítulo que a nossa abordagem é mediada pelo som e pela imagem.

Assumimos também a proposição de Ceaser (2016) que defende que escutar é sempre formar imagens partindo de um suporte que é a memória, numa procura da representação sonora e visual da memória, e extrapolando a ideia de meio (suporte) para além do tecnológico, reforçando assim o entendimento do som como imagem. Neste sentido, a deriva desenvolvida nos pontos anteriores permitiu observar que a performance sonora e visual *site-specific* atua como mediador, através da plasticidade, na materialidade das interações entre obra de arte, sons, imagens, lugar, memória e público, tal como reforçado por Scruton (1976), Fuchs (1985), Auslander (2006), Machado (2007), Godlovitch (2008), Siepmann (2010) ou Caesar (2016). Assim, o envolvimento do público foge do lugar comum da corporalidade diária, criando mecanismos de movimentos contínuos, diluindo fronteiras aparentemente permanentes e partindo da experiência corporal como mote para a transgressão espacial, no seguimento das proposições de Augoyard (1995), Böhme (2000), Chion (2002, 2011), Fernandes (2011), Lima & Caldeira (2006), ou Segaud (2016). Tal como defendido por Spielmann (2004), há uma afinidade e coerência sem precedentes entre o som (eletrónico) e a imagem, já que as frequências, voltagens e instrumentos que as organizam são idênticos. Para, Pareyson (1993)

*(...) o artista estuda a sua matéria com amor, perscruta-a até ao fundo, observa o seu comportamento e as suas reacções, interroga-a para poder dirigi-la, interpreta-a para a poder domar, obedece-lhe para a poder vencer, aprofunda-a para que ela revele possibilidades latentes e adaptadas às suas intenções, escava-a para a que ela própria sugira possibilidades novas e inéditas, segue-a para que os seus movimentos naturais possam coincidir com as suas exigências da obra a realizar, investiga os modos pelos quais uma longa tradição ensinou a manipulá-la para dela fazer surgir aspectos inéditos e originais ou para prolongá-los em novas progressões, e se a tradição de que a matéria se encontra carregada parece comprometer a sua própria ductilidade e torna-la grave, lenta e opaca, ele procura recuperar a sua frescura virgem, que é tanto mais fecunda quando mais inexplorada for, e se a matéria é nova, não se deixará impressionar pela audácia de certas sugestões que parecem dela sair espontaneamente e não recusará a coragem de certas experiências nem se furtará ao dever de a penetrar para melhor se evidenciar as possibilidades Não se trata de dizer que a humanidade e a espiritualidade do artista se configuram numa matéria, tornando-se um conjunto, formado de sons, cores e palavras, porque a arte não é figuração e formação da vida da pessoa. A arte não é figuração e formação de uma matéria, mas a matéria é formada segundo um modo de formar irrepetível que é a própria espiritualidade do artista feita totalmente estilo. (Pareyson, 1993: 98)*



A matéria (som e imagem) é assim uma espécie de obstáculo sobre o qual se exerce a actividade inventiva, que transforma as necessidades do obstáculo em leis da criação artística.

Trata-se assim de encontrar novas configurações dinâmicas entre o som e a imagem, articuladas, recorrendo à criação de novas narrativas e à recriação de sensações e emoções. O som e imagem devem tornar-se processos expressivos, já que são aqueles que mais evidentemente contribuem para o significado e manifestação do trabalho artístico (Wardrip-Fruin, 2006). Este processo pessoal de criação, que desenvolveremos nos próximos capítulos, parte dos meios sonoro e visual, como veículos de transmissão de sensações e emoções.

A criação de sonoridades eletrónicas ambientais tem como objetivo a contemplação de um ambiente atmosférico que transporta o público para lugares desconhecidos onde se desenrola a narrativa. O recurso à música eletrónica ambiental para a transmissão de sensações radica na construção de envolventes que ativam a consciência dos ouvintes, envolvendo-os assim na imersividade do som e numa escuta ativa das sonoridades criadas com recurso a recolhas sonoras (*field recordings*) efetuadas em contexto local e a texturas sonoras desenvolvidas especificamente para o espaço. As paisagens sonoras são produzidas com recurso a peças com longos tempos de duração e sem informação de quando cada peça começa ou acaba. Isto permite que os espectadores se envolvam ainda mais na imersividade do som e na percepção de uma verdadeira narrativa sonora.

O meio visual recorre ao vídeo como meio de representação das sensações e das emoções, desenvolvendo-se num jogo entre os sentidos e a percepção. O recurso a este meio visual está intimamente associado ao facto de o vídeo sobrepor a memória e a imaginação, e de ser um veículo que dá “forma” a objetos lembrados e imaginados. O recurso à utilização de imagens a preto e branco acontece já que estas têm, geralmente, um quê de intemporal, podem transmitir sentimentos e emoções, e, em termos de composição, “a ausência da cor permite a concentração na forma, textura e padrão” (Hedgecoe, 2006: 118). Tal como Westgeest (2008) enfatiza, a imagem enquanto meio, analisa detalhadamente as ideias de fragmento e memória, remetendo-as para o campo da transparência da imagem, como janela para a realidade, para o sentido de lugar, através do reconhecimento de uma realidade, e para o potencial de intervenção documental (social), dando pistas sobre até que ponto está a ser transmitida uma narrativa. Os vídeos utilizados são criados pelo autor e estão interdependentes de uma análise e estudo prévio do espaço de apresentação e da sua envolvente, sendo necessário ainda avaliar a abordagem e metodologias para a sua produção, de forma a reforçar a componente de contexto local e de sentido de lugar transmitido por estes meios.

As narrativas sonoras e visuais são previamente preparadas e a sua manipulação, em tempo real, funciona como o fio condutor da construção da narrativa, propondo-se assim uma abordagem diferenciada e experimental, onde a novidade reside na adaptação da performatividade de cada espaço e na criação das narrativas sonoras e visuais.

A abordagem artística que nos propomos desenvolver junta os meios sonoro e visual para desenvolver uma componente relacional emotiva que implica o espectador na criação da sua própria narrativa pessoal, tendo como ponto de partida as suas memórias e o que acontece no espaço e no momento. A coincidência da presença do espectador, no espaço e tempo, dá origem a uma experiência relacional e emocional deste com o acontecendo sonoro e visual, de forma a que o espectador seja contingente na performatividade associada aos projetos de investigação-criação desenvolvidos no âmbito desta tese e apresentados nos próximos capítulos.

*Memory as a place, as a building, as a sequence of columns, cornices, porticoes. The body inside the mind, as if we were moving around in there, going from one place to the next, and the sound of our footsteps as we walk, moving from one place to the next.*

—Paul Auster, *The Invention of Solitude* (New York: SUN, 1982)

## CAPÍTULO IV – APROXIMAÇÃO AO *SITE-SPECIFIC*

---

### 1. Representação

Para construir uma proposta de criação na performance contemporânea, baseada na contingência da articulação sonora e visual no aqui e agora, desenvolvemos quinze projetos de investigação-criação artística, onde procurámos explorar e observar questões centrais desta tese. Estes quinze projetos são a garantia de uma forte heterogeneidade temática, temporal e geográfica do trabalho prático desenvolvido no âmbito desta tese.

A construção desta proposta pretende ser representativa de uma prática artística com expressão simultaneamente contemporânea e pessoal, e tem na sua génese o diálogo entre a música eletrónica ambiental, gravações sonoras *site-specific* e a imagem, no espaço e no tempo.

Os projetos de investigação-criação desenvolvidos estão enquadrados na área da performance sonora e visual e têm como objetivo geral explorar a natureza diversa do som e sua relação com a imagem, estabelecendo uma ponte com a representação de sensações e emoções, reconhecendo e questionando os lugares, as memórias e os arquivos.

O ponto de partida de cada um dos projetos foi a perceção e interação com o local de realização e respetiva envolvente, com a apreensão e perceção das suas memórias e arquivos tangíveis e intangíveis, de forma ter em conta estes elementos na criação e a envolver significativamente o público durante a apresentação da performance ao vivo, dando-se assim ênfase à abordagem *site-specific* e ao reforço do sentido de lugar.

Neste sentido, foram definidos os seguintes objetivos específicos para estes projetos investigação-criação: experienciar conceitos e práticas artísticas interligadas a espaços no âmbito da criação de performances sonoras e visuais; aprofundar e questionar a criação, produção e apresentação de performances sonoras e visuais associadas à especificidade de cada lugar de realização; aperfeiçoar processos para apreender e perceber o ambiente do espaço, captando assim o máximo de sensações possíveis; e envolver de forma inovadora e significativa o espaço, a envolvente e o público.

## 2. Apreensão

Austin (1990) defendeu a importância de se estudar a linguagem a partir do seu contexto comunicativo, diluindo as barreiras entre a linguística e a filosofia, e mostrando que, ao se proferir um determinado enunciado, o sujeito está, na verdade, a realizar uma ação, ou seja, a “performar”. Podemos assim afirmar que os critérios anteriormente utilizados pelos estudos linguísticos, atestando as noções de “verdadeiro” ou “falso” dadas aos enunciados, passam a ser questionadas, já que os enunciados performativos não constatarem uma verdade em si, mas, sim, “performam”, ou seja, eles realizam uma ação. Do anterior sucede o termo “performativo”, da expressão em inglês *to perform* (realizar, fazer). Neste sentido, o enunciado performativo é visto como um ato, uma realização em si. Para Butler (2015), a identidade de gênero dos sujeitos está associada às ações que são interpretadas e repetidas diversas vezes em sociedade. Nesta trajetória, pode-se dizer que as ações de um sujeito podem ser reiteradas como uma forma que o mesmo possui de se mostrar ao mundo, criando narrativas sobre o próprio corpo e abrangendo discursos que, inclusivamente, não fazem parte de uma dada ordem social. O gênero é, neste contexto, a repetição de uma prática performativa.

Para além dos Estudos Linguísticos e dos Estudos de Gênero, as noções acerca da performatividade estão presentes também no âmbito das artes cênicas, em especial, no campo de estudos da performance. Fernandes (2011: 15) enfatiza que “o conceito de performatividade é trabalhado hoje, prioritariamente, no campo de estudos da performance, campo que se consolidou nos Estados Unidos nos anos 1970 e 1980 [...]”. Neste âmbito, torna-se difícil enquadrar a noção de “vida” do “caráter cênico”, já que as fronteiras na relação palco-plateia, ator-performer e real-ficcional se diluem. Neste sentido, o instante em que o ato performativo acontece, teatro e vida entrecruzam-se, numa construção sequencial de diferentes intersecções em que os efeitos do real e do ficcional se dissolvem (Fernandes, 2011). Este é um espaço e um tempo onde as características particulares das ficções, conduzidas pelas artes cênicas, e as compreensões da vida social, pautadas pelo real, têm as suas linhas imaginárias transgredidas.

Pode afirmar-se também que as noções de performatividade consideram “o outro”, no caso, o espectador-observador, como colaborador do jogo cênico. Este, por sua vez, pode observar e ser observado, afetar e ser afetado, configurando uma experiência estética marcada por ações abertas e processuais. Féral (2015) afirma que as obras de cunho performativo se distinguem da noção de ilusão cênica, insistindo “[...] no aspeto lúdico do discurso sob as suas múltiplas formas [visuais ou verbais: as do performer, do texto, das imagens ou das coisas] (...)” (Féral, 2015: 127-128). Com esta afirmação, a autora não pretende assumir que a narrativa desaparece na obra de caráter performativo, muito pelo contrário. A história pode permanecer na obra, mas deixa de ser o único foco, dividindo a atenção do espectador-observador com outros elementos do *work in progress*. Desta

maneira, a performatividade configura a desconstrução da visão clássica da narrativa onde o ator usa a sua voz, o seu corpo e os seus recursos técnicos para transmitir uma mensagem ao público, estando quase sempre subordinado a um texto. A performance desenvolve a proposição do próprio corpo do ator/performer como o discurso, ou seja, o corpo transforma-se em enunciado em cena. Assim, tal como Austin (1990) que transformou algumas visões associadas à tradição linguística quando afirmou que alguns enunciados não apenas indicam uma ação, mas são a ação em si, as artes performativas diluem a duplicidade ator-personagem, dando passagem a um corpo que não está em cena (apenas) para veicular uma mensagem, mas sim, para trabalhar um estado de presença diante do espectador.

Transitando entre o limite da ficcionalidade e da realidade, o performer não permite que o espectador o categorize facilmente, enquadrando-o num lugar satisfatório situado nas noções tradicionais de personagem. Qualquer tentativa de apreensão do corpo do ator a partir da utilização das noções clássicas de personagem pode desiludir o espectador, já que a performatividade procura incentivar as desterritorializações entre teatro e vida, através das suas interfaces.

Para Féral (2015), os artistas que se envolvem e realizam a arte performativa, são, antes de tudo, geradores de fluxos energéticos, cruzando a noção de representação, sem se fixarem nem se focarem nela. Como arte de fronteira, a arte performativa evidencia o corpo do performer em toda a sua fragilidade, em sua autonomia e, muitas vezes, na sua insubordinação a algum guião previamente pensado pelo próprio performer, uma vez que a experiência dada pelo momento da construção da obra pode contaminar o teor da proposta, redirecionando o performer para outro lugar. Consequentemente, as interferências (ou contaminações) do espaço, da luz, do som, dos espectadores, mediam a experiência do performer no espaço, desenrolando o processo de execução da obra ao vivo, valorizando o processo em detrimento da noção de produto acabado. Isto conduz a outro ponto destacado por Féral, o “envolvimento total do artista” (Féral, 2015: 128), em que o performer investe numa forte presença, não se preocupando com os formalismos de uma mensagem, mas transformando o seu corpo em discurso.

Contrariamente à construção de uma obra fechada, o corpo do performer no espaço não deseja veicular uma posição ideológica clara e imediata. Mas sim, suscitar interrogações a partir de fragmentos deixados pela obra que se constrói, formulando uma espécie de questões para, posteriormente, convidar o espectador a encontrar as respostas. Neste sentido, o sentido único da criação é para uma experiência difusa, imediata e urgente.

Deste modo, as criações performativas apresentam-se como formas em constante processo, já que não se esgotam, ou seja, as artes performativas não chegam a um lugar específico, não se prestam a um fim e rejeitam os desfechos formalistas da obra. O que ocorre fora dos esquemas estruturalistas, o que aparece como lugar instável durante a ação do performer e o que simplesmente “acontece”

em cena passa(m) a ser valorizado(s) pela performatividade, potencializando a capacidade de percepção do performer que deseja oferecer ao espectador uma experiência do real. Como experiência do real compreende-se uma complexidade de ações realizadas pelo performer que caminham no limite ténue entre uma interpretação e uma presença pura do mesmo *eu* em cena, na proposição de um jogo com o espectador, repleto de tensões, incertezas e lacunas.

Esta mesma abordagem performativa da criação enquanto processo está presente na investigação em artes performativas. Isto é corroborado por Agamben, quando afirma que, na investigação, “a reflexão sobre o método não precede a prática, mas a sucede” (2008: 7). Assim, os procedimentos de investigação são definidos à posteriori, tornando-se evidente, desde o início do processo de investigação-criação que guia esta tese, que a metodologia seguida possuiria um inevitável hibridismo, decorrente da natureza do objeto, por se tratar de uma arte performativa da presença, da efemeridade e da desconstrução nascida no próprio processo criativo em constante *work in progress*. Isto é defendido por Schechner, quando refere que a “performance nunca é um objeto ou uma obra acabada, mas sempre um processo, [já que] está ligada ao domínio do fazer e ao princípio da ação” (2006: 123). Relativamente à performatividade, esta será ao mesmo tempo uma ferramenta teórica e um ponto de vista analítico, “já que toda construção da realidade social tem potencial performativo” (Schechner, 2006: 127), apesar de a performance ser uma extensão natural do campo do teatro, tal como defende Fischer-Lichte (2007). A autora afirma ainda que o teatro teve um desvio performativo por volta dos anos 1960, que o transformou em evento, no lugar de obra acabada, não podendo ser mais concebido como representação de um mundo ficcional que o público deve observar, interpretar e compreender,

Neste sentido, a performatividade foge do desígnio da teoria estética tradicional, já que resiste às disputas da hermenêutica para compreensão da obra de arte. Para Fischer-Lichte (2007), entender as ações do artista é menos importante do que as experimentar, fazendo a travessia do evento proposto. A participação na experiência provoca uma gama tão ampla de sensações que transcende a possibilidade e o esforço de interpretação e produção de significado, não podendo ser superada nem resolvida pela reflexão. Isso não quer dizer que, numa performance, não haja nada para o espectador interpretar, mas, também, não se pode dizer que as ações do artista performativo apenas signifiquem alguma coisa.

É evidente que, tanto para a hermenêutica quanto para a semiótica, tudo que é perceptível em cena pode ser definido e interpretado como signo. No entanto, no caso da performance, a materialidade das ações e a corporalidade dos performers domina os atributos semióticos. O evento envolve performers e espectadores num espaço partilhado e num espaço comum que os entrelaça, contamina e contém, originando uma experiência que ultrapassa o simbólico. O resultado é uma ligação física imediata que causa uma “infeção emocional” no espectador (Fischer-Lichte, 2007: 36).

Esta visão de Fischer-Lichte (2007) é coincidente com a de Féral (1985), em muitos aspetos, especialmente quando Féral (1985) dialoga com os conceitos de teatralidade e de performatividade. Féral (1985) apresenta a performance como uma força dinâmica cujo principal objetivo é desfazer as competências do teatro, que tende a inscrever o palco numa semiologia específica e normativa (Féral, 1985: 125-140). A autora considera a teatralidade resultante de um jogo de forças entre duas realidades em oposição: as estruturas simbólicas específicas do teatro e os fluxos energéticos que se atualizam na performance e implicam criações em processo, criadoras de lugares instáveis de manifestação cénica. Féral (2008: 28-35) avança na discussão quando define o conceito de “teatro performativo”. Discordando de Lehmann (2007) a respeito do termo ‘pós-dramático’, que considera excessivamente genérico e pouco efetivo, Féral (2008) considera algumas das experiências focadas pelo autor como sendo o resultado da contaminação radical, que acontece no teatro contemporâneo, entre procedimentos da teatralidade e da performance.

A respeito desta distinção entre abordagens, Lehmann (2007) já havia defendido a emergência de um campo de fronteira entre a performance e o teatro, à medida que este se aproxima cada vez mais de um “acontecimento e dos gestos de autor-representação do artista performativo” (Lehmann, 2007: 223). Isto é o que Féral (2008) destaca quando afirma que o teatro contemporâneo beneficiou amplamente de algumas conquistas da arte da performance. A principal delas foi deslocar a ênfase do teatro contemporâneo para a realização da própria ação, e não sobre o seu valor associado à representação, numa aproximação aos teatros do real.

Saison (1998) recorre ao termo na tentativa de salientar a frequência com que experiências ligadas à realidade imediata dos criadores, urbana, social ou individual, contaminam a cena teatral, ou a recorrência com que certas práticas performativas e processuais transformam a cena em lugar de experiência, modificando a forma de receção do espectador e influenciando a sua perceção do real. A autora sublinha a frequência com que textos documentais, como depoimentos, cartas e entrevistas, proliferam no teatro, um sintoma inequívoco da tensão entre realidade e ficção recorrente na cena (Saison, 1998).

Bernardet (2003) observa um movimento semelhante no cinema e nas artes plásticas, que associa aos procedimentos para compreensão do percurso das produções. Neste as etapas da elaboração da obra não constituem os momentos de um processo que antecede um objetivo final ou uma mera preparação que deve necessariamente ser superada por ela. Bernardet (2003) observa que nas obras que lhe inspiram as reflexões, tendencialmente não há obra, ou então a obra é outra coisa. Não se trata do resultado de um processo de elaboração superado por uma finalização, mas é o próprio processo de criação. O autor vê neste movimento processual uma atitude de resistência à obra definitiva e significativa.



Esta visão teórica tem a performatividade no âmbito dos estudos da performance como conceito operativo da linguagem. Neste aspeto, a noção tradicional de personagem dá lugar a uma atuação não representativa, na diluição entre o real e o ficcional, abrindo novas compreensões sobre as camadas do corpo do performer que, por sua vez, transita entre discursos abertos e processuais (Féral, 2008). As noções de performatividade estão vinculadas à arte como uma rede de trocas entre ação artística e público, pautadas não apenas pelo sentido da representação cénica, mas na aproximação entre a arte e a vida, e na diluição das fronteiras que as configuram. As artes performativas nascem de cruzamentos de campos artísticos, integrando expressões artísticas que ganharam grande destaque a partir de um pouco mais da metade do século XX. Advinda de uma série de manifestações híbridas, cujos corpos dos artistas são o foco e não o canal para uma mensagem a uma audiência, a performatividade enfatiza o tempo presente para a configuração da corporalidade real e imediata em cena (Féral, 2015). O carácter efémero do acontecimento artístico é um dos motes das noções de performatividade, salientando as experiências singulares como aspeto da construção artística, na configuração de ações sensoriais intensas.

Outra noção fundamental acerca da performatividade é a perceção do performer sobre a potência da presença partilhada. Ou seja, o performer sabe a todo o momento (ou em grande parte) que o seu espaço é partilhado com outro sujeito, o espectador que participa, sob algum aspeto, da composição da obra. Assim sendo, o seu suposto espaço de domínio, onde ocorre a criação cénica, é partilhado no instante da criação, tendo a noção da presença do outro como condição fundamental para a continuidade da obra em processo. Isto facilita a troca, o diálogo, os deslocamentos entre performer e espectador, descentralizando as hierarquias que o performer possa vir a ter com “exclusividade”, já que o espectador pode (ou não) jogar, obrigando o performer a dialogar com ele, na asserção de um jogo entre alteridades (Féral, 2008).

A partir da contaminação mútua entre performer e espectador, alguns territórios previamente demarcados e/ou ao menos pensados pelo ator são desfeitos para a construção de novos territórios mais incertos. Pode assim dizer-se que a performatividade trouxe novas configurações na relação entre espectador e cena, orientando o público a partir de matrizes que operam além da narrativa, caminhando para os aspetos de aproximação física. O espectador é levado a ter a consciência da sua participação numa obra artística, extrapolando o carácter de observador para se enquadrar enquanto co-participante.

Pode afirmar-se que uma característica importante da performatividade é apropriar-se da diluição de barreiras, físicas e/ou imaginárias, que separam o performer do espectador, propondo uma serie de estímulos sonoros e visuais, entre outros, para quem participar no seu acontecimento. Neste sentido, o espaço praticado a partir da lógica da performatividade transforma-se num abrigo para uma obra aberta, processual, na criação artística de uma política dos sentidos. Uma estratégia que

não se fixa (apenas) numa mensagem verbal, analítica e racional, mas que ultrapassa a rigidez dos discursos formais, institucionalizados, caminhando para outras subjetividades, outras formas de sentir a construção cénica. Ou seja, a performatividade transita entre o verbo e a ação, entre o entendimento lógico e a compreensão sinestésica, entre a potencia de uma narrativa formal e a narrativa de imagens fragmentadas, simultâneas ou consecutivas.

Pode-se pensar na noção da performatividade como uma expressão porosa, em que a sua porosidade está na sua capacidade de ser contaminada por várias disciplinas, por diferentes *media*, e por aglomerar diversos conceitos e formas de se fazer arte. Além disso, a performatividade tem como o centro das suas preocupações a experimentação autónoma e criativa, na valorização do ato da criação artística, em detrimento da ideia de produto final. Féral (2008) apropria-se dos conceitos operativos da performance para criar a terminologia “teatro performativo”, a fim de abarcar uma variedade de expressões artísticas inseridas no teatro contemporâneo, mostrando que a arte teatral foi favorecida por esta linguagem já que

*(...) se há uma arte que se beneficiou das aquisições da performance, é certamente o teatro, dado que ele adotou alguns dos elementos fundadores que abalaram o género (transformação do ator em performer, descrição dos acontecimentos da ação cénica em detrimento da representação ou de um jogo de ilusão, espetáculo centrado na imagem e na ação e não mais sobre o texto, apelo a uma recetividade do espectador de natureza essencialmente especulativa ou aos modos das perceções próprias da tecnologia).* (Féral, 2008: 198)

Féral (2008) descreve que as abordagens teatrais quanto à constituição do personagem, entre outras matrizes cénicas fundamentais ao longo da história do espetáculo, passam a conviver com outras formas específicas da cena contemporânea, cujos significados da presença cénica instaurados no corpo do ator retiram as hierarquizações anteriores. Segundo a autora, a terminologia “teatro performativo” não se constitui a partir de uma matriz sólida, localizada facilmente pelos discursos teatrais estratificados, mas por enunciados heterogêneos, envolvendo diferentes perceções de saberes multidisciplinares, escapando assim, de algumas inscrições dos saberes tradicionais sobre o teatro.

Assim, a performatividade foge do lugar comum da corporalidade diária, criando mecanismos de movimentos contínuos, diluindo fronteiras aparentemente permanentes, procurando desestabilizar as diferenças anteriormente claras do quotidiano, partindo da experiência corporal como mote para a transgressão espacial (Fernandes, 2011). Podemos enfatizar que não parece ser interessante à performatividade a noção de obras concluídas, mas sim, obras abertas que procurar gerar a participação por meio da influência física. Neste sentido, a performatividade atua por meio de sons e de imagens, pela plasticidade, na materialidade das interações entre espaço de apresentação e público.

### 3. Memória

O espaço, como resultado das relações sociais pré-existentes, deixa marcas impressas na paisagem, tratando-se de um testemunho que fortalece lembranças, assinalando informações de tempos passados que contam a história do lugar. A apropriação simbólica do espaço acumulada de sentimentos e pertença, torna-o particular e transforma-o em lugar. Neste contexto, o conceito de lugar apoia-se na reflexão de Tuan (1983: 6) quando assume que

*o espaço é mais abstrato do que o lugar. O que começa como espaço indiferenciado transforma-se em lugar à medida que o conhecemos melhor e o dotamos de valor (...), além disto, se pensarmos no espaço como algo que permite movimento, então o lugar é pausa [e] cada pausa no movimento torna possível que essa localização se transforme em lugar. (Tuan, 1983: 6)*

O lugar é assim o redimensionamento do espaço munido de sensações, de apego e de alusões à experiência vivida ou, como defende Carlos (1996: 16), “o lugar guarda em si, não fora dele, o seu significado e as suas dimensões do movimento da história em constituição, enquanto movimento da vida, possível de ser apreendido pela memória, através dos sentidos e do corpo”.

As memórias são importantes registros vividos que partem de lembranças e que eternizam lugares como referências e cenários para uma constante visita ao passado, trazendo em si, os mais diversos sentimentos documentados e mencionados em narrativas, imaginações e percepções. Assim, os lugares de memória são, conforme enfatizado por Nora (1993: 21) “lugares, com efeito, nos três sentidos da palavra: material, simbólico, funcional (...). Mesmo um lugar de aparência puramente material (...) só é um lugar de memória se a sua imaginação o investe de uma aura simbólica”. São assim lugares que acrescentam uma história cheia de cumplicidades, significações, afetividade e pertença.

A memória está estratificada no lugar, numa procura de inscrições e sinais da ausência que descrevem a memória do lugar ou, tal como Gastal (2002: 77) afirma, “conforme [o lugar] acumula memórias em camadas que, ao somarem-se, vão constituindo um perfil único, surge o lugar de memória (...) onde a comunidade vê partes significativas do seu passado de incomensurável valor afetivo”.

Como elo de interpretação do passado, a memória é a voz, o som e a imagem do acontecido. Conforme defendido por Le Goff (1996: 423), o conceito de memória materializa-se quando “a memória, como propriedade de conservar certas informações, nos remete em primeiro lugar para um conjunto de informações mentais, graças às quais o homem pode atualizar impressões ou informações passadas, ou que ele considera como passadas”. Esses sons e imagens, configurações e representações do tempo vivido ou imaginado pertencem ao campo de memória, mas, poucas vezes, são utilizados na reconstrução da história do lugar. Freire (1997: 45) assume que

*a memória (...) organiza-se a partir da ausência, e com um pé enraizado no presente, voltada para a frente. Neste terreno, as mais aparentemente lembranças insignificantes são artigos de valor, sendo necessário guardá-las com cuidado, sabendo do risco que se corre com a perda deste que é o nosso mais valioso e invisível património. (Freire, 1997: 45)*

Da memória do real e do imaginário, do individual e do coletivo, renasce assim o passado, tal como defende Nora (1993: 9) quando afirma que “a memória se enraíza no edificado, no espaço, no gesto, na imagem, no objeto”. Destas raízes surgem os lugares de memória, projetados simbolicamente, e que se ligam a um passado vivo que ainda marca presença e reforça assim os traços identitários do lugar, onde

*as diferentes memórias estão presentes no tecido [do lugar], transformando espaços em lugares únicos, com um forte apelo afetivo para quem neles vive ou para quem os visita. Lugares que não têm apenas memória, mas que, para grupos significativos da sociedade, se transformam em verdadeiros lugares de memória. (Gastal, 2002: 77)*

Os lugares de memória e as memórias, individuais e coletivas, do lugar conjugam-se numa procura de instrumentos de reforço da identidade e da singularidade local. Halbwachs (1990) defende que os lugares de memória apresentam um poder, fixado na materialidade, capaz tanto de impor a representação de um grupo sobre outros, quanto de abrir espaço para que grupos fortaleçam as suas identidades na ressignificação de vestígios da memória.

A memória, na sua expressão efémera e inacabada, encontra a matéria corpórea na linguagem. Memória e linguagem acolhem a voz do criador-narrador, que procura da memória o que dela recorda, seleciona e apresenta nos seus arquivos registados e conservados. Este processo de acolhimento situa-se na premissa da história como veículo da memória, enfatizando a história nos acontecimentos vividos nos lugares.

Segundo Lévinas (2012: 65), o “vestígio inscreve a temporalidade no espaço”, uma vez que revela a presença de algo que já não está lá. O vestígio é a presença da ausência e a ausência, um estado que incorpora uma presença. De acordo com o pensamento do autor, o vestígio estabelece um silêncio, uma “resistência e atenção extrema (...) do artista [e], no sentido próprio do termo, guardar o silêncio. (...) a obra de arte guarda o silêncio, deixa ser a essência do ser, como o pastor guarda o seu rebanho” (Lévinas, 2012: 96).

Acerca da relação entre memória e lugar seguimos as proposições de Salomão (2014: 272-273) que defende que “a memória é uma ilha de edição” e de Tiberghien (2012: 180) que defende que “há uma dimensão do lugar que é fundamental, a de que este é uma relação, e não uma coisa”. Schama (1995) indica uma relação intrínseca entre estes dois conceitos,

*embora estejamos habituados a situar [o lugar] e a percepção humana em dois campos distintos, na verdade eles são inseparáveis. Antes de poder ser um repouso para os sentidos, [o lugar] é obra da mente. Compõe-se tanto de camadas de lembranças quanto de estratos de rochas.* (Schama, 1995: 17)

A memória é inscrita na passagem do tempo, no deslocamento entre lugares, nas perspectivas obtidas da imersão no lugar. O lugar tem assim um efeito profundo sobre os pensamentos e interpretações, decorrente da maneira como foi sentido através do corpo. Memória e lugar observados em movimento onde o criador-narrador procura definir o sentido da memória articulada com o tempo e com os deslocamentos. Uma memória expandida, que se contrapõe ao encurtamento do tempo da experiência. Neste sentido a nossa abordagem à memória do lugar partiu da identificação de elementos dos lugares que tinham a capacidade de testemunhar aspetos simbólicos de histórias de vida, de inventariar a memória e de reconstruir experiências passadas.

Assim, definimos algumas estratégias artísticas com base em fontes documentais escritas e iconográficas e na observação direta, elaborando um arquivo de vestígios de memória já existentes, e propusemos outros protocolos de uso para essas estruturas a partir da produção dos projectos de investigação-criação. Conforme Bourriaud (2009: 7), “a produção inscreve a [criação] numa rede de signos e significações, em vez de a tratar como forma autónoma ou original”. A utilização ressignificada do arquivo recolhido e construído revela o nosso interesse em questões relacionadas com o tempo num contexto que desloca e transforma os signos do lugar, num processo de identificação e apropriação de elementos do lugar que aportam informações dos referidos elementos e da transcrição de fragmentos de textos dos documentos e do arquivo.

Fundamentamos a materialidade do lugar em aspetos de representação, como forma de acesso aos valores sociais que aludem à memória e à identidade do lugar, enquadrando o conceito da criação com a (re)apresentação do existente ao seleccionar determinadas significações e ao devolvê-las noutros contextos. Tratou-se, portanto, de atribuir novos enquadramentos às narrativas do lugar, a partir da criação de outros guiões. Neste contexto, Bourriaud (2009) diz que

*a sociedade é estruturada por narrativas, por enredos imateriais mais ou menos reivindicados enquanto tal, que se traduzem em maneiras de viver, em relações no trabalho ou no lazer, em instituições ou em ideologias. [...] Para os artistas que hoje contribuem para o nascimento de uma cultura da atividade [...], as formas que nos cercam são as materializações desses guiões.* (Bourriaud, 2009: 49)

O conceito de guião, sob o foco social, foi relevante neste processo, ao ser utilizado na criação de novas narrativas. Ainda segundo o mesmo autor,

*os artistas, ao manipular as linhas esquemáticas do guião coletivo, isto é, ao considerá-las não como fatos indiscutíveis, mas como estruturas precárias que utilizam como ferramentas, produzem esses espaços narrativos singulares que têm a sua apresentação nas criações.* (Bourriaud, 2009: 50-51)

Os guiões contidos nas formas culturais do lugar expressam o modo como o criador-narrador representa o lugar e impulsionam ações poéticas. Neste contexto, a poética é o agenciamento do olhar que reorganiza as formas sociais em novos guiões, num laboratório de experimentação de lugares de memória perpetuados de um outro tempo.

*Os lugares de memória nascem e vivem do sentimento de que não existe memória espontânea, que é preciso criar arquivos, comemorar os aniversários, organizar celebrações, pronunciar as honras fúnebres, registar atos, porque estas operações não são naturais (...). Se vivêssemos verdadeiramente as lembranças que eles envolvem, eles seriam inúteis. E se em compensação, a história não se apoderasse deles para deformá-los, transformá-los, sová-los e petrificá-los, eles não se tornariam lugares de memória. É este vai-e-vem que os constitui: momentos de história arrancados do movimento de história, mas que lhe são devolvidos. (Nora, 1993: 13)*

O que define um lugar de memória é a vontade de memória, isto é, a intenção de assegurar identidades. Caso contrário, tais elementos seriam, simplesmente, lugares de história. Isto permite afirmarmos que certas ações estão na origem da memória e da identidade, ao cumprir a função de autenticar narrativas de um passado partilhado. O guião permitiu-nos a partilha da memória do lugar e expressa a história da construção do sentido de identidade num cenário social.

A questão da memória e a tendência para expandir o seu alcance, considerando o papel da performance das práticas corporais e não corporais (Hoelscher, 2004), faz com que exista uma diversidade de abordagens e que seja observada a partir de diversas áreas, que “olham para a memória e para a memória do lugar remodelada, especialmente pelas suas formas coletivas, para se dar uma identidade coerente, uma narrativa nacional, um lugar no mundo” (Said, 2000: 179).

O ato de lembrar a memória de um determinado lugar, o ato de relembrar, interfere em dois domínios humanos de desmembramento: um que relembra a memória e outro sobre a memória que é lembrada. Estes dois componentes, o relembrar a memória e a memória que é lembrada, não são necessariamente distintos, mas a disjunção de ambos é de difícil atuação já que a mesma interfere na ação de reformular o pensamento sobre a memória que é lembrada e do significado que é lhe é dado (Wood & Byatt, 2008).

Nos projectos de investigação-criação desenvolvidos no âmbito desta tese, partimos da temática da memória enquanto fenómeno que permite a criação presente de uma ausência (Ricoeur, 2006), e assumimos que todo o trabalho de memória parece implicar um trabalho de representação. A este trabalho de representação está também inerente um processo de rememoração, que precede um processo de construção de sons e imagens. Sons que se imaginam terem sido ouvidos, imagens que se pensam já terem sido visualizadas, e sons e imagens estes que se entendem como auxiliares na experiência viva da construção da memória, promovendo uma performatividade da memória durante as performances sonoras e visuais ao vivo.

Uma performatividade que atua por meio de sons e de imagens, pela flexibilidade, na materialidade das interações entre lugares de memória e as memórias, individuais e coletivas, do lugar e público, em performances onde o mais importante não é o que a obra procura significar ou simbolizar, mas sim a travessia da experiência, que transcende a possibilidade e o esforço de interpretação e a produção de significado, indo assim para além da pura reflexão ou interpretação racional.

## 4. Abordagem

A abordagem à investigação-criação desenvolvida nesta tese parte da reflexão de Nevanlinna (2002), que associa a "investigação estética" ao conhecimento estético, de forma a desenvolver um modelo conceptual para uma abordagem pessoal ao lugar. Este autor considera que o conhecimento estético "não pode ser generalizado em leis e aplica-se ao singular e ao único, mas [sendo] ainda (...) conhecimento" (Nevanlinna, 2002: 70). Neste sentido, a investigação através da prática artística (*practice-as-research*) torna-se um processo de permanente questionamento já que, ao contrário de outros modelos académicos de investigação, suscita um conhecimento baseado na experiência e na prática desenvolvida pelos artistas (Silva, 2011). Silva (2011) defende que, sendo esta prática singular, única e particular, deve ser transmitida por modelos que se adequam à sua natureza, podendo para este efeito recorrer a diversas estratégias discursivas e de apresentação, tal como reforçado por Barret & Bold (2009), Kershaw & Nicholson (2011), Leavy (2015) e Bala *et al.* (2017).

Haseman (2006) defende que uma das principais características da investigação através da prática artística reside na defesa de que os resultados da investigação e a produção de conhecimento devem ser realizados através da linguagem simbólica produzida e na forma da prática dos investigadores-criadores. Isto torna desafiante o processo de investigação-criação, já que a construção de cada proposta de abordagem constitui-se como "uma espécie de incerteza produtiva, uma zona para 'construções' temporárias de conceitos e de pensamento contingente" (Wallenstein, 2002: 46).

Projetos desenvolvidos de acordo com uma metodologia híbrida e em grande parte executados como *work in progress*, como é o caso da presente tese, podem ser entendidos como uma forma alternativa de prática investigativa, próxima das dinâmicas mais recentes da prática como investigação, divergindo do contexto da arte tradicional, impulsionando a criação de novas abordagens e ampliando os limites destas (Dixon, 2007).

A convergência de práticas de reflexão e de investigação fomenta formas de percepção alternativas que são um potencial instrumento para questionar ontologias existentes e para criar espaços próprios (Nelson, 2013). Espaços estes necessários para observações artísticas aprofundadas e próximas da linguagem da criação, onde a construção de cada observação pessoal pode constituir-se enquanto recurso que acede, liga e/ou confronta outras observações, fomentando uma contribuição única para o contexto acadêmico, que muitas vezes se encontra estagnado devido às regras e normalizações que o compõem. Isto é confirmado por Witkin (2011) quando afirma que:

*Em geral, a investigação é vista como fornecedora de importantes conhecimentos para a prática, enquanto a prática pode providenciar relevância contextual à investigação. No entanto, diferenças nos seus objetivos, linguagem, especialização, público e ambiente [entre outros] mantém ambos separados. Assim, o tema da “prática [como] investigação”, como aqui apresentado refere-se a crenças e valores sobre a prática e investigação que originam uma disparidade entendida entre o atual estado das coisas e um panorama mais desejável. (Witkin, 2011: 10)*

Além das diferenças mencionadas pelo autor, outras três características têm-se apresentado como motivos de separação entre a prática e a investigação. Falamos da criatividade, da mutabilidade e da presença. A criatividade é fundamental à prática, principalmente à artística, e à investigação, especialmente em artes. Todavia, a criatividade artística nem sempre é valorizada como criatividade na investigação, porque ‘fazer’ arte não é necessariamente ‘fazer’ investigação acadêmica, já que esta última implica conduzir uma investigação para estabelecer conhecimento novo (Nelson, 2013: 25). Isto acontece também na prática artística, mas não necessariamente com esse objetivo, método, formato e/ou contexto. Outra característica comum à prática e à investigação é a mutabilidade ou o paradoxo da “mudança constante” (Hackney, 1998: 17). Tanto a prática quanto a investigação são inerentemente mutáveis e é nesta mutabilidade que encontram a sua estabilidade integrante. No entanto, como a investigação acadêmica foi amplamente consolidada pela visão da ciência positivista, esta continua a procurar provar, na sua quase totalidade, verdades absolutas. Pese embora algumas teorias pós-estruturalistas que clarificaram que tanto o contexto, quanto a própria linguagem e a perspectiva do investigador não apenas interferem, mas determinam os processos e os seus resultados, que são sempre dinâmicos. Por fim, e para acontecerem de fato, tanto a prática quanto a investigação necessitam da presença dos corpos relacionais nos ambientes. Ou seja, quem pratica e quem investiga faz forçosamente com e através da sua corporalidade entendida nos seus vários aspetos e diversidades, a partir da experiência no/com um meio em constante mudança. Apesar desta aparente separação entre prática e investigação, estas características poderiam também ser consideradas como pontos de convergência, já que estão presentes tanto na prática quanto na investigação.



Assim, no âmbito do processo de investigação através da prática artística que guiou a nossa abordagem e da definição de um modelo conceptual para este processo, importa enquadrar a relação entre a prática artística e o elemento escrito. Foi indispensável para o desenvolvimento desta tese que a prática estivesse presente durante todo o processo já que as questões inquiridas pela componente escrita foram resultado da componente prática. A componente prática inclui o tempo dedicado à investigação, à pesquisa, à produção dos artefactos residuais, à realização das performances, ao *website* e a participação em residências artísticas, colaborações, exposições, conferências, *artist talks*, seminários, entre outras actividades.

De forma a sistematizar o trabalho escrito e prático desenvolvido, ambas as componentes foram decompostas nos seus elementos constituintes. A componente escrita está então dividida nos seguintes subcomponentes: enquadramento teórico, onde é exposta a revisão da literatura e o enquadramento teórico e concetual; e trabalho empírico, onde é descrito o contexto, a metodologia e as criações. Já a componente prática inclui como subcomponentes: a abordagem ao lugar, com ligação à componente escrita; e o *website*<sup>78</sup>, espaço de arquivo e documentação dos projetos. Estas relações entre componente escrita e componente prática pode ser resumida conforme a Figura 7.

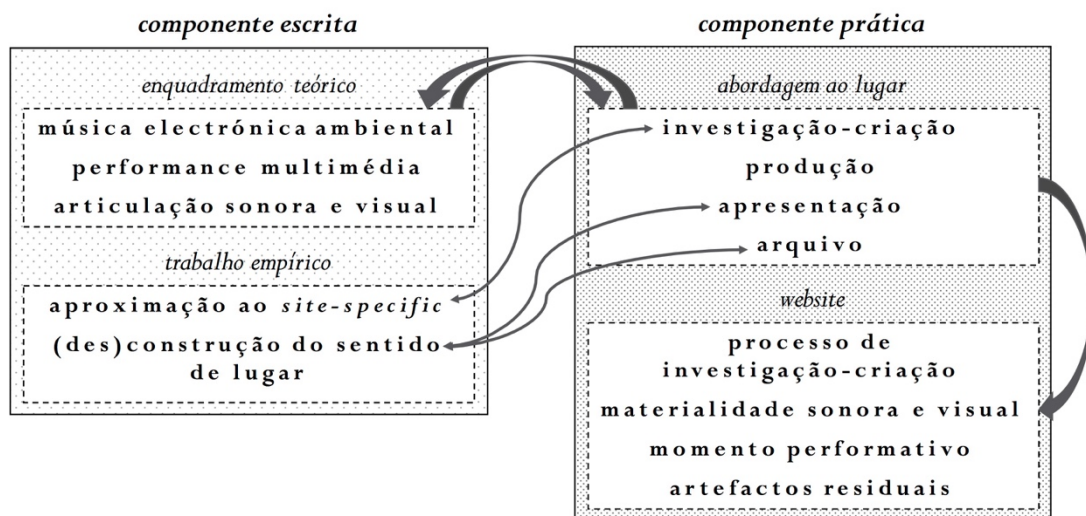


Figura 7 – Relações gerais entre componente escrita e componente prática.

A abordagem seguida neste processo incluiu a realização de um conjunto de trabalhos de investigação através da prática artística, sob um formato e com uma linguagem próprios de expressão, ambicionando analisar e desenvolver métodos funcionais e estratégias ligadas à evolução das próprias criações artísticas e a proposição de formas de apresentação das mesmas. Estes trabalhos de investigação-criação desenvolveram-se em torno de dois elementos principais da componente escrita: o processo de aproximação ao *site-specific* e a (des)construção do sentido de lugar.

<sup>78</sup> Disponível no endereço: [https://fredericodinis.wordpress.com/performance/sseh\\_2014-2020/](https://fredericodinis.wordpress.com/performance/sseh_2014-2020/)

O processo de aproximação ao *site-specific* iniciou-se com a interação com os lugares, para os apreender e entender, tendo sido realizada através da permanência nos mesmos e de diversos deslocamentos. Neste sentido, os projetos de investigação-criação que foram desenvolvidos assumem-se como uma prática de memória (Kuhn, 1995) por via da qual foram construídas narrativas sonoras e visuais, afetivas para a formulação da sua própria corporalidade e daquelas de quem as observam e rececionam. Como prática de memória e da materialização dessa memória cada projeto decorre de uma metodologia sistematizada, a vários tempos, na abordagem ao lugar avaliando os vários níveis de permanência e modalidades de acesso à informação, a relação estabelecida com o lugar e os objetivos definidos por cada projecto de investigação-criação. Esta abordagem pessoal ao lugar foi sistematizada num conjunto de processos, nomeadamente: de (i) Investigação-Criação, de (ii) Produção, de (iii) Apresentação e de (iv) Arquivo.

Procuramos assim resgatar informações de forma a gerar significações associadas ao lugar e a distribuir a informação recolhida para níveis onde esta se consiga autonomizar de forma a promover várias leituras, como por exemplo via *website*, e se possa materializar noutras práticas. A sistematização dos processos da abordagem ao lugar atende à estrutura exposta na Figura 8.

**(i) Investigação-Criação**

1. Investigação

1.1. Mediada

- Leituras sobre o lugar e sua envolvente
- Análise de discurso teórico, crítico e historiográfico

1.2. Direta

- Interação com o lugar e com a envolvente
- Apreensão e perceção dos ambientes
- Reflexão sobre significados associados ao lugar

2. Criação

2.1. Significações

- Ativador performatividade (tema)
- Palavras-chave
- Guião conceptual

2.2. Gravações

- Gravações sonoras (*field recordings*)
- Gravações visuais (do lugar)

**(ii) Produção**

1. Narrativa sonora

2. Narrativa visual

**(iii) Apresentação**

1. Documentação informativa

- Cartaz
- Folha de sala

2. Apresentação pública

**(iv) Arquivo**

1. Registo documental

2. Elaboração de ficha do projeto de criação

Figura 8 – Estrutura dos processos incluídos na abordagem ao lugar.

A (i) Investigação-Criação desta sistematização é organizada em (1.) Investigação e em (2.) Criação. A Investigação está organizada em dois subpontos: a (1.1.) Mediada e a (1.2.) Direta. A (1.1.) Mediada diz respeito à informação que é mediada pelo discurso teórico, crítico e historiográfico, permitindo o acesso a uma organização formal da informação associada ao lugar, situada tanto na academia como no universo cultural português. Neste nível, parte-se de estudos específicos da historiografia local para as referências de uma história de ‘maior’ amplitude, construindo-se uma perspectiva que sublinha a especificidade e afirma a singularidade do lugar. A (1.2.) Direta parte da informação prévia recolhida no subponto anterior (investigação mediada) para a interação com o lugar e com a envolvente, de forma a apreender e a perceber os ambientes locais e a reflectir sobre os significados associados ao lugar através de um processo de memorização do mesmo. Esta reflexão baseia-se no registo escrito das sensações e das atmosferas locais, e no registo audiovisual de rotinas e atividades do lugar. Estes registos incluem também a descrição de contextos da observação e fenómenos evidenciados, e de registos da observação, de entrevistas, de conversas ou comentários, implicando ainda a construção de um modelo de leitura e formas de transmissão da informação, conforme exemplificado na Figura 9.

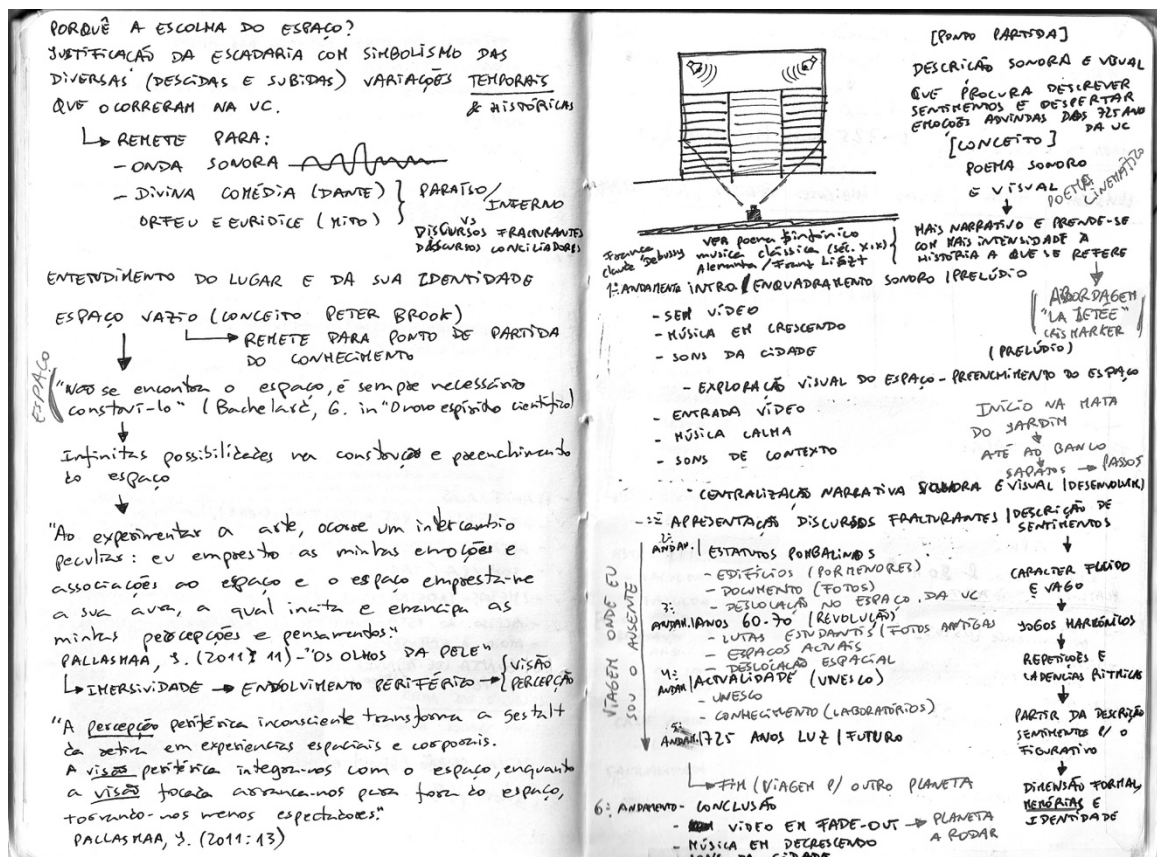


Figura 9 – Registos associados à criação [in]differentiation (2014).

Neste nível de Investigação e de reflexão começam a ser esboçadas as visibilidades das (2.1.) Significações do lugar. Ao subponto associado à (2.) Criação corresponde o encontro entre a

informação reunida no ponto anterior (1. Investigação), a formulação de (2.1.) Significações e o desenvolvimento de (2.2.) Gravações sonoras (*field recordings*) e visuais do lugar. As visibilidades formuladas nas (2.1.) Significações são: a escolha do ativador performatividade do projecto de investigação-criação, a definição das respectivas palavras-chave e do desenho do guião conceptual do projecto. Visibilidades estas que servem de catalisador à (ii) Produção do projecto.

Nestas significações o ativador performatividade circunscreve o tema do projeto e opera como elemento que potencia o processo de ativação do espetador-observador durante a performance sonora e visual ao vivo, intensificado enquanto “material que [os espetadores-observadores] podem ativar e [re]criar” (Fischer-Lichte, 1997: 50) na sua mente, numa ativação de uma performatividade da sua memória.

O ativador performatividade é assim um “ativador de experiência” já que, como enfatizado por Fabião (2008),

*Longe de um exercício, prática preparatória para uma futura ação, a experiência é a ação em si mesma. (...) Victor Turner cruza diferentes linhas etimológicas do vocábulo “experiência” e esclarece: etimologicamente a palavra inclui os sentidos de risco, perigo, prova, aprendizagem por tentativa, ritual de passagem. Ou seja, uma experiência que, por definição, determina um antes e um depois, [um] corpo pré e [um] corpo pós experiência. Uma experiência é necessariamente transformadora, ou seja, um momento de trânsito da forma, [é] literalmente, uma trans-forma. As escalas de transformação são evidentemente variadas e relativas, oscilam entre um sopro e um renascimento.* (Fabião, 2008: 3)

É também um “ativador discursivo” pois os sentidos construídos no desenrolar da interação funcionam num processo de mutualidade no qual o espetador-observador é convidado a uma descoberta sensorial, de inúmeras interpretações e reinterpretações de um mesmo objeto, reforçando o grau de contingência. Isto também é defendido por Eco (1989) quando assume

*(...) a possibilidade [por parte do espetador-observador] de escolher as próprias direções e coligações, as perspectivas privilegiadas por eleição, e de antever, no fundo da configuração individual, outras individualizações possíveis, que se excluem, mas coexistem, numa continua exclusão-implicação recíproca.* (Eco, 1989: 154)

A construção desta componente emocional relacional “conduz a uma narrativa pessoal” (Barthes, 1998: 46) já que “(...) os espetadores[-observadores] vêem, sentem e compreendem algo na medida em que compõem o seu próprio poema, como, a seu modo, fazem (...) os *performers*” (Rancière, 2010: 23).

Encontradas as Significações é então tempo de concretizar a construção das narrativas sonora e visual que vão ser utilizadas na performance sonora e visual ao vivo, através da (ii) Produção.

A (iii) Apresentação está organizada na elaboração da (1.) Documentação informativa e a (2.) Apresentação pública da performance sonora e visual cujo suporte é o guião conceptual do projecto formulado nas Significações. Esta documentação e apresentação convocam modos diferentes de “ser espectador” (Oddey, 2009).

Por fim, o (iv) Arquivo desdobra-se no (1.) Registo documental e na (2.) Elaboração de ficha do projeto de criação com o propósito de promover outras leituras e materializações noutras práticas. As relações entre processos incluídos na abordagem ao lugar e enquadrados nas componentes escrita e prática pode ser sistematizada conforme a Figura 10.

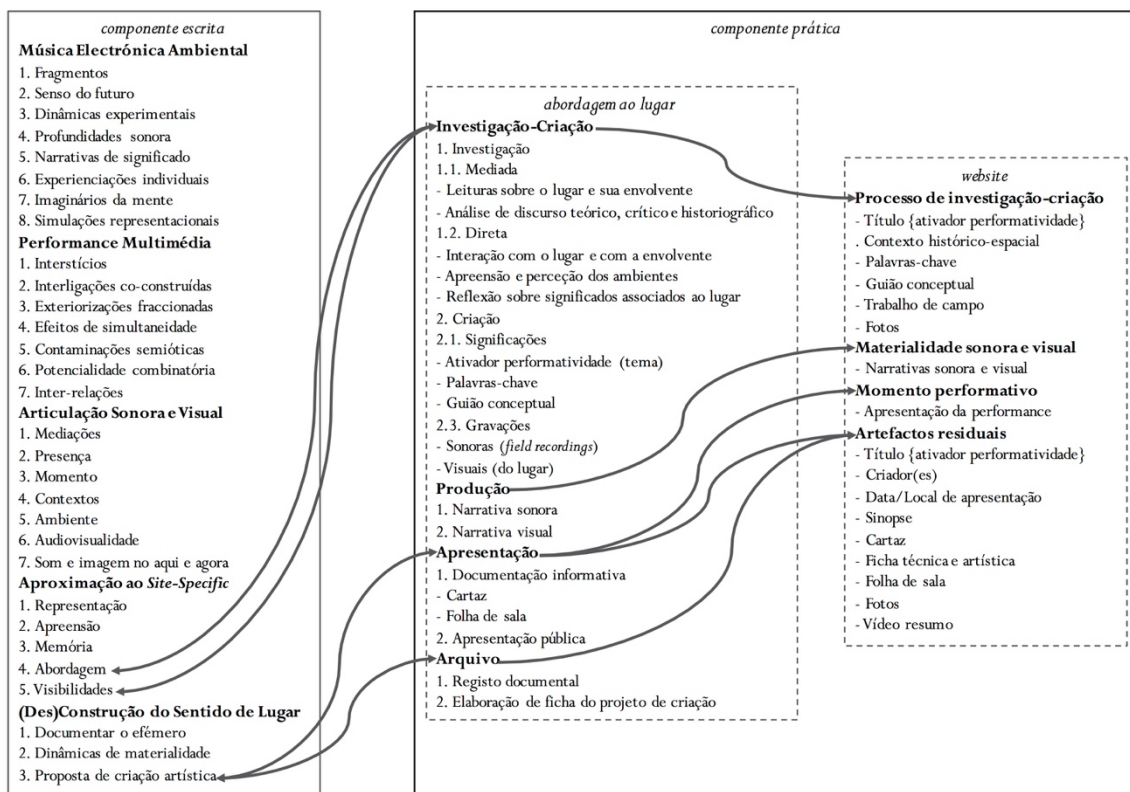


Figura 10 – Relações entre processos incluídos na abordagem ao lugar nas componentes escrita e prática.

Da definição das relações entre a prática artística e o elemento escrito, e a sistematização dos processos de abordagem ao lugar e do cruzamento destes com a *praxis*, a memória e sentido de lugar, delinhou-se um modelo conceptual para abordagem ao lugar, conforme a Figura 11.

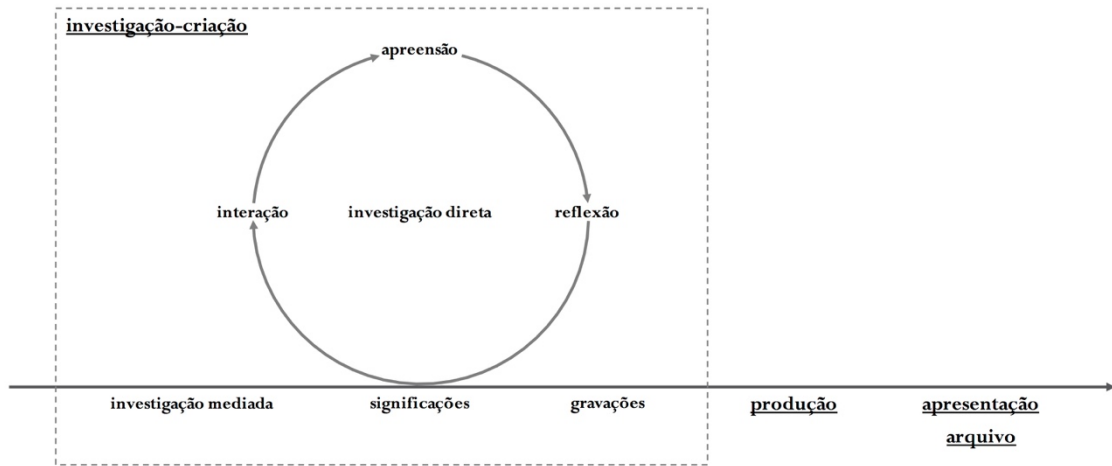


Figura 11 – Modelo conceitual para abordagem ao lugar.

Seguidamente detalhamos este modelo conceitual para a abordagem ao lugar enquanto elemento norteador dos projetos e de materialização da abordagem à prática como investigação.

## 5. Visibilidades

Contextualizada a abordagem ao lugar que esboçou o modelo conceitual, importa detalhar este modelo enquanto elemento norteador da investigação-criação, produção, apresentação e arquivo dos projectos de investigação e da materialização das visibilidades relacionadas com a formulação de significações associadas às performances sonoras e visuais ao vivo.

Com o objetivo de fomentar processos audiovisuais que se deslocam entre passado e presente, comunidade e indivíduo, e entre tipos específicos de performatividade, foi desenvolvido um conjunto de práticas artísticas e performances sonoras e visuais ao vivo, que exploram a confluência entre os meios sonoro e visual. Este conjunto de práticas artísticas e performances foram concretizados enquanto projetos de investigação-criação que se centram em lugares específicos, analisando, ao longo do processo de investigação e de criação, o papel da memória na configuração das identidades individuais e coletivas, procurando refletir sobre a importância do contexto local (*site-specific*) e do sentido de lugar (*sense of place*), e a relação entre performatividade e representação da memória. O ponto de partida destes projetos foi a interação com os lugares e a apropriação de memórias e arquivos, norteados por um modelo conceitual para a abordagem ao lugar.

Este modelo conceitual para abordagem ao lugar foi desenhado tendo em conta o cruzamento entre práticas artísticas, contexto local e sentido de lugar, a definição das relações entre componente

escrita e componente prática e a sistematização dos processos de abordagem ao lugar, no âmbito do processo de investigação-criação desta tese.

Assim, importa aprofundar e circunscrever a abordagem *practice-as-research* seguida considerando a diversidade de terminologias associada à prática como investigação nas artes e, principalmente, o fato da “efemeridade nas artes performativas impor desafios específicos à sua inclusão num (...) contestado local de produção de conhecimento” (Nelson, 2013: 3).

Alguns dos paradoxos conceituais desta abordagem são apresentados por Jones (2009: 25), reforçando este autor que a abordagem *practice-as-research* “se move para fora, em duas direções opostas simultaneamente, no sentido de dois casos limites: o vazio interior da alma e o vazio exterior de possibilidade absoluta, em vez de [se mover] para dentro em direção a um terreno comum ou a um senso de saber”. Piccini & Rye (2009) corroboram desta visão complementando que, “a menos que a *praxis* possa ser vivenciada diretamente, a [sua] avaliação é tipicamente efectuada por meio de documentação, o que sempre (re)constrói inevitavelmente a prática de modo que a ‘coisa’ em si permaneça indefinida” (Piccini & Rye, 2009: 35).

Defendemos nesta nossa abordagem um processo de prática como investigação, já que é a prática que orienta a investigação e a investigação envolve um “conhecimento prático que pode ser particularmente demonstrado na prática, isto é, conhecimento que é uma questão de fazer, em vez de ser concebido abstratamente e, portanto, capaz de ser articulado por meio de uma tese tradicional apenas em palavras” (Nelson, 2013: 9). Conhecimento este que cresce “a partir da mistura dos (...) compromissos práticos e observacionais com os seres e existências ao [nosso] redor” (Ingolds, 2013: 6) e cujo recurso à investigação, envolvendo obras de arte ou prática artística, reflete inevitavelmente uma dimensão empírica (Nevanlinna, 2002).

Para Rubidge (2005) uma abordagem *practice-as-research* privilegia a prática em si, não sendo requisito a existência de uma questão teórica rigorosa e sistemática de conceitos que acompanham esta prática. Segundo a autora esta é a forma de investigação que praticam alguns artistas profissionais que consideramos investigadores de ‘boa fé’ nas suas disciplinas, nomeadamente “artistas como Martha Graham, Merce Cunningham, Lloyd Newson, Ian Spink, William Forsythe, Hellen Sky e outros (...), que ampliaram os limites das suas disciplinas, mas nunca se envolveram na articulação das suas reflexões [ou] da sua prática em termos teóricos convencionais” (Rubidge, 2005:7).

Nelson (2013) reforça esta visão ao defender que a *practice-as-research* “envolve um projeto de investigação em que a prática é um método chave de investigação e onde, no que diz respeito às artes, uma prática é apresentada como evidência substancial de uma investigação” (Nelson, 2013: 8).

Taylor (1985) assume que estas práticas são "espaços semânticos" que não podem ser distinguidos da "linguagem que usamos para descrevê-los, ou invocá-los, ou realizá-los" (Taylor 1985: 33). Gray (1996) define a prática como investigação, por meio da prática, considerando que esta é

*(...) em primeiro lugar, (...) [uma] investigação que é iniciada na prática, onde questões, problemas e desafios são identificados e formados pelas necessidades da prática e dos [seus] praticantes; e, em segundo lugar, (...) [uma] estratégia de investigação que é conduzida através da prática, usando predominantemente metodologias e métodos específicos familiares [aos] praticantes (...).* (Gray, 1996: 3)

Estas formas de investigação diferem das metodologias convencionais reconhecidas tradicionalmente pela academia, justamente para poder acolher e colocar em elaboração questões que surgem intrinsecamente ligadas ao sujeito investigador, que passam por diversos caminhos da formulação de uma hipótese para sua posterior confirmação ou refutação. Neste sentido, Haseman (2006) defende que:

*[...] muitos investigadores guiados pela prática não começam um projeto de investigação com um senso de "um problema". Na verdade, eles podem ser guiados pelo que é melhor descrito como 'um entusiasmo da prática': algo que é excitante, algo que pode ser anárquico, desregrado, ou mesmo algo que esteja apenas a tornar-se possível como [uma] nova tecnologia ou novas redes disponíveis (mas das quais eles não podem estar certos). Investigadores guiados pela prática constroem pontos de partida experimentais a partir dos quais a prática segue. Eles tendem a 'mergulhar', a começar a praticar para ver o que emerge.* (Haseman, 2006: 3)

Bonenfent (2012: 22) coincide com a ideia de "explorar o que emerge", acrescentando que a abordagem "practice-as-research transcende e entrelaça 'corpo', 'experiência', 'mente', 'sensação', 'análise', 'articulação', 'memória' e 'argumento', frequentemente em estruturas criadas idiossincraticamente".

Esta ideia também é reforçada por autores como Barret & Bold (2007), Kershaw & Nicholson (2011), Leavy (2015) e Bala *et al.* (2017) quando defendem que, sendo esta prática artística individual, única e particular, estes modelos de investigação-criação podem adaptar-se com recurso a diversas abordagens já que, num "processo de investigação artística (...) todos os aspectos estão frequentemente em movimento e em evolução" (Arlander, 2011: 323).

Assim, e como resume Arlander (2011) "não existe uma forma geral de investigação para o investigador-artista se tentar aproximar, assim como não existe um conceito de arte geralmente aprovado sobre o qual basear a investigação baseada na arte" (Arlander, 2011: 332).



Tendo como ancoragem um conjunto de práticas artísticas e performances sonoras e visuais ao vivo desenvolvemos um modelo conceptual para a abordagem ao lugar, como proposta pessoal de investigação e criação artística.

Este modelo conceptual, apresentado na Figura 12, tem em conta não só o conhecimento adquirido no âmbito do desenvolvimento dos projectos de investigação-criação, mas também as relações entre os processos incluídos na abordagem ao lugar nas componentes escrita e prática da tese, numa sistematização da abordagem à prática como investigação, por meio da prática.

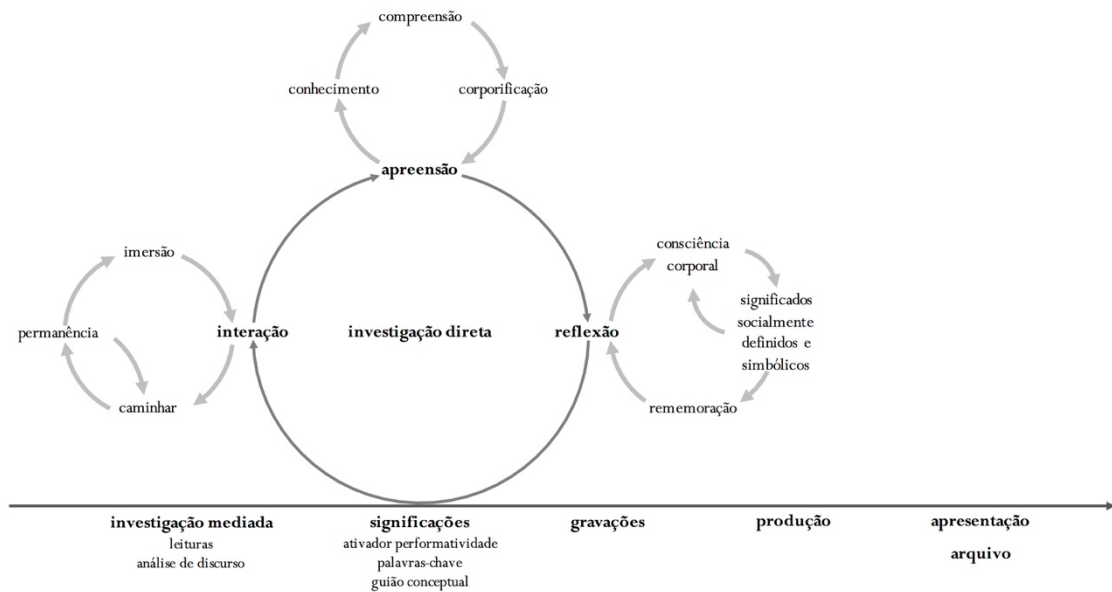


Figura 12 – Modelo conceptual *practice-as-research*.

Este modelo conceptual engloba a investigação-criação, desdobrada em investigação mediada (leituras e análise de discurso), investigação direta (interação, apreensão e reflexão) e criação (significações e gravações), a produção e a apresentação e arquivo, numa sistematização dos processos incluídos na abordagem ao lugar.

O modelo inclui um ciclo de formulação de significações, apresentado na Figura 13, cujas visibilidades dos projectos de investigação-criação são o ativador de performatividade, as palavras-chave e o guião conceptual.



Figura 13 – Ciclo de formulação significações - Modelo conceptual *practice-as-research*.

Este ciclo de formulação de significações seguiu, para cada criação, uma abordagem ‘*discovery-led research*’ (Rubidge, 2005). Esta é uma abordagem que tem vindo a ser adotada por um número crescente de projetos de investigação artística que não está “predominantemente preocupada com princípios metodológicos gerais ou com conclusões, ou com (...) regulamentos semelhantes a leis no comportamento do artista, nem com (...) julgamentos de gosto na esfera estética” (Bell, 2016: 19). Rubidge (2005) define a ‘*discovery-led research*’ como sendo “*practice-led research and research into practice, through practice*”, assumindo que

*o investigador[-criador] entra num campo inicialmente incipiente, no máximo tendo uma questão ou hipótese especulativa ainda não muito definida, [e] então, recorrendo às suas habilidades e percepções (...) profissionais, embarca num processo de investigação no qual, mesmo o caminho da investigação pode, inicialmente, não estar claramente definido.* (Rubidge, 2005: 8)

Este ciclo tornou-se uma parte fundamental da nossa abordagem *practice-as-research* já que, embora aparentemente sem uma direção clara no seu início, à medida que o processo investigação-criação foi progredindo as questões subjacentes tornam-se visíveis e a investigação concentrou o seu foco gradualmente nessas questões. Este tipo de abordagem de investigação baseia-se nos conceitos de “the undermin” (Claxton, 1994), “primary consciousness” (Edelman & Tononi, 2001) e “extended consciousness” (Damásio, 2000) em que as observações e as respostas a estas observações são intuitivas e podem não atingir inicialmente o nível de consciência reflexiva. Só posteriormente o investigador-criador se torna consciente das implicações dos resultados das análises e começa a

refletir sobre as suas implicações para um processo de investigação em evolução que, no caso desta tese, é o ciclo de formulação de significações.

O ciclo de formulação de significações inclui como elementos constituintes a interação, apreensão e a reflexão sobre os lugares e a sua envolvente. A interação com os lugares, para apreender e perceber esses lugares, foi efetuada através da permanência nos mesmos e de diversas caminhadas, instrumento que, pela sua intrínseca característica de simultânea leitura e escrita dos espaços, se presta a escutar e a interagir na variabilidade desses espaços, intervindo no seu contínuo devir com uma ação, no aqui e agora, de transformação (Careri, 2002). A velocidade lenta destas ações e a permanência nos lugares permitiu não só registar os diversos caminhos percorridos, mas, ao mesmo tempo assimilar as sensações de encontrar alguns arquivos dos lugares, que foram sendo ordenados a partir das suas memórias, conforme enfatizado por Jackson (1994) quando destaca a dimensão da experiência sensível e afetiva do caminhar que promove uma imersão nos lugares.

Segundo Careri (2002) esta deslocação no espaço, este caminhar, produz lugares já que o caminhar, mesmo não sendo a construção física de um espaço, implica uma transformação do lugar e dos seus significados, e a presença física de um sujeito num espaço e o variar das percepções que ele daí recebe ao atravessá-lo é uma forma de transformação da paisagem que, embora não deixe sinais tangíveis, modifica culturalmente o significado do espaço e, conseqüentemente, o espaço em si, transformando-o em lugar.

Esta interação com o lugar foi conduzida pela observação da imersão no mesmo (Tilley, 2008) e pela compreensão da memória ligada ao lugar (Taylor, 2011). A partir de uma perspectiva fenomenológica, da permanência e do deslocamento no lugar observámos que “experimentar [o lugar] permite obter perspetivas através da observação da imersão do sujeito naquele”, tal como argumentado por Tilley (2008: 271). Podemos afirmar que os lugares influenciam o sujeito, tendo efeitos profundos nos seus pensamentos e interpretações devido à forma pela qual são percebidos e sentidos através dos corpos. Esta influência dos lugares é estimulada pela reminiscência dos mesmos já que, tal como Taylor (2011: 74) defende a “memória (...) está ligada ao lugar” e os lugares de memória caracterizam-se por serem dialeticamente materiais, simbólicos e funcionais (Nora, 1993). Berdoulay (2007) evidencia as relações intrínsecas existentes entre as dimensões espaciais do lugar, corporificadas e objetivadas, e a sua face imaterial ou intangível, ao incluir o lugar de memória como espaço *in situ*, isto é, material, construído e edificado ao longo das relações sociais, e *in visu*, já que surge também no plano mental ou subjetivo.

Da objetivação e da intangibilidade dos lugares procurámos apreender e perceber as atmosferas do lugar através do conhecimento corporificado nas pessoas que o integram. O conceito de conhecimento corporificado é descrito de uma forma geral por Spatz (2015: 1) como “conhecimento encontrado dentro do corpo”, mas o autor esclarece que a

... "corporificação" não se refere absolutamente a uma distinção entre mente e corpo (...) A minha suposição (...) é que mente e corpo estão holisticamente entrelaçados - ou melhor, seguindo as tendências (...) em estudos cognitivos, a mente é uma propriedade emergente do corpo, assim como o corpo é a base material da mente. O pensamento e a linguagem são processos totalmente incorporados. Portanto, quando me refiro a "corporificação" (...), pretendo incluir (...) pensamento, mente, cérebro, intelecto, racionalidade, locução e linguagem. (Spatz, 2015: 11)

A reflexão sobre os significados associados ao lugar tem como ponto de partida a interação com o lugar e a apreensão dos ambientes locais, através de uma rememoração do lugar, numa "reflexão [onde] nos encontramos num círculo: estamos num mundo que parece estar lá antes que a reflexão comece, mas, esse mundo, não está separado de nós" (Varela *et al.*, 1991: 3).

Ao analisarmos os registos escritos, físicos e digitais deste ato de rememorar observámos que não se tratava de uma organização subjectiva do lugar, mas de uma interferência sobre a ordem dos elementos que se apresentavam. Algo que atendia ao agenciamento da nossa percepção. Assim, existia uma intenção de reordenar o lugar e de criar uma narrativa, impregnada pela emoção do lugar, numa estratégia de observação e montagem da envolvente numa consciência corporal e de significados socialmente e simbolicamente definidos, com base numa cognição corporificada.

Uma cognição que

*primeiro, (...) depende dos tipos de experiência que ocorrem por ter um corpo com várias capacidades sensório-motoras e, segundo, que essas capacidades sensório-motoras individuais estão integradas num contexto biológico, psicológico e cultural mais abrangente.* (Varela *et al.*, 1991: 172-173)

Uma cognição que pode ser, segundo Ward & Stapleton (2012: 89), "decretada, corporificada, embutida, afetiva e estendida". Ao abordar-se esta cognição corporificada, que parte da memória individual e colectiva do lugar, rememora-se o lugar conforme enfatizado por Halbwachs (1992) quando defende que os lugares de memória são capazes não só de impor a representação de um grupo sobre outro, mas também de abrir espaço para que grupos fortaleçam as suas identidades na ressignificação de vestígios da memória. Estes vestígios da memória, com o seu cariz fugaz e imperfeito, encontram matéria corpórea na linguagem. Memória e linguagem acolheram então a voz do sujeito-investigador, que procura na memória o que dela rememorou, seleccionou e apresentou nos registos efectuados. Este processo situa-se na premissa da história como veículo da memória, enfatizando a história nos acontecimentos vividos.

Na nossa abordagem de (des)construção do lugar, o passado não é resgatado como explicação para o presente, ou o oposto, mas é apresentado um encontro entre o pretérito e o contemporâneo, no sentido de uma relativização temporal. Por conseguinte são propostas acções para executar pelo investigador-criador durante as performances sonoras e visuais que se desenvolvem através de

narrativas fragmentadas, que são interligadas por uma rede de lugares e instantes e que se sistematizam no guião conceptual dos projectos de investigação-criação.

Estas narrativas de memória, que são posteriormente materializadas nas ações ao vivo das performances sonoras e visuais, restituem o passado através da rememoração de fatos e acontecimentos vividos, no entanto, exibem algo de figurativo, onde tempo, memória e história se alinham numa montagem em que o criador-performer-narrador constrói a sua própria história, ao procurar na memória o que a ela sobreviveu. A memória é inscrita assim na passagem do tempo, no deslocamento entre os lugares, nas perspetivas obtidas da rememoração no lugar, lugar este que tem um efeito profundo sobre as interpretações, decorrente da forma como foi sentida pelo investigador-criador.

Cada projeto de investigação-criação centrou-se num lugar específico e partiu da identificação de elementos do lugar, na capacidade de testemunhar aspectos simbólicos de histórias de vida, de inventariar a memória e (re)construir experiências passadas. Foram então definidas estratégias artísticas, com base em fontes documentais (registos escritos, sonoros e visuais), que conduzem a uma rememoração de formas culturais existentes e que promovem outros protocolos de uso para estas estratégias nomeadamente para os processos de gravações e de produção dos projetos de investigação-criação.

Assim, este ato ou efeito de rememorar foi o processo através do qual se refletiu sobre o passado do lugar, funcionando como premissa da memória enquanto veículo que enfatiza a narrativa dos acontecimentos experienciados no lugar. Através destes vestígios do lugar foi possível estruturar uma ligação entre o passado e o presente, entre o que já aconteceu e o que ainda pode ser experienciado, hoje, desse passado através da formulação de ‘novas’ significações materializadas em cada projecto de investigação-criação no ativador performatividade, nas palavras-chave e no guião conceptual. A necessidade de formular significações destas experiências colocou um conjunto de dificuldades já que, se por um lado, o acto efémero desta vivência pode desaparecer na memória individual e colectiva do lugar, por outro lado, a criação de dispositivos de memória permite a sua conservação e partilha, podendo impulsionar a criação de novas significações.

Mas, durante o processo de construção do ciclo de formulação de significações surgiram outras questões relacionadas com essa materialização. Nomeadamente: como apreender e perceber o lugar? E como materializar o intangível?

De forma a dar resposta a estas questões recorreremos novamente à abordagem de investigação-criação, já que o seu desenvolvimento partiu das significações para criar os vídeos utilizados na componente visual e a componente sonora teve como base a fusão entre sons recolhidos e registados em diversos lugares e a criação de peças musicais enquadradas no âmbito da música eletrónica ambiental. A materialização das visibilidades destas significações desenvolveu-se através de uma

narrativa estruturada de forma a preservar e exibir, simultaneamente, uma coletânea visual e sonora dos lugares, mantendo uma ligação com um passado de memórias e significados, procurando refletir sobre a identidade dos mesmos. Esta materialização sonora e visual promove uma (re)leitura pessoal dos lugares que espelha uma representação da realidade, numa procura de uma significação própria e múltipla. Esta significação procura (des)construir espaços, microcosmos de perspectivas inusitadas e dimensões imateriais da memória, e experimentar fórmulas que garantam a descoberta e o (re)conhecimento mais profundo do lugar, (re)construindo-o assim numa nova representação do sentido de lugar.

Neste sentido, defendemos que para perceber este sentido de lugar é necessário conhecer, interpretar, interagir e explorar o contexto do lugar no sentido de encontrar as respectivas significações, tal como apresentado na abordagem conceptual apresentada ao longo deste capítulo. Quanto à materialização do intangível, a solução passa por registar rotinas e atividades e desenvolver mapas mentais que ajudem a entender melhor e a enquadrar as informações recolhidas. Este processo transforma percepção e imaterialidade em materialidade, numa confluência sonora e visual, dando assim origem a novas questões. Nomeadamente que consequências têm as formas de prática performativa sonora e visual *site-specific* na noção de performatividade e nos efeitos que envolvem a contingência na relação entre o som, a imagem e o público? E se podemos identificar dinâmicas de performatividade e de experiência relacional com o público em relação à memória e ao sentido de lugar do espaço através da confluência sonora e visual? Procuraremos responder a estas questões partindo da articulação sonora e visual promovida neste processo de aproximação ao *site-specific* e na (des)construção do sentido de lugar, de que falaremos no próximo capítulo.

*Memory is the seamstress, and a capricious one at that. Memory runs her needle in and out, up and down, hither and thither. We know not what comes next, or what follows after. Thus, the most ordinary movement in the world, such as sitting down at a table and pulling the inkstand towards one, may agitate a thousand odd, disconnected fragments, now bright, now dim, hanging and bobbing and dipping and flaunting...*

—Virginia Woolf, *Orlando* (Boston: Mariner Books, 1928)

## CAPÍTULO V – (DES)CONSTRUÇÃO DO SENTIDO DE LUGAR

---

### 1. Documentar o efêmero

O desenvolvimento deste projeto de investigação-criação fez com que a relação entre o momento performativo e os artefactos residuais (fotografias, vídeo, esboços, notas e outros escritos) assumisse dinâmicas de questionamento e de formulação de possibilidades.

Assumindo a necessidade de documentação e arquivo das performances sonoras e visuais ao vivo, defendemos que estas mergulham numa transitoriedade, num presente carregado de significado, mas que desaparece na memória da invisibilidade e do inconsciente, onde escapa à regulação e ao controlo, conforme afirmado por Phelan (1996).

Esta visibilidade efêmera, restrita ao momento, que para existir recorre aos elementos de representação necessários, existirá depois somente na memória dos presentes. Pensar a fixidez do objeto-documento tem sido, para muitos artistas uma das funções da arte-momento. Nesta, momento e objeto não se anulam, antes disponibilizam um novo ponto de vista a partir do qual se estabelecem novas relações (Carvalho, 2012).

Ao pensar a documentação, o artista escolhe concebê-la ou não como parte integrante do trabalho, tendo esta escolha por si só significado. A escolha de não documentar é, obviamente, válida. Muitos artistas defendem o momento performativo na sua efemeridade total e estabelecem como não-documentável o seu trabalho.

Como consequência da escolha em documentar, desdobra-se uma série de opções, que condicionam à partida os resultados, entre elas: como registar? O que registar? Que relação registar, mais ou menos associativa ou simbiótica, entre obra e documento? A diversidade resultante é concetualmente crescente, acompanhando a evolução das expressões artísticas:



*Ignorar este aspeto dos documentos de artistas é o mesmo que lhes amputar parte de seu significado e do seu interesse estético. Isto requer, contudo, que o estatuto e o valor documental dos documentos de artistas sejam repensados para se poder incluir no âmbito da documentação os que parecem mais distantes: os documentos que constroem obras fictícias, os que constroem obras ideais e nunca se materializaram, o corpus holístico que legitima uma obra de arte. (Bénichou, 2010: 71)*

Pensar o efémero enquanto prática artística implica uma possibilidade de diálogo permanente com o seu registo e, portanto, o constante questionamento da fixidez através da reflexão sobre os processos de documentação. Esperamos que essa função do efémero de oferecer uma perspetiva sobre a fixidez, especificamente na performance sonora e visual ao vivo, continue a acontecer no presente e que esta prática renove (e inove) as possibilidades desse questionamento.

No atual contexto de grande diversidade de práticas efémeras, a relação com a documentação é cada vez mais elaborada, ainda que ambígua e em permanente mudança. Conforme defendido por (Bénichou, 2010), apresentamos três categorias que nos auxiliam a compreender as dinâmicas da dualidade que se estabelece entre a obra e o documento:

- 1- O documento, hierarquicamente igual à obra em termos de importância, apresenta-se como complemento à obra efémera. Ou seja, enquanto a obra pode ser experienciada, sempre diferente, a documentação expõe um lado da obra não expresso por esta.
- 2- O documento apresenta-se como elemento secundário, que veicula informação sobre a obra. Neste sentido, o documento é registo da obra e, como tal, reforça a função de legitimador se a obra é efémera e temporal, conferindo-lhe um sentido de longevidade.
- 3- O documento apresenta-se ainda como a obra em si. A documentação pode então ser exaustiva ou abarcar um período ou ação específicos; ser evidência ou demonstração de veracidade de uma ação ou facto, pessoal ou social.

Assim, no âmbito deste trabalho, a performance sonora e visual ao vivo, não sendo em si o objeto, não é passível de reprodução. Na realidade, ela assenta na possibilidade de uma “arte conversável” (Traquino, 2010: 120), que “não apresentará uma visão unilateral, mas antes disponibilizará espaço para um possível centro de convergência, uma possível estação para a coexistência do diverso”. Neste sentido, “o documento de uma performance, então, é apenas um estímulo à memória, um encorajamento à memória para se tornar presente” (Phelan, 1996: 146). Sem documento, a performance sonora e visual ao vivo durará para além do momento através da via oral. Mas esta não lhe confere objetividade, nem permite disseminação.

A documentação, transformação do momento em objeto, apesar de se caracterizar pela reprodutibilidade, confere mais-valias à performance: a possibilidade de objetividade e de disseminação.

## 2. Dinâmicas de materialidade

Tendo como ponto de partida o desenvolvimento de uma proposta pessoal de investigação e criação artística (*practice-as-research*), baseada num conjunto de práticas artísticas e performances sonoras e visuais ao vivo apresentadas anteriormente, definimos um modelo que é um conjunto de protocolos, onde se alicerçam diretrizes para a planificação, registo e documentação da abordagem sonora e visual.

O protocolo é um conjunto de recomendações a partir das quais se constroem elementos técnicos específicos. O “protocolo refere-se a um tipo de comportamento correto, dentro de um determinado sistema de convenções” (Galloway, 2005). O modelo não é um conjunto de regras, mas uma tentativa de chegar perto de um sistema de convenções. As regras devem ser desenhadas por cada artista de forma a adaptá-las aos seus próprios processos investigativos e criativos, ao seu ritmo e segundo as suas necessidades. Com base no apresentado por Carvalho (2012) e no sentido de pensar a documentação no que é essencial à prática artística, assumimos a necessidade de ter em conta as componentes:

1. Manter a característica de efémero e de ‘ao vivo’. O documento é identificador do tempo e do espaço da performance e confere-lhe a característica de irrepitível ou de variação (quando se tratar de uma performance com diversas apresentações).
2. Delinear no conceito da performance o papel que desempenha a presença dos artistas. Explicitar os elementos que contribuem para a expressão da identidade do artista na sua construção de significado.
3. Sublinhar a existência das diversas redes (de artistas, colaboradores, de proveniências, da tecnologia, dos espaços e dos seus contextos) que se estabelecem para o desenvolvimento de uma performance, reforçando desta forma o sentido interdisciplinar das práticas. É precisamente no cruzamento dos conhecimentos que se situa o potencial da multiplicidade de aproximações à criação de documentos.

As práticas artísticas tecnológicas devem ser documentadas de forma rigorosa e exaustiva embora com a flexibilidade e a transitoriedade própria da tecnologia a que recorrem. Do seu rigor dependerá a reposição de uma performance, o seu estudo e investigação, e a solidificação de um contexto teórico próprio. A documentação é entendida como parte do ciclo de vida de uma obra de arte em que obra, registo e documento são pensados em conjunto sendo necessária a criação de hábitos de registo e processamento, num contínuo de repetição das ações, inerentes à performatividade (Carvalho, 2012).

Nesta proposta para a documentação do efêmero da performance sonora e visual ao vivo os documentos (transversais aos vários momentos da performance) dividem-se em:

(i) Documentos de arquivo – O seu armazenamento é um espaço dedicado ao armazenamento de informação cultural, seja num contexto físico ou num contexto virtual.

(ii) Documentos de disseminação – distinguem-se dos primeiros no sentido em que a duração da sua existência é mais curta e possivelmente associada a uma função efémera e presa ao tempo (de divulgação).

A documentação de performances sonoras e visuais ao vivo deverá incluir duas componentes, a documentação do processo e a documentação do momento performativo (Carvalho, 2012). A documentação do processo deve incluir: a cartografia das colaborações onde se classificam os diversos tipos de contribuições e se identificam os parceiros, o diário de trabalho, a produção de documentos a partir de registos recorrendo aos mais diversos materiais e meios, o desenvolvimento de possibilidades de reposição e de criação de versões da obra por outros artistas para uma performance (partitura), e a cartografia do *set-up*. Já a documentação do momento performativo deverá incluir a documentação da experiência e da fruição, a documentação do resultado projetado e difundido, a gravação do som criado em tempo real, a gravação dos visuais criados em tempo real e a gravação da performance enquanto esta acontece.

### 3. Significações objetivadas

Os projetos de investigação-criação desta tese desenvolvem duas componentes principais: o processo de aproximação ao *site-specific* e a (des)construção do sentido de lugar.

O processo de aproximação ao *site-specific* iniciou-se com a interação com os lugares, para os apreender e perceber, tendo sido realizada através da permanência nos mesmos e de diversos deslocamentos. A velocidade lenta destas ações permitiu não só o seu registo, mas também o assimilar das sensações da descoberta dos arquivos dos lugares que foram sendo ordenados a partir das suas memórias, destacando-se assim a dimensão da experiência sensível e afetiva (Jackson, 1994). Ao observarmos os registos físicos e digitais daquelas ações observámos que não tratavam de uma organização subjetiva do lugar, mas de uma interferência sobre a ordem dos elementos que se apresentavam, algo que atendia ao agenciamento do olhar. Assim, percebemos nessa permanência e deslocamentos uma intenção de reordenar o lugar e de criar narrativas, impregnadas pela emoção, numa estratégia de observação e montagem da envolvente.

Neste processo de aproximação ao *site-specific*, o passado não é resgatado como explicação para o presente, ou o oposto, mas é apresentado um encontro entre o pretérito e o contemporâneo, no sentido de uma relativização temporal. Por conseguinte, a operatividade em tempo real durante os momentos performativos desenvolvem-se através de narrativas fragmentadas que são materializadas no processo de (des)construção do lugar, através de uma rede de lugares e instantes interligados.

Cada projeto de investigação-criação centrou-se num lugar específico e partiu da identificação de elementos da paisagem do lugar, na sua capacidade de testemunhar aspectos simbólicos de histórias de vida, inventariar a memória e reconstruir experiências passadas.

Foram definidas estratégias artísticas com base em fontes documentais escritas e iconográficas, elaborando-se um arquivo de formas culturais já existentes, e propondo outros protocolos de uso para estas estruturas a partir do processo de pós-produção.

Assim, o arquivo e a construção de artefactos residuais foram os sistemas através dos quais se refletiu sobre o passado nos momentos performativos, conforme indicado na Tabela 4. O arquivo funcionou como premissa da memória enquanto veículo da arte, enfatizando a história dos acontecimentos vividos. Por meio dos vestígios locais seguidos, foi possível estruturar uma ligação entre o passado e o presente, entre o que já foi dito e o que ainda pode ser relatado, actualmente, desse passado por meio de meios digitais contemporâneos e tendo por base os artefactos residuais produzidos.

#	Início do projeto	Data de Apresentação	Título	Contexto local	Espaço de apresentação	Local
1	2015	2016.06.18	<i>[re]visitation</i>	Mosteiro de Santa Clara-a-Velha	Mosteiro de Santa Clara-a-Velha	Coimbra
2	2016	2016.05.18	<i>[re]significance</i>	Vale do Côa	Museu do Côa	Vila Nova de Foz Côa
3	2016	2016.06.11	<i>[in]corporeal</i>	Sé de Viseu	Sé de Viseu	Viseu
4	2016	2016.12.13	<i>[re]edify</i>	Convento de São Francisco	Convento de São Francisco	Coimbra
5	2017	2017.04.19	<i>[un]meaning</i>	Mosteiro de Alcobaça	Mosteiro de Alcobaça	Alcobaça
6	2017	2017.05.06	<i>[re]activation</i>	Aldeia da Luz	Museu da Luz	Luz
7	2017	2017.05.20	<i>[re]invent</i>	Gruta do Escoural	O Espaço do Tempo	Montemor-o-Novo
8	2017	2017.06.27	<i>[un]specified</i>	Biblioteca Joanina	Biblioteca Joanina	Coimbra
9	2017	2017.07.29	<i>[de]construction</i>	Ruínas de Conímbriga	Museu Monográfico de Conímbriga	Condeixa-a-Nova
10	2017	2017.12.06	<i>[un]restrained</i>	Colégio de São Jerónimo	Colégio de São Jerónimo	Coimbra
11	2018	2019.03.28	<i>heritage of a meaning</i>	Universidade de Coimbra – Alta e Sofia	Colégio de São Jerónimo	Coimbra
12	2019	2019.05.12	<i>carved in grayish stone</i>	Centro Histórico do Porto	Museu do Vinho do Porto	Porto
13	2019	2019.05.18	<i>an essence of a legacy</i>	Região Oleira de Barcelos	Museu da Olaria	Barcelos
14	2019	2019.11.16	<i>figurative reality of identity</i>	Vila Nova de Famalicão	Casa do Território	Vila Nova de Famalicão
15	2019	2019.10.24	<i>enclosed within</i>	Vila Nova da Barquinha	Centro de Estudos de Arte Contemporânea	Vila Nova da Barquinha

Tabela 4. Momentos performativos dos projetos de investigação-criação desenvolvidos no âmbito desta tese.

Estas abordagens como processo permitiram que a relação entre a investigação, a pesquisa, os diversos projetos performativos (performance audiovisual) e os artefactos residuais assumisse dinâmicas de pensamento e de formulação de possibilidades de sentido. Pensar a imutabilidade destes artefactos residuais, entendidos enquanto corpo-memória, tem sido, para muitos artistas, uma das funções da arte-ação e das artes performativas.

Nesta investigação, a pesquisa, a criação e os artefactos não se anulam, antes disponibilizam um novo ponto de vista a partir do qual se estabelecem novas relações (Dinis, 2020a). É por isso que, ao assumir o processo de investigação-criação como um todo, consideramos a investigação, a pesquisa, as criações performativas e a documentação como partes integrantes de um único processo, propondo no seu conjunto um processo de reflexão onde o efêmero, enquanto prática artística, implica uma possibilidade de diálogo permanente com o seu registo (Dinis, 2020a).

Assim, estes elementos documentais são sempre hierarquicamente iguais em termos de importância, apresentando-se como complemento aos momentos performativos (obra). Ou seja, enquanto que as criações foram efetivamente experienciadas, sempre de forma diferente, o processo de investigação-criação expõe uma componente da obra que a suplementa, (Bénichou, 2010), fazendo com que a performance audiovisual atue simultaneamente como mediadora, através da plasticidade, da materialidade e das interações entre obra de arte, sons, imagens, lugar, memória e público.

O processo de investigação-criação é assim entendido como parte do ciclo temporal de uma obra de arte, em que as suas partes integrantes são pensadas em conjunto, numa iteração continuada de inquirição e de ação, que tendemos ser próprio da performatividade que desejamos substanciar (Dinis, 2020a). O envolvimento do público desloca-se do lugar comum e da corporeidade diária, criando mecanismos e movimentos contínuos, diluindo fronteiras aparentemente permanentes e partindo da experiência corporal como mote para a transgressão espacial e digital.

Seguidamente são apresentadas as informações relativas a cada um dos projectos associados a esta tese, desdobrados num conjunto de elementos fundamentais relacionados com a sua conceção e realização (título, contexto, trabalho de campo, guião conceptual e artefactos residuais de cada performance). Consideramos, no entanto, que toda a informação disponível para leitura e visionamento<sup>79</sup> constitui parte integrante, e fundamental, desta tese. A sua consulta, além de permitir aceder a gravações e imagens de cada uma das criações, apresenta documentação adicional relativa ao processo de conceção, pesquisa, apresentação e receção de cada um dos projetos. No seu conjunto, estes materiais aprofundam e ilustram os caminhos da pesquisa-criação, especialmente desenvolvidos nos Capítulos III e IV, sendo por este motivo materiais inerentes ao próprio fazer criativo, justamente entendido como prática reflexiva. Estes quinze projetos são a garantia de uma forte heterogeneidade temática, temporal e geográfica do trabalho prático desenvolvido no âmbito desta tese.

---

<sup>79</sup> Disponível no domínio geral do projeto em: [https://fredericodinis.wordpress.com/performance/sseh\\_2014-2020/](https://fredericodinis.wordpress.com/performance/sseh_2014-2020/)

### 3.1. *[re]visitation*

Estreitamente ligado à figura da Rainha Santa Isabel, o Mosteiro de Santa Clara-a-Velha teve, desde os seus primórdios, uma difícil convivência com as águas do rio Mondego. O núcleo primitivo do Mosteiro da Ordem de Santa Clara, ou Ordem das Clarissas foi fundado em 1286 e refundado em 1314, seguindo a regra da clausura monástica. A clausura tinha como finalidade manter as religiosas num clima de recolhimento, de silêncio, de oração e de outros recursos ascéticos.

Construído na margem esquerda do Mondego, o Mosteiro de Santa Clara sofreu desde sempre com os sucessivos avanços das águas do rio. A história do mosteiro de Santa Clara de Coimbra ficou marcada de forma permanente pela invasão das águas das cheias do Mondego. Esta circunstância obrigou a uma adaptação constante e a uma luta incessante contra as condições adversas do local em que havia sido implantado.

O assoreamento do leito do rio fez com que qualquer cheia incomodasse o convento e, no decurso do século XVII, os edifícios do mosteiro de Santa Clara tiveram também de se adaptar às condições criadas por esta situação através da criação de um piso a meia altura da igreja. No entanto, esta situação tornou-se insustentável já que, em 1647, foi ordenada a construção de um novo mosteiro para onde as religiosas clarissas se transferiram, em 1677. O primitivo mosteiro que passou, a partir de então, a ser designado de Santa Clara-a-Velha, tendo entrado num progressivo processo de destruição e abandono, e tendo sido demolidas as construções monásticas arruinadas, resistindo apenas a igreja.

Tendo como ponto focal esta necessidade de adaptação (tema da criação) constante, a memória ligada ao lugar (o mosteiro) (Taylor, 2011) e a afeição a esse lugar (representada pelo corpo da performer) recorre-se a um exercício fenomenológico de (re)interpretação pessoal das características identitárias do lugar, selecionando-se as palavras-chave orientadoras da criação, sendo escolhidos posteriormente alguns contextos locais no Mosteiro de Santa Clara-a-Velha que simbolizam figurativamente estas características.

Neste sentido é também necessário relacionar a adaptação do lugar com a afeição a esse lugar, afeição esta exteriorizada pela performer através de algumas das emoções definidas por Plutchik (1980). Estas emoções descrevem uma conexão emocional com determinados espaços, geralmente englobando elementos físicos e sociais (Devine-Wright, 2013, Lewicka, 2011), surgindo por meio da experiência pessoal com a envolvente do lugar. Atributos como qualidades naturais, valores culturais e tempo de permanência, entre outros, influenciam o desenvolvimento da afeição (Beery & Jönsson, 2016). Esta afeição ao lugar incorpora duas dimensões relacionadas: a dependência ao lugar e a identidade do mesmo (Anton & Lawrence, 2016). A dependência ao lugar diz respeito às características funcionais de um lugar que facilitam certas atividades e conexões emocionais (Brown

& Raymond, 2007). A identidade do lugar indica como as características físicas e simbólicas dos mesmos são incorporadas no sentido de identidade de um indivíduo (Devine-Wright, 2013).

Através deste relacionamento entre adaptação e afeição ao lugar foram definidas as seguintes palavras-chave que remetem para as características identitárias deste lugar: aceitação, alegorias, alienação, convivência, dependência, mediação, releitura, recolhimento. *[re]visitation* é assim concebida partindo destas características identitárias, tendo em conta um mapeamento entre características e contextos locais no espaço. Encontradas as características identitárias associadas ao Mosteiro de Santa Clara-a-Velha e o tema da criação (adaptação), importa desdobrar este mapeamento relativamente aos andamentos (subtemas) da criação, dando assim origem ao seguinte guião conceptual da Figura 14.

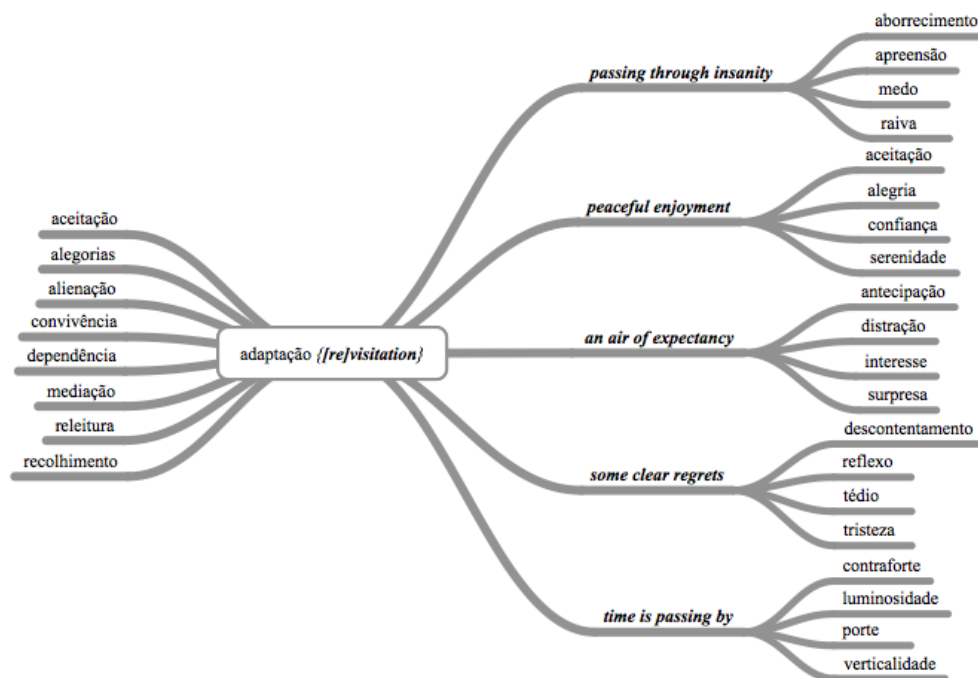


Figura 14 – Guião conceptual de *[re]visitation*.

Já o guião conceptual associado às emoções relacionadas com a afeição a este lugar, materializadas através corpo da performer, pode ser observado na Figura 15.

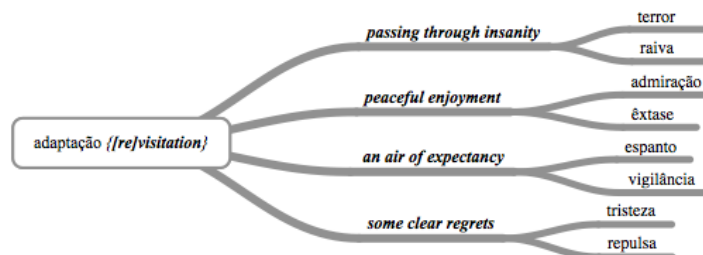


Figura 15 – Guião conceptual associado às emoções de *[re]visitation*.

*[re]visitation* teve como objetivo geral explorar a complexidade do contexto local e do sentido de lugar como o estímulo para a criação de uma performance que combina diferentes meios e que dialoga com o corpo/movimento de uma performer, no Mosteiro de Santa Clara-a-Velha. Tem como objetivos específicos: (i) explorar a natureza biológica das emoções (Plutchik, 1980) partindo de uma articulação sonora e visual com o corpo e movimento da performer, e (ii) desencadear uma experiência figurativa e uma releitura do contexto do lugar e da sua história por parte do público, tendo em conta as dimensões formais e históricas, a memória e a identidade do Mosteiro de Santa Clara-a-Velha, cruzadas com o corpo da performer.

*[re]visitation* foi desenvolvida em três fases: o trabalho de campo, a criação das componentes sonora e visual e a residência artística em co-criação, com Leonor Barata. O trabalho de campo incluiu o processo de investigação que compreendeu leituras e análise de bibliografia sobre o Mosteiro de Santa Clara-a-Velha, a interação com o mosteiro, a apreensão e percepção dos ambientes do mosteiro, o registo escrito das sensações e das atmosferas locais, o registo em meio fotográfico e vídeo de rotinas e atividades, as gravações sonoras, as gravações visuais e elaboração do guião conceptual da componente sonora e visual. A criação das componentes sonora e visual decorreu em estúdio e em simultâneo com a residência artística no Mosteiro de Santa Clara-a-Velha, tendo ambas decorrido entre 2016.06.13 e 2016.06.18.

Apresentado o processo de investigação-criação<sup>80</sup> seguidamente apresentamos alguns dos artefactos residuais<sup>81</sup> produzidos no âmbito da apresentação pública de *[re]visitation*, que se realizou no dia 2016.06.18, no Mosteiro de Santa Clara-a-Velha, em Coimbra.

### **Sinopse**

*[re]visitation* parte do conceito de atmosfera para explorar a complexidade do contexto local e do sentido de lugar como o estímulo para a criação de uma performance, que combina diferentes meios (som e imagem) e que dialoga com o corpo/movimento de uma performer, num espaço extraordinário como é o Mosteiro de Santa Clara-a-Velha.

Estando a atmosfera localizada numa posição intersticial, entre o sujeito e o objeto, *[re]visitation* procura enfatizar a recriação de emoções, baseadas em processos biológicos, explorando as emoções definidas por Robert Plutchik e exteriorizadas pela performer.

Nesta performance pretende-se explorar a natureza biológica das emoções partindo da articulação sonora e visual em sincronia com o corpo e movimento da performer, de forma a recriar uma representatividade das emoções básicas propostas por Plutchik.

---

<sup>80</sup> Disponível em: [https://fredericodinis.wordpress.com/performance/sseh\\_2014-2020/adaptacao/](https://fredericodinis.wordpress.com/performance/sseh_2014-2020/adaptacao/)

<sup>81</sup> Disponíveis em: <https://fredericodinis.wordpress.com/2016/06/20/santa-clara-a-velha-revisitation/>



*[re]visitation* procura assim desencadear uma experiência figurativa e uma releitura do contexto do lugar e da sua história por parte do espectador, tendo em conta as dimensões formais e históricas, a memória e a identidade do Mosteiro de Santa Clara-a-Velha e o corpo da performer.

### Cartaz



### Ficha técnica e artística

Conceito e interpretação: Frederico Dinis e Leonor Barata

Gravação, edição, som, imagem, composição e interpretação: Frederico Dinis

Coreografia e dramaturgia: Leonor Barata

Produção: pensamento voador – associação para a promoção de ideias

Registo fotográfico e vídeo: Ana Arromba Dinis

Organização: Direção Regional de Cultura do Centro, Pensamento Voador

Com o Apoio: Direção Regional de Cultura do Centro, Mosteiro de Santa Clara-a-Velha, TAGV, Curso de Estudos Artísticos/Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra, Câmara Municipal de Cantanhede, CEIS20 – Centro de Estudos Interdisciplinares do Século XX

**Fotos**



### 3.2. *[re]significance*

Inscrito na Lista da Unesco como Património da Humanidade em 1998, o Vale do Côa é considerado “o mais importante sítio com arte rupestre paleolítica de ar livre” e uma “extraordinária demonstração da vida social, económica e espiritual do primeiro antepassado da humanidade” (UNESCO, 1999).

O sítio arqueológico divide-se em dois eixos fluviais principais ao longo do rio Côa (Faia, Penascosa, Quinta da Barca, Ribeira de Piscos, Canada do Inferno) e pelas margens do rio Douro (Fonte Fireira, Broeira, Foz do Côa, Vermelhosa, Vale de José Esteves, Vale de Cabrões). Como uma imensa galeria ao ar livre, o Vale do Côa apresenta mais de mil rochas com manifestações rupestres, identificadas em mais de 70 sítios distintos, sendo predominantes as gravuras paleolíticas, executadas há cerca de 25.000 anos. Reproduções de cavalos, bois, cabras, auroques, veados e caçadores armados foram gravadas em superfícies verticais de xisto, com recurso a quatro técnicas distintas que por vezes se complementam. Algumas gravuras, pós-paleolítico, apresentam vestígios de pintura. Na verdade, o Vale do Côa guarda pinturas e gravuras do Neolítico e Calcolítico, gravuras da Idade do Ferro e, depois, ao longo dos séculos XVII, XVIII, XIX e XX, serviu de suporte às manifestações dos moleiros, que se tornaram os últimos gravadores do fundo deste vale imenso, numa relação íntima entre Natureza e Paisagem.

Esta relação entre Natureza e Paisagem permitiu delinear esta criação como um regresso a um passado longínquo que esta região do país permite, não só pela sua riqueza, mas também pela abundante e rica dimensão pré-histórica. A terra, o que permaneceu escondido no Vale, o esquecimento dos objetos que pertenceram a um tempo antigo e que ficaram latentes na terra, trespassando um tempo para integrar um outro, são vistos como um depósito de várias épocas e sedimentos, quer de homens, de culturas, de materialidades, de animais ou mesmo de plantas que já não existem. Mas também o rio Côa é uma verdadeira matéria presente nesta criação, pela sua dinâmica, fluxo, corpo em movimento. A arte das gravuras rupestres surge figurativamente como deleite e contemplação, mas sobretudo como representação de sobrevivência e forma de inspiração.

A multiplicidade de ligações entre o tempo, o espaço e o meio, em contínuos processos de transformação permite esta (re)significação da paisagem. E, neste sentido, a sobrevivência, a perpetuação do passado ou de uma memória preservada na paisagem, torna-se o tema primordial de *[re]significance*. Tendo como ponto focal a sobrevivência (tema da criação) e a memória ligada ao lugar (o vale) (Taylor, 2011) recorre-se a um exercício fenomenológico de (re)interpretação pessoal das características identitárias do mesmo, selecionando-se as palavras-chave orientadoras da criação, sendo escolhidos posteriormente alguns contextos locais do Vale do Côa que simbolizam figurativamente estas características.

Uma memória preservada na paisagem que se compõe tanto de camadas de lembrança quanto de estratos de rocha (Schama, 1995). Uma atmosfera do lugar lembrada que advém de uma aliança entre paisagem natural e paisagem cultural, e onde o modo como o espaço e o tempo são representados afeta a forma como é interpretado e intervencionado o que nos rodeia (Harvey, 1992). Tempo e espaço são formas puras de toda a intuição sensível (Kant, 1999). Santos (1999) explica a dinâmica e a transformação do espaço por meio de um sistema de objetos e de ações, assumindo que “o espaço é formado por um conjunto indissociável, solidário e também contraditório, de sistemas de objetos e sistemas de ações, não considerados isoladamente, mas como um quadro único no qual a história ocorre”. Se considerarmos como objetos tudo o que há sobre a superfície da Terra, tanto os naturais, como os criados pela ação transformadora do homem, estaremos diante de um sistema de objetos onde “os objetos são tudo o que se cria fora do homem e se torna instrumento material da sua vida” (Santos, 1999).

Neste sentido, as necessidades humanas, materiais, imateriais, económicas, sociais, culturais, morais ou afetivas, levam o homem a atuar estabelecendo um sistema de ações, através da criação e do uso dos objetos geográficos (naturais ou sociais). Este sistema de objetos condiciona a forma como ocorrem essas ações e o sistema de ações realiza-se sobre os objetos existentes ou leva à criação de novos objetos. Ao procurar as demarcações para compreender a complexidade destes objetos e dessas ações, assumimos que os aspetos materiais da paisagem cultural estão interligados com o sistema de objetos e que os aspetos imateriais derivam, por sua vez, do sistema de ações, podendo ser apreendidos pela manifestação do lugar ou, mais especificamente, pelo “espírito do lugar” (Nór, 2010).

A paisagem cultural fundamenta-se assim nas interações entre homem e natureza, na medida em que considera as formas tradicionais de vida e a relação com o meio ambiente e os objetos (Castriota, 2009). Os aspetos materiais e imateriais do património estão assim entrelaçados na conceção das paisagens culturais que congregam a vitalidade da cultura nas formas de produção da vida, que se expressam historicamente no lugar. A paisagem reúne formas criadas em momentos históricos diferentes que coexistem no momento atual, que são testemunhos de um tempo passado e que se incrustam na paisagem como uma rugosidade (Santos, 1985). No lugar, as formas-objeto que compõem a paisagem preenchem, no momento atual, uma função atual, como resposta às necessidades da comunidade já que “a paisagem nos permite apenas supor um passado. Se quisermos interpretar cada etapa da evolução social, cumpre-nos resgatar a história representada por esses fragmentos de diferentes idades juntamente com a história tal como a sociedade a escreveu de momento em momento (Santos, 1999). Deste modo, na sua concretização material, a paisagem revela a importância do seu contexto histórico, sendo a apreensão, percepção e interpretação dessas paisagens permeadas de subjetividade e sobreposições.

As palavras-chave que definem as características identitárias interligadas com a transformação do lugar são as seguintes: expressão, impulso, incisão, multiplicidade, ocultamento, revelação, significado, sobreposição.

*[re]significance* é assim concebida partindo destas características identitárias, tendo em conta um mapeamento entre características e contextos locais no espaço. Encontradas as características identitárias associadas ao Vale do Côa e o tema da criação (sobrevivência), importa desdobrar este mapeamento relativamente aos andamentos (subtemas) da criação, dando assim origem ao guião conceptual da Figura 16.

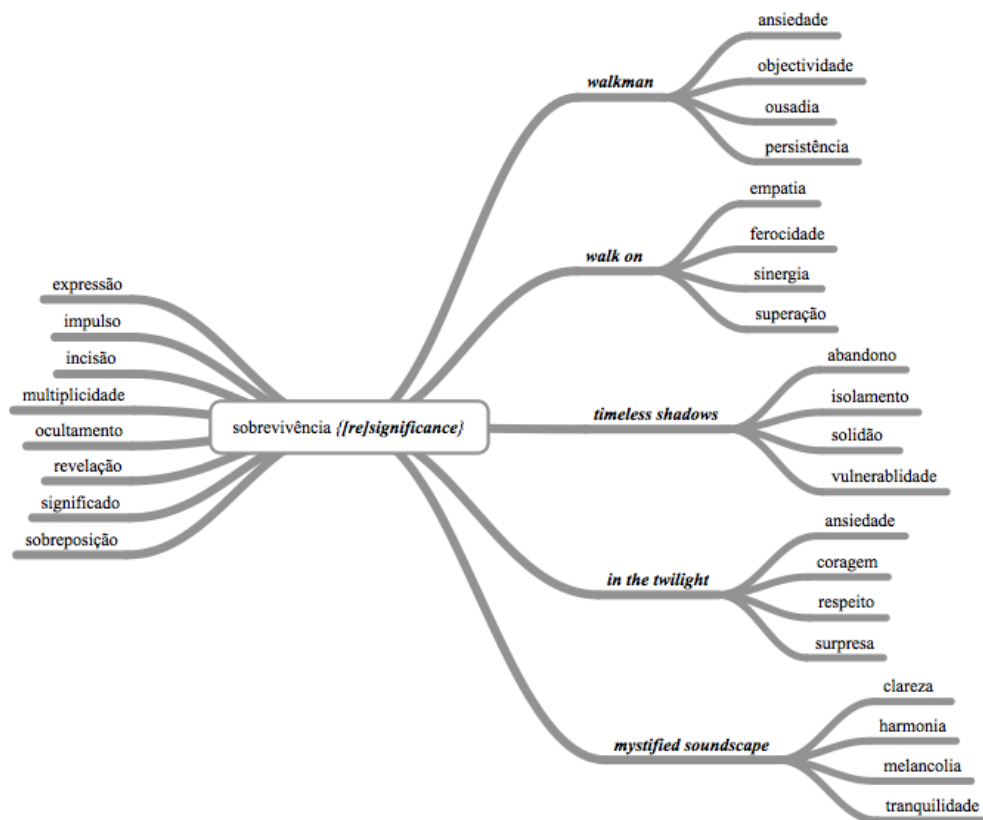


Figura 16 – Guião conceptual de *[re]significance*.

*[re]significance* teve como objetivos explorar a complexidade do contexto local e do sentido de lugar como o estímulo para a criação de uma performance que combina os meios sonoro e visual, no Museu do Côa, e desencadear uma experiência figurativa e uma releitura do contexto do lugar e da sua memória por parte do público, tendo em conta as dimensões formais e históricas, a memória e a identidade do Vale do Côa.

*[re]significance* foi desenvolvida em três fases: o trabalho de campo, a residência artística e a criação das componentes sonora e visual. O trabalho de campo incluiu o processo de investigação que compreendeu leituras e análise de bibliografia sobre o Vale do Côa, a interação com o vale, a apreensão e percepção dos ambientes do vale e da sua envolvente, o registo escrito das sensações e

das atmosferas locais, o registo em meio fotográfico e vídeo de rotinas e atividades, as gravações sonoras, as gravações visuais e elaboração do guião conceptual da componente sonora e visual. A criação das componentes sonora e visual decorreu em estúdio e em simultâneo com a residência artística no Museu do Côa, tendo ambas decorrido entre 2016.03.01 e 2016.03.27.

Apresentado o processo de investigação-criação<sup>82</sup> seguidamente apresentamos alguns dos artefactos residuais<sup>83</sup> produzidos no âmbito da apresentação pública de *[re]significance*, que se realizou no dia 2016.05.18, no Museu do Côa, em Vila Nova de Foz Côa.

### **Sinopse**

Inscrito na Lista da Unesco como Património da Humanidade em 1998, o Vale do Côa é considerado “o mais importante sítio com arte rupestre paleolítica de ar livre”. O sítio arqueológico divide-se em dois eixos fluviais principais: 30 quilómetros ao longo do rio Côa – Faia, Penascosa, Quinta da Barca, Ribeira de Piscos, Canada do Inferno – e 15 quilómetros pelas margens do rio Douro – Fonte Fireira, Broeira, Foz do Côa, Vermelhosa, Vale de José Esteves, Vale de Cabrões.

Como uma imensa galeria ao ar livre, o Vale do Côa apresenta mais de mil rochas com manifestações rupestres, identificadas em mais de 70 sítios distintos, sendo predominantes as gravuras paleolíticas, executadas há cerca de 25.000 anos.

*[re]significance* é uma performance sonora e visual inspirada na paisagem, na geografia e nos valores naturais e culturais do Vale do Côa, cuja imponência da sua arte rupestre é uma extraordinária demonstração da vida social, económica e espiritual do primeiro antepassado da humanidade, e que procura transportar o público para novas representações e significados deste local, com recurso à exploração de aspectos sonoros e visuais.

Os ambientes sonoros e visuais do Vale do Côa são abordados no seu contexto local, enfatizando-se, pelas suas características espaciais, formais e acústicas, alguns estados presentes simultaneamente no som, na imagem e no próprio Vale do Côa. Assim, destacam-se nos elementos visuais e sonoros os ambientes figurativos do espaço e da sua envolvente, que facilmente podem passar despercebidos num lugar tão intensamente preenchido.

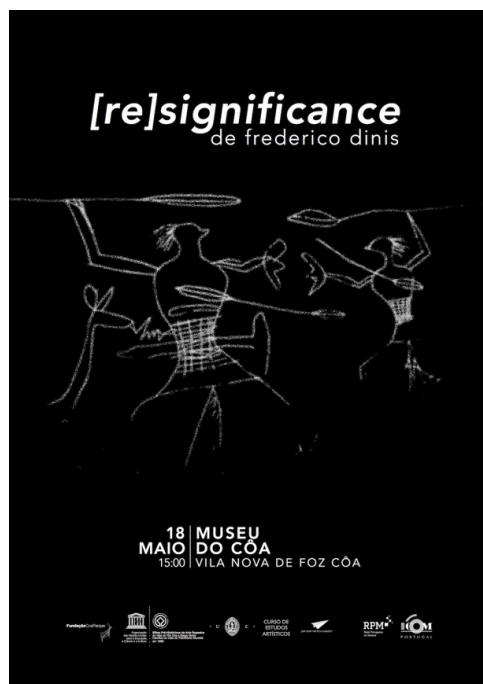
Em *[re]significance* altera-se o tempo e o espaço, remetendo para tantos outros lugares (des)conhecidos, transformando momentaneamente o espaço do Vale do Côa num espaço cheio de novos significados.

---

<sup>82</sup> Disponível em: [https://fredericodinis.wordpress.com/performance/sseh\\_2014-2020/sobrevivencia/](https://fredericodinis.wordpress.com/performance/sseh_2014-2020/sobrevivencia/)

<sup>83</sup> Disponíveis em: <https://fredericodinis.wordpress.com/2016/05/19/resignificance/>

## Cartaz



## Ficha técnica

Conceito, gravação, edição, som, imagem, composição e interpretação: Frederico Dinis

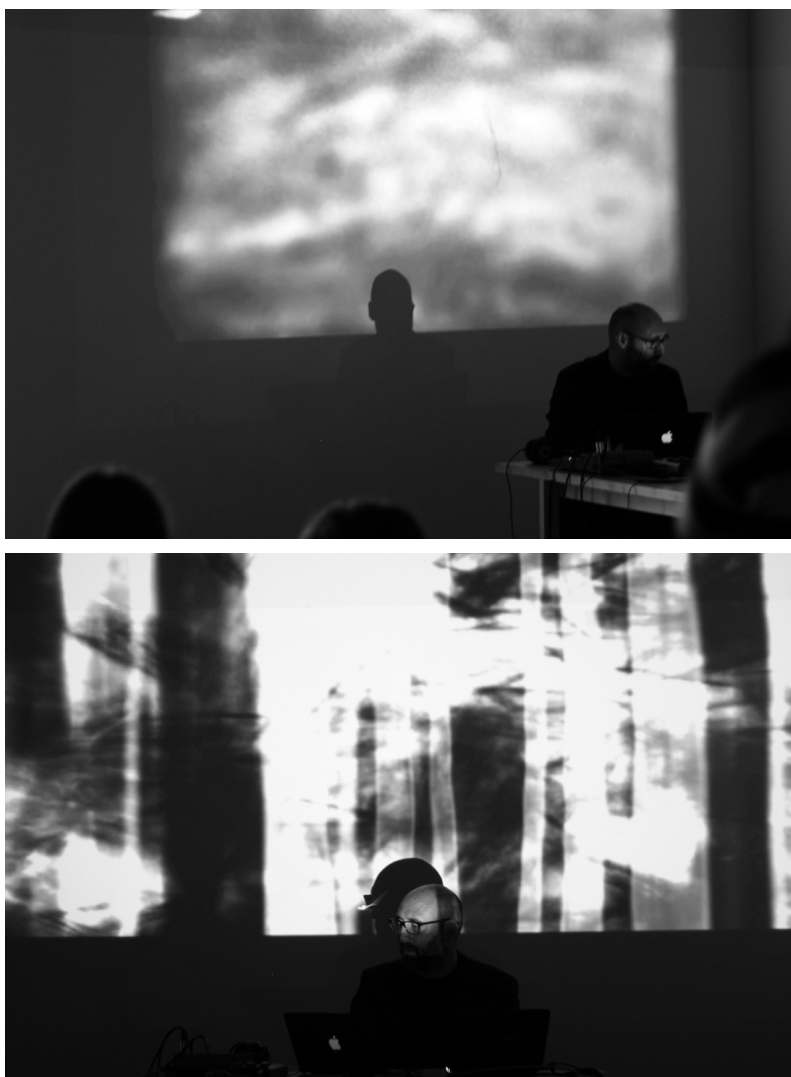
Produção: Pensamento Voador – Associação para a Promoção de Ideias

Organização: Museu do Côa, Pensamento Voador – Associação para a Promoção de Ideias

Com o Apoio: Museu do Côa, Curso de Estudos Artísticos/Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra, CEIS20 – Centro de Estudos Interdisciplinares do Século XX

## Fotos





### 3.3. *[in]corporeal*

As origens do edifício da Sé de Viseu remontam ao século XIII, no entanto dessa época pouco resta além de uma das torres da fachada e alguns pilares que sustentam a abóbada manuelina. As profundas intervenções que a Sé sofreu no século XVI definiram a maioria da sua traça. Um dos seus traços arquitetónicos mais marcantes são as abóbadas, que substituíram a cobertura de madeira e telha original, assentes sobre alguns pilares góticos (Castilho, 2009).

O interior da catedral resulta assim num amplo espaço pétreo, em que o olhar é conduzido através dos elementos arquitetónicos para o alto, perdendo-se na cobertura abobadada e para os diferentes altares (Castilho, 2009). A pouca iluminação do interior e a utilização de pouca luz no espaço contribuem para a construção de uma atmosfera sensitiva e para o reforço de uma forma de



eternidade. Contrastando com a nudez do granito, as várias capelas do corpo da igreja atraem o olhar através do colorido das telas, atingindo o seu auge no conjunto retabular da capela-mor. (Castilho, 2009) O seu interior inclui ainda a sacristia de planta retangular e de amplas dimensões, com uma decoração pictórica e azulejar. Outro espaço que desperta uma sensação de presença de uma forma de eternidade e de espiritualidade é o claustro da Sé, um espaço quadrangular apresentando em cada ala arcos de volta perfeita, assentes em colunas jónicas, com colarinho, sobre murete e uma cobertura em abóbadas de arestas decoradas (Castilho, 2009). A Sé desdobra-se assim em diversas atmosferas que se traduzem em diversas percepções enquadradas num tempo enquanto expressão da eternidade.

Tendo como ponto focal a eternidade (tema da criação) e a atmosfera do lugar (a Sé) recorre-se a um exercício fenomenológico de (re)interpretação pessoal das características identitárias do mesmo, selecionando-se as palavras-chave orientadoras da criação, sendo escolhidos posteriormente alguns contextos espaciais da Sé de Viseu que simbolizam figurativamente estas características.

Assumindo-se a experiência-no-mundo como uma vertente da compreensão do tempo como imagem material da eternidade, esta insere-se no tempo enquanto expressão da eternidade apenas pela repetição e pela atualização da história do mundo espiritual que, antes de ser cronológico, é um ato teleológico. Este tempo-eternidade que a temporalidade mítico-espiritual evoca é um tempo infinito, disforme, particularmente na sua relação com o homem, já que este é, originalmente, eternidade, tal como assumido em diferentes culturas. E, neste sentido, a existência de profecias surge como um fenómeno possível através de uma arquitetura teológica do tempo, segundo a qual o futuro e o passado possuem formas idênticas. Ou seja, na aceção mítico-espiritual do tempo o que é compreendido pela consciência enquanto experiência cronológica ou temporal, as coisas passadas ou futuras, não é nada mais do que uma predeterminação. Tanto o futuro (as expectativas), como o passado (a memória das coisas), são por consequência teleologicamente intemporais, eternos. O tempo nada mais é do que a imagem móvel (Platão), já que esta torna-se e desvanece-se em eternidade (espiritual).

Na sua ontologia da divindade Santo Agostinho sintetiza esta caracterização do tempo através da ideia de eternidade quando atribui ao *modus temporalis* presente, que contém essencialmente tanto os passados quanto os futuros, a manifestação da eternidade sempre presente, já que o presente não passa nem se torna, é, simplesmente, sempre presente (Weis, 1984).

Santo Agostinho afirma que a substância divina é a eternidade: “*aeternitas ipsa dei substantia est* [a eternidade é a substância divina]” (O’Donnell, 1992), mas apresenta o “tempo” e a “eternidade” como contrastes, já que o tempo seria *vestigium* ou *imitatio* da eternidade, nunca a tendo como modelo (O’Donnell, 1992).

Assim, a eternidade é a qualidade que delimita o tempo, pois impede o passado e o futuro de serem ao se restringirem ao presente ou à eterna presença do presente (O’Daly, 1986). Neste sentido, o presente, como manifestação possível do tempo, é “eterno não meramente no sentido de não ter nem começo nem fim, mas também no sentido de não ser sucedido nem pelo passado nem pelo futuro, portanto há somente o presente permanente [abiding]” (Teske, 1996).

A conhecida fórmula Agostiniana, “há três tempos: o presente relativo às coisas passadas, o presente relativo às presentes, e o presente relativo às futuras” (O’Donnell, 1992), indica precisamente que o *modus temporal* presente é a manifestação da transitividade intransigente própria ao que é eterno, ou seja, é a forma da eternidade. As palavras-chave que definem as características identitárias interligadas a esta forma da eternidade associada à Sé de Viseu são as seguintes: contenção, devocional, espiritual, maciço, metafísico, pétreo, robusto, serenidade.

*[in]corporeal* é concebida partindo destas características identitárias, tendo em conta um mapeamento entre características e contextos locais no espaço. Encontradas as características identitárias associadas à Sé de Viseu e o tema da criação (eternidade), importa desdobrar este mapeamento relativamente aos andamentos (subtemas) da criação, dando assim origem ao guião conceptual apresentado na Figura 17.

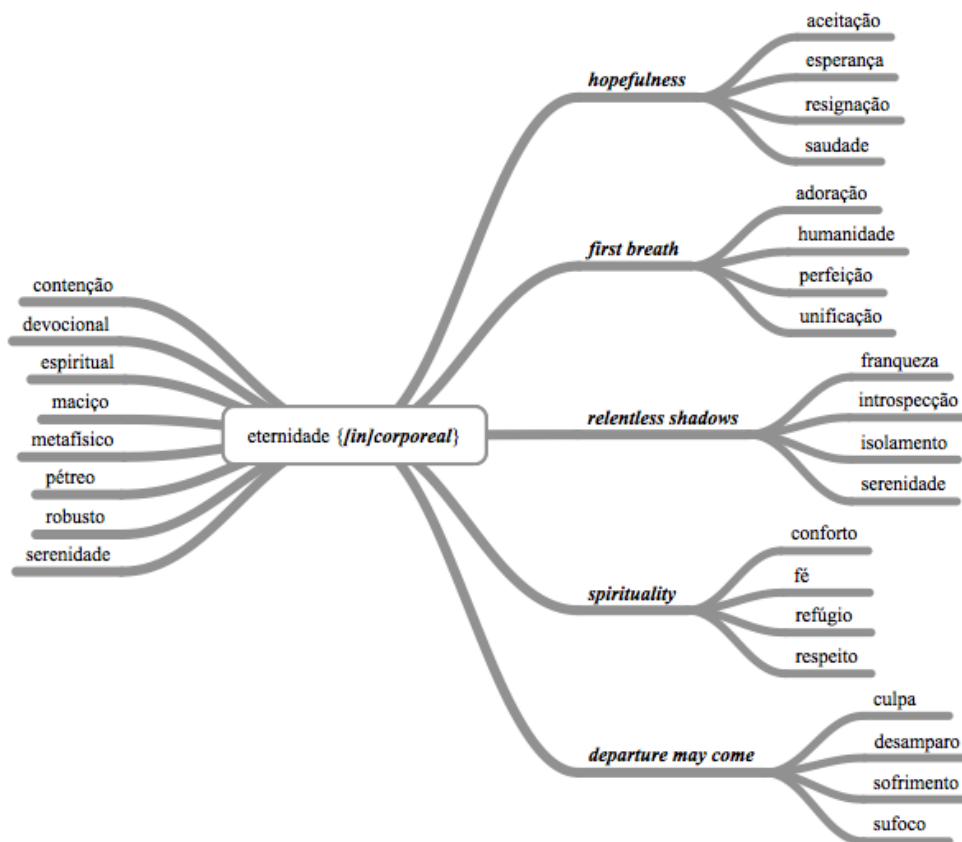


Figura 17 – Guião conceptual de *[in]corporeal*.

*[in]corporeal* teve como objetivos explorar a complexidade do contexto local e do sentido de lugar como o estímulo para a criação de uma performance que combina os meios sonoro e visual, na Sé de Viseu, e desencadear uma experiência figurativa e uma releitura do contexto do lugar e da sua memória por parte do público, tendo em conta as dimensões formais e históricas, a memória e a identidade da Sé de Viseu.

*[in]corporeal* foi desenvolvida em duas fases: o trabalho de campo e a criação das componentes sonora e visual. O trabalho de campo incluiu o processo de investigação que compreendeu leituras e análise de bibliografia sobre a Sé de Viseu, a interação com a Sé, a apreensão e percepção dos ambientes do vale e da sua envolvente, o registo escrito das sensações e das atmosferas locais, o registo em meio fotográfico e vídeo de rotinas e atividades, as gravações sonoras, as gravações visuais e elaboração do guião conceptual da componente sonora e visual. A criação das componentes sonora e visual decorreu em estúdio.

Apresentado o processo de investigação-criação<sup>84</sup> seguidamente apresentamos alguns dos artefactos residuais<sup>85</sup> produzidos no âmbito da apresentação pública de *[in]corporeal*, que se realizou no dia 2016.06.11, na Sé de Viseu, em Viseu.

## **Sinopse**

A Sé de Viseu, domina de forma alternativa o Centro Histórico de Viseu. Nela estão quase dez séculos de história, sendo um ímpar mosaico de estilos arquitectónicos.

A atual Catedral de Viseu é um edifício gótico, fortificado, dos séculos XIII-XIV, ao qual diversas obras das centúrias seguintes deram a fisionomia inconfundível que, nos nossos dias, apresenta.

*[in]corporeal* é uma performance que se desenvolve em torno de uma narrativa sonora e visual, representativa de uma interpretação figurativa da Sé de Viseu, e que tem como ponto de partida a interação com o espaço e a sua envolvente, e a apropriação de memórias visuais e sonoras associadas ao sentido de lugar do espaço.

Nesta performance procura-se explorar a natureza da memória e da identidade da Sé de Viseu e sua relação com a imagem e o som, recolhidos em contexto local, criando-se um espaço-tempo contemplativo, simbólico e (in)corpóreo.

Pretende-se assim apresentar um conjunto de paisagens sonoras e visuais que enfatizam o particular e a identidade do espaço expositivo, a Sé de Viseu, e que procuram gerar interpretações diversas e emoções ambíguas.

---

<sup>84</sup> Disponível em: [https://fredericodinis.wordpress.com/performance/sseh\\_2014-2020/eternidade/](https://fredericodinis.wordpress.com/performance/sseh_2014-2020/eternidade/)

<sup>85</sup> Disponíveis em: <https://fredericodinis.wordpress.com/2016/06/13/se-incorporeal/>

## Cartaz



## Ficha técnica

Conceito, gravação, edição, som, imagem, composição e interpretação: Frederico Dinis

Produção: pensamento voador – associação para a promoção de ideias

Registo fotográfico e vídeo: Ana Arromba Dinis, Jose Cruzio

Organização: Diocese de Viseu, Pensamento Voador

Com o Apoio: Diocese de Viseu, Cabido da Sé de Viseu, TAGV, Carmo'81, Shortcutz Viseu, Curso de Estudos Artísticos/Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra, Câmara Municipal de Cantanhede, CEIS20 – Centro de Estudos Interdisciplinares do Século XX

## Fotos





### 3.4. *[re]edify*

A história do edifício do Convento de São Francisco encontra-se relacionada com a edificação primitiva que existiu junto à ponte de Santa Clara e com as sucessivas ocupações que sofreu. O primitivo convento denominado por São Francisco da Ponte data do séc. XIII, sendo que o edifício é rico pelas relevâncias históricas das cortes e de guerra, que aí decorreram. Trata-se de um edifício de construção modesta com traça maneirista, apresentando planta longitudinal constituída por igreja, sacristia, portaria, dormitório, claustro, sala do capítulo, dispensa, cozinha, refeitório, biblioteca e oficinas. A igreja localiza-se a Sul do edifício conventual. A igreja e todo o espaço conventual sofreram ao longo dos anos alterações, ampliações e reestruturações quer ao nível do edificado, quer da sua função. As sucessivas ocupações do espaço conventual com particular destaque para a

igreja, pelo culto religioso com inumações na igreja e adro, o terramoto de 1755, o acrescento da tribuna, a presença fabril, e a realização de vários eventos culturais e o tempo de abandono do lugar, provocaram alterações significativas no espaço.

*[re]edify* inspira-se na história, nas diferentes apropriações e do abandono ao longo do tempo do Convento São Francisco, centrando-se num diálogo entre os dois performers, mediado pelos meios sonoro e visual, como ponto de partida para uma abordagem simbólica ao abandono do lugar. Um dos performers enquadra-se como narrador, lembrando e imaginando outros lugares possíveis através da construção das narrativas sonora e visual, em tempo real. O outro performer funciona como uma metáfora da resignação, um corpo que habita num espaço/tempo, descontextualizado das suas características formais e representativo da rendição, da desordem, da luta, da esperança e da regeneração de um outro qualquer espaço/tempo. Tendo como ponto focal o abandono (tema da criação) e a memória preservada do lugar (o convento) (Taylor, 2011) recorre-se a um exercício fenomenológico de (re)interpretação pessoal das características identitárias do mesmo, selecionando-se as palavras-chave orientadoras da criação, sendo escolhidos posteriormente alguns contextos locais do Convento São Francisco que simbolizam figurativamente estas características.

Num lugar, a maior parte do novo edificado é desenvolvido após o abandono (e a demolição ou sobreposição) de uma estrutura anterior: um corpo fica onde anteriormente esteve outro. E, para esta memória preservada das diferentes apropriações do lugar existirão sempre duas construções: a abandonada e a atual. Neste sentido, partimos para o desenvolvimento desta criação de uma estética do abandono, conforme proposta por Jeudy (1990), onde a beleza do inacabado parte do não sentido da reconstituição, isto é, um edifício não precisa ser necessariamente reconstituído para voltar à vida, podendo ficar assim e ser belo em que “o prazer do objeto partido é o segredo de um amor pela impossível reconstituição? Muitos objetos e locais permanecem em ruínas, abandonados na natureza ou ao seu destino de resíduos. Estes arruinaram-se pela força do seu funcionamento e decompõem-se ao sabor do tempo, vítimas, aparentemente, das escolhas arbitrárias da conservação” (Jeudy, 1990). Trata-se assim de um jogo nostálgico capaz, por um lado, de construir ruínas, como aconteceu no século XVIII para decorar parques e criar uma atmosfera confortável de edificações unidas à natureza, já que “as ruínas tinham então uma função estética e simbólica em si mesma” (Jeudy, 1990). E, por outro lado, considerar que as ruínas da modernidade só falam para aqueles que têm sensibilidade e intuição para as escutar, já que, “entre o espetáculo da catástrofe e a doçura nostálgica, elas evocam os desafios e desenlaces de uma filosofia comum.

Esta extraordinária liberdade por elas oferecida de poder repensar a história sob o prisma de uma intersubjetividade, subverte a ordem previa de um conhecimento histórico (Jeudy, 1990). Este abandono contemporâneo, ao contrário das ruínas antigas, símbolos da história, possibilitam convivências singulares, sob as quais os envolvimentos afetivos não se produzem, mas sim, libertam-

se. Naquele edifício desamparado “o pudor do local abandonado opõe-se então a certa obscenidade da [sua] reconstituição ambiental” (Jeudy, 1990). Trata-se assim de uma libertação fria, esteticamente fria. Numa ligação a um universo “frio” e de uma leitura “fria” do mundo, em que “ao tentar apreender a pluralidade do mundo através desta leitura “fria” (...) teremos unidade na diversidade” (Ramil, 1993). Um frio não num sentido climatérico, mas um frio de abandonos, do ser abandonado e de um lugar abandonado em desordem. Numa indefinição metafórica de territórios, sem fronteiras, uma bruma que torna estes lugares em lugares estéticos fazendo-os diferentes dos abandonos de outros. Um abandono transformado pelo frio, desamparado, denso, profundo e melancólico.

As palavras-chave que definem as características identitárias interligadas com a transformação do lugar são as seguintes: desamparo, desordem, esperança, consciência, contexto, intuição, metáfora, percepção. *[re]edify* é assim concebida partindo destas características identitárias, tendo em conta um mapeamento entre características e contextos locais no espaço. Encontradas as características identitárias associadas ao Convento São Francisco e o tema da criação (abandono), importa desdobrar este mapeamento relativamente aos andamentos (subtemas) da criação, dando assim origem ao guião conceptual apresentado na Figura 18.

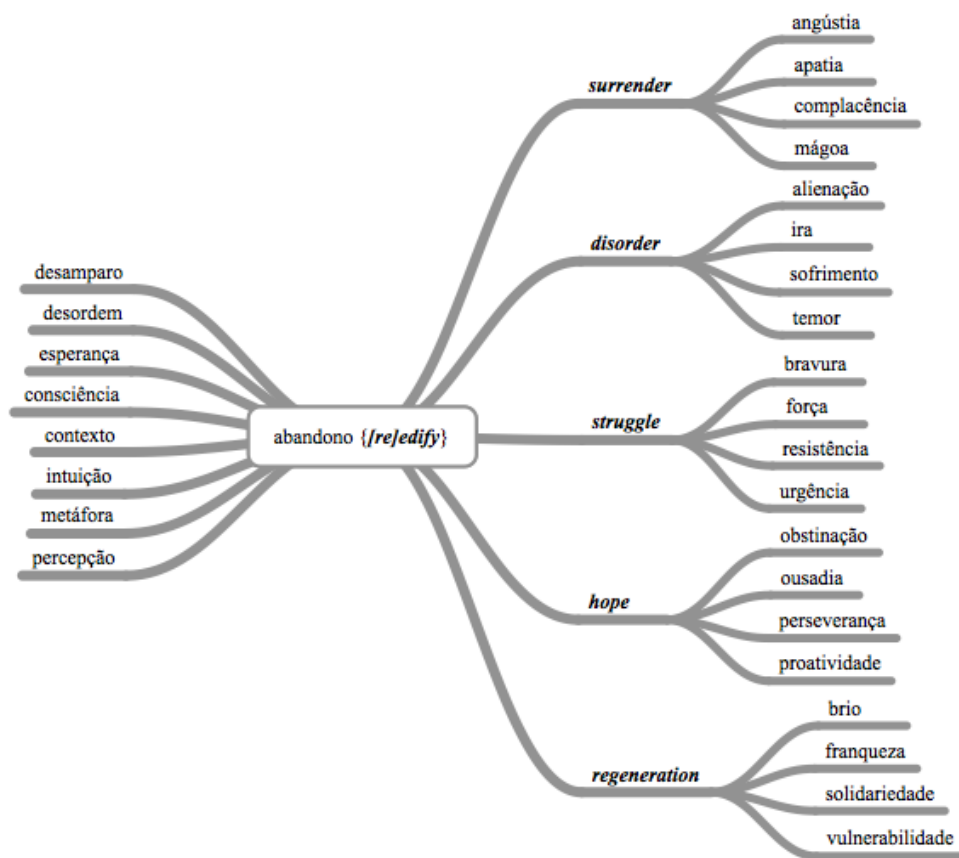


Figura 18 – Guião conceptual de *[re]edify*.

Já o guião conceptual associado às sensações materializadas através corpo da performer, um corpo que habita num espaço/tempo e que se encontra descontextualizado das suas características formais, é exposto na Figura 19.

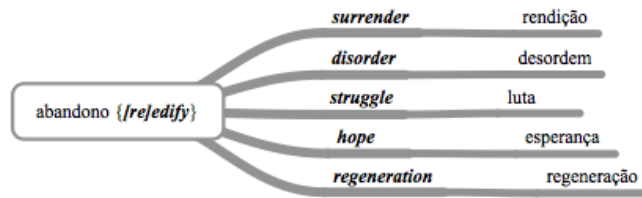


Figura 19 – Guião conceptual associado às sensações de *[re]edify*.

*[re]edify* teve como objetivos explorar a complexidade do contexto local e do sentido de lugar como o estímulo para a criação de uma performance que combina os meios sonoro e visual, no Convento São Francisco, e desencadear uma experiência figurativa e uma releitura do contexto do lugar e da sua memória por parte do público, tendo em conta as dimensões formais e históricas, a memória e a identidade do Convento São Francisco.

*[re]edify* foi desenvolvida em três fases: o trabalho de campo, a criação das componentes sonora e visual e a residência artística em co-criação, com Telma João Santos. O trabalho de campo incluiu o processo de investigação que compreendeu leituras e análise de bibliografia sobre o Convento São Francisco, a interação com o Convento, a apreensão e percepção dos ambientes do Convento e da sua envolvente, o registo escrito das sensações e das atmosferas locais, o registo em meio fotográfico e vídeo de rotinas e atividades, as gravações sonoras, as gravações visuais e elaboração do guião conceptual da componente sonora e visual. A criação das componentes sonora e visual decorreu em estúdio e em simultâneo com a residência artística no Convento São Francisco, tendo ambas decorrido entre 2016.12.05 e 2016.12.13.

Apresentado o processo de investigação-criação<sup>86</sup> seguidamente apresentamos alguns dos artefactos residuais<sup>87</sup> produzidos no âmbito da apresentação pública de *[re]edify*, que se realizou no dia 2016.12.13, no Convento de São Francisco, em Coimbra.

### Sinopse

*[re]edify* é uma performance sonora e visual inspirada na história e nos valores culturais das diferentes apropriações ao longo do tempo do Convento São Francisco que nos transportam para novas representações e significados deste local, e que combina diferentes meios. *[re]edify* centra-se num diálogo entre os dois performers, mediado pelos meios sonoro e visual. Um dos performers

<sup>86</sup> Disponível em: [https://fredericodinis.wordpress.com/performance/sseh\\_2014-2020/abandono/](https://fredericodinis.wordpress.com/performance/sseh_2014-2020/abandono/)

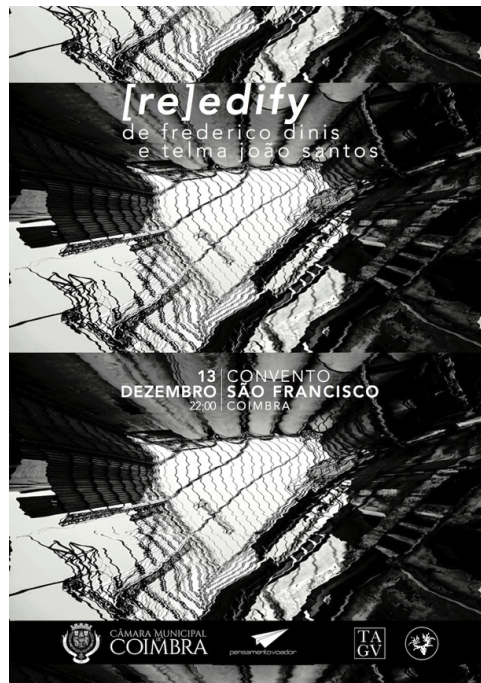
<sup>87</sup> Disponíveis em: <https://fredericodinis.wordpress.com/2016/12/14/convento-sao-francisco-reedify/>



enquadra-se como narrador, lembrando e imaginando outros lugares possíveis através da construção das narrativas sonora e visual em tempo real. O outro performer funciona como uma metáfora da resignação, um corpo que habita num espaço/tempo, descontextualizado das suas características formais e representativo da rendição, da desordem, da luta, da esperança e da regeneração de um outro qualquer espaço/tempo.

Esta performance desenvolve-se através de várias narrativas, estruturadas de forma a preservar e exibir, simultaneamente, uma coletânea sonora e visual figurativa do Convento São Francisco, mantendo uma ligação com um passado de significados, e que procura transportar o público para uma memória perceptual através do diálogo entre os performers. Em *[re]edify* altera-se o tempo e o espaço, remetendo para tantos outros lugares (des)conhecidos, transformando momentaneamente o Convento São Francisco num espaço cheio de novas edificações e novos significados, procurando desencadear uma experiência figurativa e uma releitura do contexto do lugar e da sua identidade.

### Cartaz



### Ficha técnica

Conceito e interpretação: Frederico Dinis e Telma João Santos

Gravação, edição, som, imagem e composição: Frederico Dinis

Composição de movimento: Telma João Santos

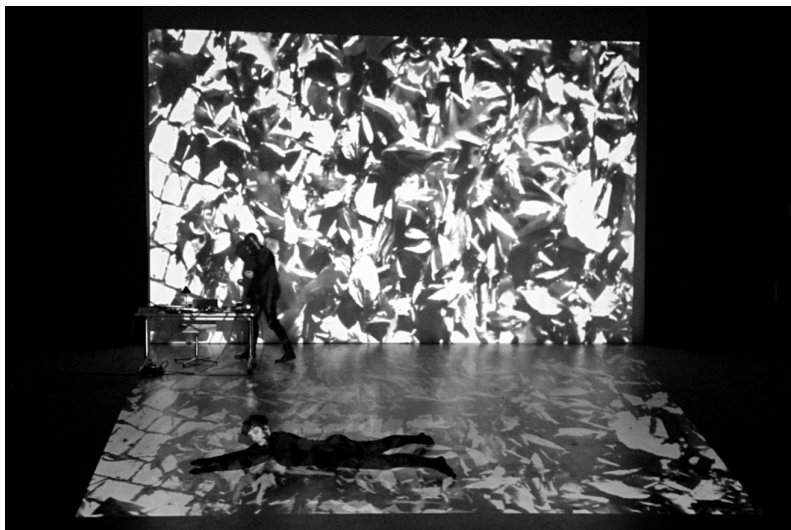
Organização: Câmara Municipal de Coimbra, Pensamento Voador

Produção: Pensamento Voador – Associação para a promoção de ideias

Com o Apoio: Câmara Municipal de Coimbra, TAGV – Teatro Académico de Gil Vicente,

Curso de Estudos Artísticos/Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra, CEIS20 – Centro de Estudos Interdisciplinares do Século XX

### Fotos



### 3.5. *[un]meaning*

O Mosteiro de Alcobaça foi uma das primeiras fundações monásticas cistercienses em território português e tornou-se a principal casa desta Ordem religiosa graças a uma continuada política de proteção régia, iniciada pelo primeiro rei de Portugal, D. Afonso Henriques. As dependências medievais ainda conservadas fazem do Mosteiro de Alcobaça um conjunto único no mundo, a que acrescem as edificações posteriores, dos séculos XVI a XVIII, como importante testemunho da evolução da arquitetura portuguesa. A fundação da Abadia de Santa Maria de Alcobaça e respetiva Carta de Couto datam de 8 de Abril de 1153, ficando assim consagrados os domínios da Ordem de Cister.

A importância do Mosteiro de Alcobaça evoluiu num crescendo cultural, religioso e ideológico. A sua monumentalidade é tanto mais evidente quanto mais austera é a sua arquitetura. Trata-se, de resto, do primeiro ensaio de arquitetura gótica em Portugal, um modelo que ficou sem imediata continuidade e que não foi reproduzido a não ser muito mais tarde, funcionando como um polo quase isolado, uma “jóia branca” na paisagem.

A criação de um plano cisterciense constituiu, na definição e distribuição das diversas edificações do Mosteiro de Alcobaça, um dos mais importantes factores de normalização dado que, com poucas e justificadas excepções, seria sempre semelhante em toda a cristandade. As principais dependências do conjunto seriam a Igreja e o Claustro, o verdadeiro centro nevrálgico do mosteiro. Em redor do Claustro distribuem-se as várias dependências conventuais, ficando a Igreja encostada a uma das galerias, a do topo sul, seguindo-se as restantes edificações segundo uma ordem hierárquica de importância.

Ao longo de todo o período que se estende até inícios do século XIX, os monges desenvolveram uma forte actividade agrícola, hidráulica e de povoamento. A ordem cisterciense promovia a espiritualidade, a abnegação, o ascetismo, o rigor litúrgico e estabelece, em certa medida, o trabalho como valor fundamental. Cumprindo escrupulosamente as regras da ordem, cultivavam as terras, guardavam rebanhos, entregavam-se a todas as tarefas agrícolas, extraíam o ferro, forjavam as alfaias e instalaram as primeiras indústrias do País.

Inspirada na espiritualidade e na abnegação promovida pela Ordem de Cister, recorreremos à memória preservada no lugar (Taylor, 2011), para desenvolver uma criação que remete para tantos outros lugares (re)inventados e (des)conhecidos.

Tendo como ponto focal a abnegação (tema da criação) e essa memória preservada do lugar (o Mosteiro) recorre-se a um exercício fenomenológico de (re)interpretação pessoal das características identitárias do mesmo, seleccionando-se as palavras-chave orientadoras da criação, sendo escolhidos

posteriormente alguns contextos locais do Mosteiro de Alcobaça que simbolizam figurativamente estas características.

Para Fromm (1974), a espiritualidade é parte integrante da dimensão antropológica da pessoa humana e, neste sentido, constitui-se como um dos elementos da condição da existência humana. Por ser dotado de razão o indivíduo diferencia-se dos animais irracionais, contudo, por meio da sua racionalidade, também percebe a limitação da sua existência, circunstância que instaura no sujeito as necessidades existenciais.

Ainda de acordo com Fromm (1974) as necessidades existenciais são formas com que o sujeito procura responder aos dilemas da sua existência, como por exemplo, o fim da sua vida, defendendo que “(...) as mais poderosas forças motivadoras do comportamento do homem resultam da condição da sua existência, a [sua] ‘situação humana’” (Fromm, 1970). Neste sentido Fromm (1970) defende que existem “cinco necessidades existenciais” da situação humana: a necessidade de relacionamento, a necessidade de transcendência, a necessidade de enraizamento, a necessidade de identidade e a necessidade de um quadro de orientação e devoção. Este ato de transcendência refere-se etimologicamente à noção de exceder, de ultrapassar ou de se elevar. Na perspectiva Fromm (1970) associada à espiritualidade, a transcendência está interligada de modo geral à capacidade de o sujeito superar o seu ego.

Assim, a necessidade de transcendência pode-se configurar em duas formas distintas: criadora ou destruidora. Os indivíduos possuem então a necessidade de se transcender de um estado de criatura passiva para a de um ser criador. Neste contexto, o sujeito depara-se com duas possibilidades de auto-transcendência, a de criar e a de destruir. Neste sentido, a ideia de criação e a de destruição são “(...) soluções para a mesma necessidade de transcendência, e a vontade de destruir cresce quando não pode ser satisfeita a vontade de criar. Contudo, a satisfação da necessidade de criar conduz à felicidade e a destruição conduz ao sofrimento (...) do próprio destruidor” (Fromm, 1970).

A ideia de espiritualidade de Fromm (2013) fundamenta-se no ato de transcendência sendo assim um movimento do indivíduo relacionado a renúncia ao egoísmo e ao isolamento, numa atitude de abnegação. Cabe salientar que este conceito de espiritualidade está relacionado ainda com a necessidade existencial humana num quadro de orientação e de devoção. Esta perspectiva de espiritualidade radica na visão de Sontag (1969) que se refere a “(...) planos, terminologias e ideias relacionadas a uma conduta que visa a resolver uma contradição estrutural penosa inerente à condição humana, à plena realização da consciência humana, à transcendência”. A partir destas reflexões Fromm (2013) compreende a espiritualidade como uma atividade interna do indivíduo, que visa o máximo aperfeiçoamento da sua trajetória espiritual por intermédio da transcendência. Esta trajetória deve ser compreendida como a capacidade produtiva do sujeito de se libertar de uma

vivência regida pelo egocentrismo e assim viver num espírito de abnegação (Fromm, 2014), simbolizado figurativamente pelas memórias preservadas no Mosteiro de Alcobaça.

As palavras-chave que definem as características identitárias interligadas com a transformação do lugar são as seguintes: abrigo, absorvimento, austeridade, ermo, evolução, monumentalidade, protecção, serenidade.

*[un]meaning* é assim concebida partindo destas características identitárias, tendo em conta um mapeamento entre características e contextos locais no espaço. Encontradas as características identitárias associadas ao Mosteiro de Alcobaça e o tema da criação (abnegação), importa desdobrar este mapeamento relativamente aos andamentos (subtemas) da criação, dando assim origem ao guião conceptual apresentado na Figura 20.

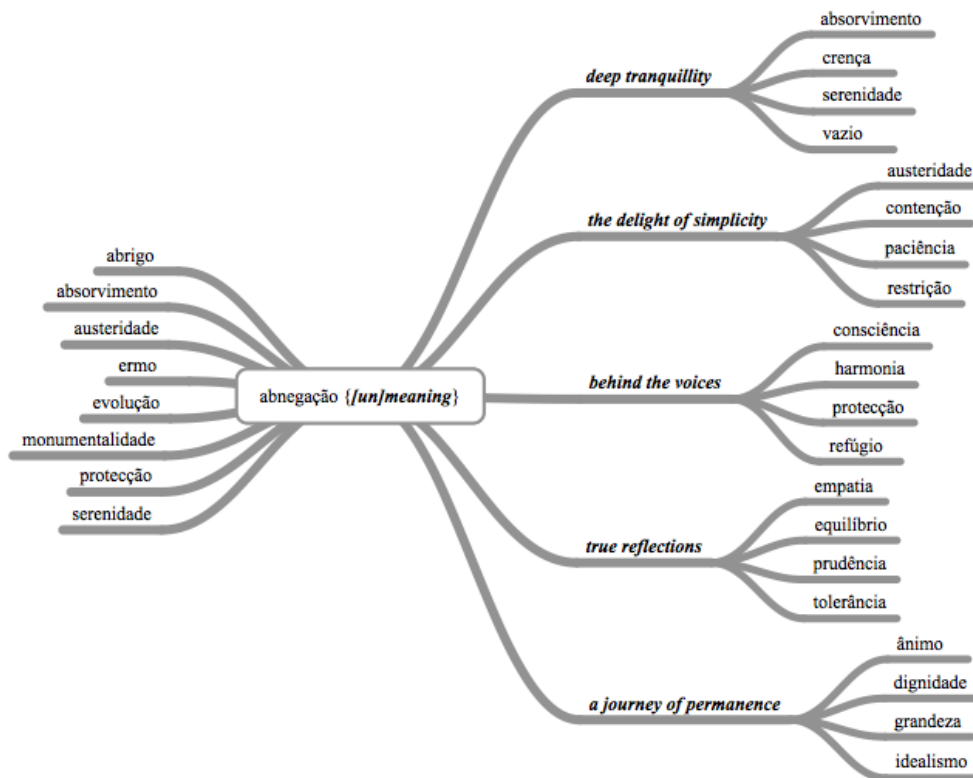


Figura 20 – Guião conceptual de *[un]meaning*.

*[un]meaning* teve como objetivos explorar a complexidade do contexto local e do sentido de lugar como o estímulo para a criação de uma performance que combina os meios sonoro e visual, no Mosteiro de Alcobaça, e desencadear uma experiência figurativa e uma releitura do contexto do lugar e da sua memória por parte do público, tendo em conta as dimensões formais e históricas, a memória e a identidade do Mosteiro de Alcobaça.

*[un]meaning* foi desenvolvida em três fases: o trabalho de campo, a criação das componentes sonora e visual e a residência artística. O trabalho de campo incluiu o processo de investigação que

compreendeu leituras e análise de bibliografia sobre o Mosteiro de Alcobaça, a interação com o Mosteiro, a apreensão e percepção dos ambientes do Mosteiro e da sua envolvente, o registo escrito das sensações e das atmosferas locais, o registo em meio fotográfico e vídeo de rotinas e atividades, as gravações sonoras, as gravações visuais e elaboração do guião conceptual da componente sonora e visual. A criação das componentes sonora e visual decorreu em estúdio e em simultâneo com a residência artística no Mosteiro de Alcobaça, tendo ambas decorrido entre 2017.01.12 e 2017.01.20.

Apresentado o processo de investigação-criação<sup>88</sup> seguidamente apresentamos alguns dos artefactos residuais<sup>89</sup> produzidos no âmbito da apresentação pública de *[un]meaning*, que se realizou no dia 2017.04.19, no Mosteiro de Alcobaça, em Alcobaça.

### **Sinopse**

*[un]meaning* é uma performance sonora e visual inspirada na história e nos valores culturais, religiosos e ideológicos do Mosteiro de Alcobaça, cuja envolvente cénica e monumentalidade nos transporta para novas reinvenções e representações deste local, com recurso à exploração dos seus aspectos sonoros e visuais.

Os ambientes sonoros e visuais do Mosteiro de Alcobaça são abordados no seu contexto, enfatizando-se, pelas suas características espaciais, formais e acústicas, alguns estados presentes simultaneamente no som, na imagem e no próprio Mosteiro. Assim, destacam-se nos elementos sonoros e visuais os ambientes figurativos do espaço que facilmente podem passar despercebidos num lugar tão intensamente preenchido.

Esta performance desenvolve-se através de uma narrativa sonora e visual, estruturada de forma a preservar e exibir, simultaneamente, uma colectânea sonora e visual do Mosteiro de Alcobaça, mantendo uma ligação com um passado de significados e que procura transportar o público para uma nova dimensão perceptual.

O performer enquadra-se não só como operador dos meios utilizados, mas também como narrador em tempo real, (re)construindo as narrativas sonora e visual, lembrando e imaginando outros possíveis lugares.

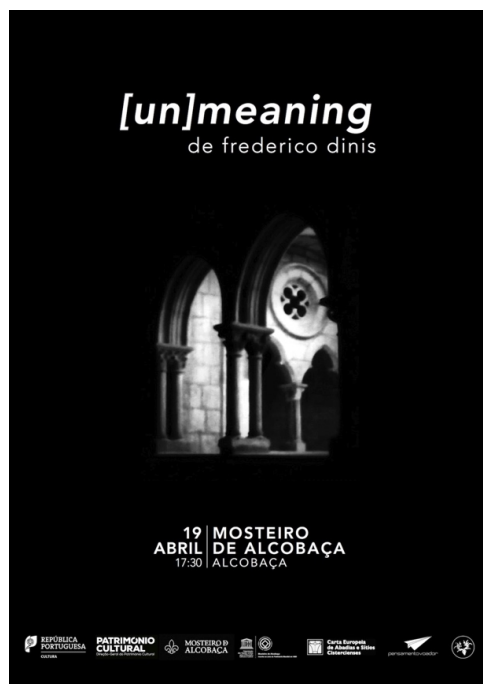
Em *[un]meaning* altera-se o tempo e o espaço, remetendo para tantos outros lugares (re)inventados e (des)conhecidos, transformando-se momentaneamente o espaço do Mosteiro de Alcobaça num espaço cheio de novos sentidos. A performance procura também retratar sensações e emoções sobre um espaço único, abrangendo as suas memórias e a sua história.

---

<sup>88</sup> Disponível em: [https://fredericodinis.wordpress.com/performance/sseh\\_2014-2020/abnegacao/](https://fredericodinis.wordpress.com/performance/sseh_2014-2020/abnegacao/)

<sup>89</sup> Disponíveis em: <https://fredericodinis.wordpress.com/2017/04/20/mosteiro-de-alcobaca-unmeaning/>

## Cartaz



## Ficha técnica

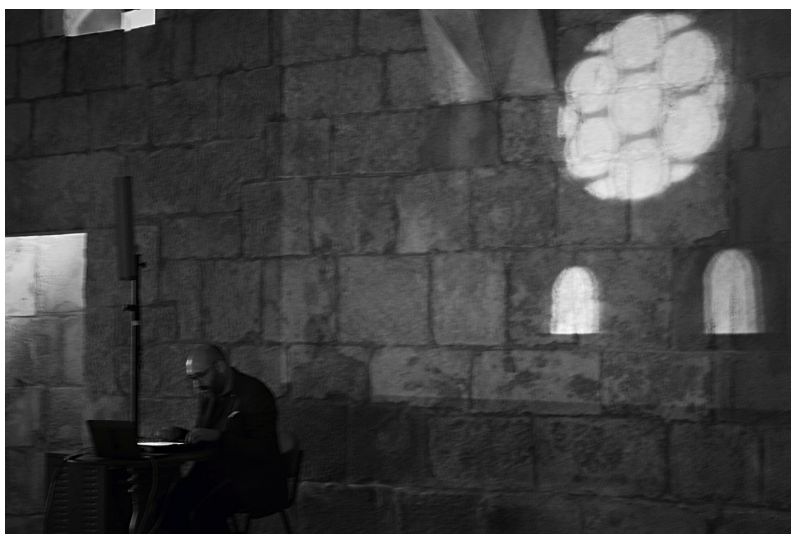
Conceito, gravação, edição, som, imagem, composição e interpretação: Frederico Dinis

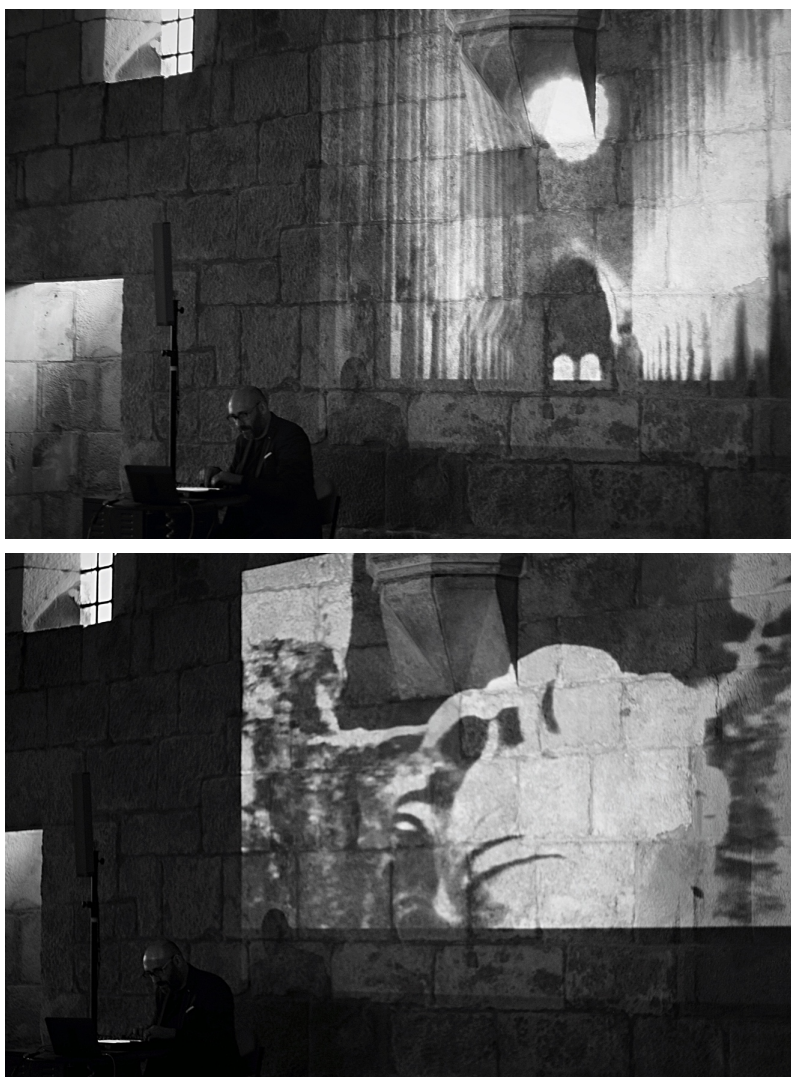
Organização: Mosteiro de Alcobaca, Pensamento Voador

Produção: Pensamento Voador – Associação para a promoção de ideias

Com o Apoio: Direção Geral do Património Cultural, Mosteiro de Alcobaca, TAGV – Teatro Académico de Gil Vicente, Curso de Estudos Artísticos da Universidade de Coimbra, Câmara Municipal de Cantanhede, CEIS20 – Centro de Estudos Interdisciplinares do Século XX

## Fotos





### 3.6. *[re]activation*

Luz, freguesia pertencente ao concelho de Mourão, situa-se na margem esquerda do Guadiana. O surgimento da freguesia da Luz remonta ao período Paleolítico e Neolítico, como provam alguns vestígios arqueológicos, localizados na zona do Castelo Romano da Lousa. O seu topónimo é do foro religioso. Consta que Nossa Senhora apareceu a Santo Adriano, quando este guardava o seu rebanho no pasto. Surgida em cima de uma azinheira, rodeada de anjos e de resplendor, confidenciou-lhe ser a Senhora da Luz, padroeira da freguesia. Com entusiasmo e devoção Santo Adriano relatou o sucedido e logo se espalhou a vontade da Santa e a edificação da igreja. O Altar-Mor situava-se, precisamente, no lugar onde a Senhora da Luz apareceu. Esta aldeia teria tido origem numa ligação ao castelo da Lousa ou à Igreja da Sra. da Luz (mesmo que esta tenha sido



anteriormente local de outros cultos). Sabe-se que, ainda no início deste século existiram casas de romeiros, já em ruínas, que foram demolidas e limpo o terreno. Porém, estas casas situavam-se junto à igreja e não ao povoado. A Aldeia da Luz, no entanto, localizava-se no caminho de algumas possíveis passagens (de antigas estradas romanas) que atravessavam o Guadiana, quer pelo sistema de barcos colocados lado a lado, quer por pequenos portos fluviais, quer mesmo por pontes. Teria ainda o castelo da Lousa um pequeno apoio de retaguarda, já que o classificam como uma vila romana defensiva do Guadiana.

Devido a ter ficado submersa pelas águas da Barragem do Alqueva, teve que ser reconstruída uma nova aldeia da Luz, sendo esta localizada a cerca de 2 km da antiga, nas Herdades da Julioa e Pássaros de Cima. A mudança da população Luzense, da antiga para a nova aldeia, iniciou-se a 26 de Junho de 2002, terminando a 1 de Abril de 2003. A nova Aldeia da Luz foi inaugurada a 19 de Novembro de 2002. A construção da barragem de Alqueva provocou a desterritorialização (Haesbaert, 2004) da população da Aldeia da Luz, forçando esta comunidade à deslocação para um novo lugar, criado de raiz. Esta reterritorialização não foi fácil, nem completa. No novo lugar, detetaram-se algumas vulnerabilidades espaciais e barreiras na relação das populações com o espaço geográfico e demonstrações de sentimentos de perda. Apesar da velha aldeia ter desaparecido na paisagem, esta continua muito presente na (pós-)memória e na identidade das populações. Isto aconteceu devido ao fato da “população da Luz ter vivido (...) perante a irreversibilidade e inevitabilidade de um processo, a sensação de perda de um passado que, de futuro, se existir, só existirá sob a representação de memórias” (Reino, 2005), num devir (Deleuze & Guattari, 2009) contínuo.

Tendo como ponto focal o devir (tema da criação) e esta pós-memória (da Aldeia) (Hirsch, 1992) recorre-se a um exercício fenomenológico de (re)interpretação pessoal das características identitárias do lugar, selecionando-se as palavras-chave orientadoras da criação, sendo escolhidos posteriormente alguns contextos locais da Aldeia da Luz que simbolizam figurativamente estas características.

O vínculo, a filiação, o apego, o laço que nos une a determinado lugar está sujeito a riscos que podem ter origem em múltiplos fatores e circunstâncias como, entre outros, a construção de grandes infraestruturas, como barragens. Destas dinâmicas podem resultar contextos individuais ou coletivos de vulnerabilidade espacial, que correspondem a uma contração das espacialidades, que Haesbaert (2004) denomina desterritorialização. Se o sistema se recompõe, esta deve conduzir à reterritorialização, isto é, a um novo estado de conforto, com a recuperação dos afetos e dos vínculos geográficos, agora num novo território. De entre os referidos fatores de desterritorialização, sublinha-se a construção de barragens sobretudo pelas alterações que pode implicar: na paisagem e nas territorialidades pessoais ou coletivas, facto que deriva da, por vezes,

submersão total ou parcial de aglomerados populacionais ou territórios adjacentes. A construção da barragem de Alqueva provocou a desterritorialização da população da Aldeia da Luz, forçando esta comunidade à deslocação para um novo lugar, criado de raiz. Esta reterritorialização não foi fácil, nem completa, e continuou a ser sentida negativamente na comunidade, quer durante a mudança “Sou da aldeia da Luz / A que vai ser alagada / Calhou-nos esta cruz / Mas uma cruz tão pesada” (Farias, 2006), quer na permanência na nova aldeia “Parece que tudo está bem feito / A aldeia vista por fora / Quem passa e vai embora / Não nota qualquer defeito / Mas há tanta coisa sem jeito / Que não nos podemos calar / Meus senhores quem entrar / Dentro das habitações / Verá que não há condições / Para podermos muda.” (Farias, 2006).

A reterritorialização acabou por ficar incompleta já que os sentimentos de vizinhança e solidariedade, tão característicos de uma aldeia pequena se alteraram bastante com a mudança. Isto foi visível na vida social da aldeia, na qual se registou um menor contacto entre os vizinhos. “Ao que parece, o processo ao qual todos foram submetidos – a mudança – fez emergir uma série de sentimentos conflituosos que se chegaram, nesta fase, a verbalizar e que afetaram a intimidade entre vizinhos, entre familiares, entre ricos e pobres, enfim, entre todos” (Rodrigues, 2005). Para esta mudança de vida social contribuiu o facto de a morfologia das ruas não serem semelhantes às da antiga aldeia. A antiga Luz era uma aldeia caracterizada pela não existência de passeios e pelas estradas serem estreitas e em alguns casos só com uma faixa de rodagem. Na nova aldeia da Luz os passeios e as ruas obedecem a normas o que provocou o afastamento dos habitantes, dos vizinhos da frente, dificultando-lhes a comunicação. “A nova aldeia para os habitantes é [assim] um objeto extravagante que foi desenhado sem ter havido um prévio e aprofundado conhecimento das necessidades e habitus da população residente” (Reino, 2002). Uma deslocação forçada, como neste processo de desterritorialização das populações da Luz, continua a ser muito complexa já que, para a comunidade, trata-se de uma aldeia que não tem réplica possível, nem pode ser substituída: “Que saudades vai deixar / A nossa aldeia velhinha / Até agora tão branquinha / Tão escura que vai ficar / Quando a água aqui chegar / Já aqui não há viventes / Apaga-se a luz para sempre / Vai ficar na escuridão / Até nos corta o coração / Amigos, vizinhos e parentes” (Farias, 2006). Evoca-se uma aldeia com personalidade única, que não se transladará para outro lugar, mesmo que se mantenha a toponímia, presente apenas como uma pós-memória (Hirsch, 1992) e simbolizada figurativamente na criação pela representação de memórias da Aldeia da Luz.

As palavras-chave que definem as características identitárias interligadas com a representação das pós-memórias do lugar são as seguintes: apego, conforto, duplicidade lembrança, perda, território, vínculo, vulnerabilidade.

*[re]activation* é assim concebida partindo destas características identitárias, tendo em conta um mapeamento entre características e contextos locais no espaço. Encontradas as características

identitárias associadas da Aldeia da Luz e o tema da criação (devir), importa desdobrar este mapeamento relativamente aos andamentos (subtemas) da criação, dando assim origem ao seguinte guião conceptual apresentado na Figura 21.

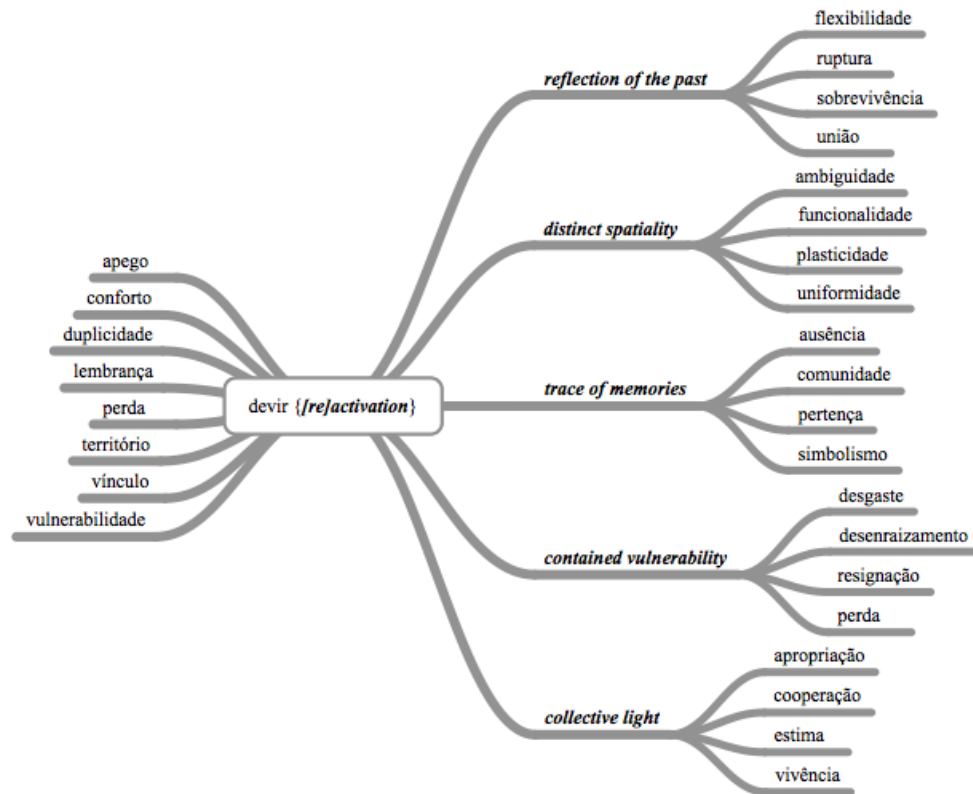


Figura 21 – Guião conceptual de *[re]activation*.

*[re]activation* teve como objetivos explorar a complexidade do contexto local e do sentido de lugar como o estímulo para a criação de uma performance que combina os meios sonoro e visual, na Aldeia da Luz, e desencadear uma experiência figurativa e uma releitura do contexto do lugar e da sua memória por parte do público, tendo em conta as dimensões formais e históricas, a memória e a identidade da Aldeia da Luz.

*[re]activation* foi desenvolvida em três fases: o trabalho de campo, a criação das componentes sonora e visual e a residência artística. O trabalho de campo incluiu o processo de investigação que compreendeu leituras e análise de bibliografia sobre a Aldeia da Luz, a interação com a aldeia, a apreensão e percepção dos ambientes da aldeia e da sua envolvente, o registo escrito das sensações e das atmosferas locais, o registo em meio fotográfico e vídeo de rotinas e atividades, as gravações sonoras, as gravações visuais e elaboração do guião conceptual da componente sonora e visual. A criação das componentes sonora e visual decorreu simultâneo com na residência artística no Museu da Luz, tendo ambas decorrido entre 2017.05.02 e 2017.05.08.

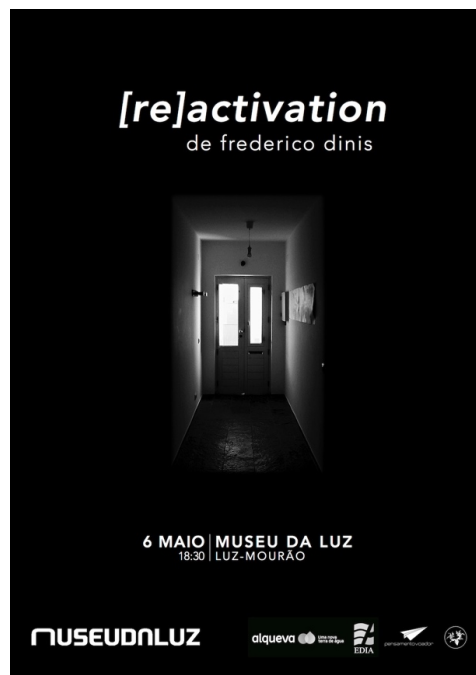
Apresentado o processo de investigação-criação<sup>90</sup> seguidamente apresentamos alguns dos artefactos residuais<sup>91</sup> produzidos no âmbito da apresentação pública de *[re]activation*, que se realizou no dia 2017.05.06, na Casa do Museu, na (nova) aldeia da Luz.

### Sinopse

*[re]activation* é uma performance sonora e visual inspirada na paisagem, na geografia e nos valores naturais e culturais da(s) aldeia(s) da Luz, cuja envolvência natural e memória coletiva é um singular testemunho da sua identidade e cuja atmosfera singular nos transporta para novas (re)construções deste local, com recurso à exploração dos seus aspectos sonoros e visuais. Os ambientes sonoros e visuais da aldeia da Luz são abordados no seu contexto, enfatizando-se, pelas suas características espaciais, formais e acústicas, alguns estados presentes simultaneamente no som, na imagem e na própria aldeia.

Esta performance desenvolve-se através de uma narrativa sonora e visual, estruturada de forma a preservar e exhibir, simultaneamente, uma coletânea sonora e visual da(s) aldeia(s) da Luz, mantendo uma ligação com um passado de memórias e significados, e que procura transportar o público para uma nova dimensão perceptual. Em *[re]activation* altera-se o tempo e o espaço, remetendo para tantos outros lugares (re)inventados e (des)conhecidos, transformando-se momentaneamente o território da aldeia da Luz num espaço cheio de novos significados, (re)ativando memórias e (re)conquistando relacionamentos.

### Cartaz



---

<sup>90</sup> Disponível em: [https://fredericodinis.wordpress.com/performance/sseh\\_2014-2020/devir/](https://fredericodinis.wordpress.com/performance/sseh_2014-2020/devir/)

<sup>91</sup> Disponíveis em: <https://fredericodinis.wordpress.com/2017/05/08/museu-da-luz-reactivation/>

### **Ficha técnica**

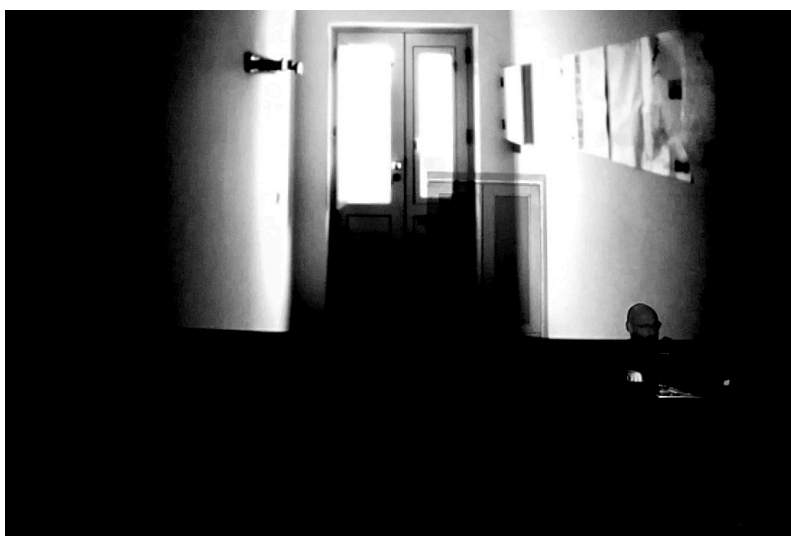
Conceito, gravação, edição, som, imagem, composição e interpretação: Frederico Dinis

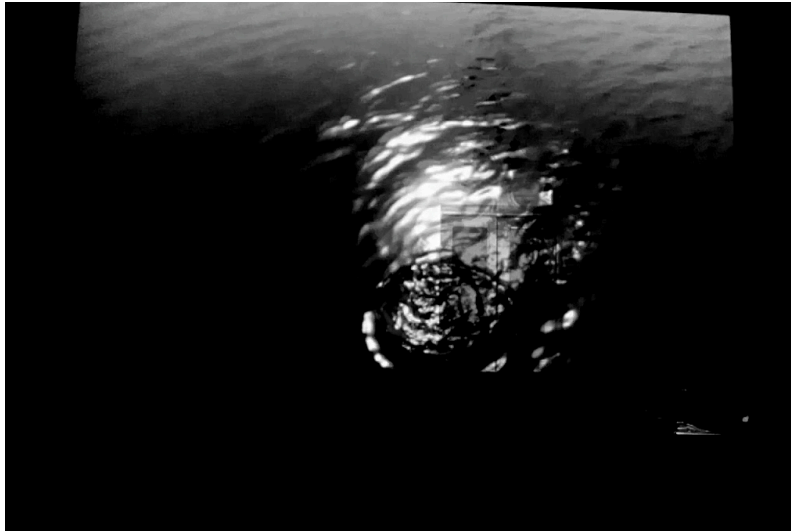
Organização: Museu da Luz, Pensamento Voador

Produção: Pensamento Voador – Associação para a promoção de ideias

Com o Apoio: Junta de Freguesia de Luz, Museu da Luz, Empresa de Desenvolvimento e Infra-estruturas do Alqueva, TAGV – Teatro Académico de Gil Vicente, Curso de Estudos Artísticos da Universidade de Coimbra, CEIS20 – Centro de Estudos Interdisciplinares do Século XX

### **Fotos**





### 3.7. *[re]invent*

A Gruta do Escoural foi descoberta em Abril de 1963 pelos trabalhadores de uma pedreira de mármore que então laborava no local. As investigações desde logo empreendidas pelo Museu Nacional de Arqueologia, para além de revelarem o seu uso como necrópole durante o Neolítico, permitiram descobrir nas suas paredes, vestígios de Pinturas e Gravuras Rupestres datados do Paleolítico Superior, o que representou então uma verdadeira “estreia” nacional. Com efeito, até às descobertas das “gravuras” do Vale do Côa, a Gruta do Escoural era o único local em Portugal com vestígios artísticos atribuídos àquela época, mantendo ainda hoje o estatuto de única cavidade natural do país com vestígios de “pinturas paleolíticas” e por isso a mais Ocidental da Europa. Reforçando o especial interesse arqueológico deste sítio, verdadeiro “santuário pré-histórico”, para além da identificação de vestígios de ocupação do Paleolítico Médio, está reconhecido e parcialmente escavado no seu exterior um pequeno povoado Calcolítico, localizado na colina que se sobrepõe à Gruta. Estão também identificadas gravuras rupestres de cariz esquemático relacionadas com a “necrópole neolítica” e realizadas sobre os afloramentos exteriores. A relação entre a sociedade humana e as grutas remonta diversos cultos e mitos de alto conteúdo simbólico, retratados quer pelas pinturas rupestres ou presentes nas representações das grutas ao longo dos tempos.

Entre as referências mais antigas ligadas ao imaginário simbólico das grutas encontra-se a Alegoria da Caverna de Platão que propõe uma discussão sobre a natureza humana e a ascensão da alma para uma educação plena. Num primeiro momento esta alegoria revela um cenário, que pode sugerir

diversas interpretações: homens em habitações subterrâneas com apenas uma entrada de luz, acorrentados desde a infância pelos pés e pelo pescoço de tal modo que só podem olhar para a frente, não podendo virar a cabeça. Assim, só é possível ver as sombras provenientes de uma fogueira que está na entrada da gruta por onde pessoas passam, levando estátuas humanas e de animais, e projetando assim imagens na parede em frente aos acorrentados (Platão, 2008). Se Lazarini (2007) interpreta esta Alegoria relativamente aos fundamentos por trás desta metáfora do mundo sensível e do mundo inteligível. Assim, a autora assume que o eco vindo da parede da caverna acompanhada pelas imagens ali projetadas, mesmo as que estão em movimento, seriam interpretadas pelos prisioneiros como sendo uma voz vinda das sombras. Platão quer mostrar nesta “composição teatral e coreografia de imagens” que a maioria das pessoas está acorrentada à sua própria ignorância (Santos, 2006).

Já Bachelard (1990) assume outra interpretação, considerando que a gruta não é uma simples alegoria. Assim, gruta está associada à iniciação, sendo assim uma zona de passagem entre sonhos e ideias, “(...) a gruta é o palco onde a luz do dia trabalha as trevas subterrâneas” (Bachelard, 1990). O autor afirma que ao caminhar no sentido de uma perspectiva da intimidade material da Terra se revela um interior maravilhoso, observando que há um paralelismo imaginativo de alguém que viu no mundo exterior flores, árvores e luzes, e que, quando acede a um “(...) mundo obscuro e fechado, descobre eflorescências, arborescências, luminescências” (Bachelard, 1990). Neste sentido, as grutas são vistas como retiros naturais, mas também são como esconderijo, lugar de proteção e lugar da invisibilidade, de onde se vê sem se ser visto, suscitando diferentes significações numa procura de uma verdadeira continuidade entre gruta e lugar. Promovendo também fantasias sobre “vozes” profundas e subterrâneas, já que “todas as grutas falam” para (Bachelard, 1990), num reconhecimento ilusório, onde as diferentes significações permitem interiorizar a experiência do lugar, a identidade espacial e o enraizamento do homem (Brosseau, 2007).

Lispector (1980) deduz outras significações para as grutas, associando-as à clausura, a uma explosão sentimental, a um momento de introspeção, a reflexões, ao diálogo, à despedida, ao reencontro, ao aconchego e a um útero cósmico. A gruta é o seu inferno e também um espaço de conflito e de questionamento. “E se muitas vezes pinto grutas é que elas são o meu mergulho na terra, escuras, mas enaltecidas de claridade, e eu, sangue da natureza – grutas extravagantes e perigosas, talismã da Terra, onde se unem estalactites, fósseis e pedras, e onde os bichos que são doidos pela sua própria natureza maléfica procuram refúgio. As grutas são o meu inferno. Gruta sempre sonhadora com suas névoas, lembrança ou saudade?” (Lispector, 1980). Ressaltam assim as representações e significações associadas a um lugar protegido, um *genius loci*, a uma viagem interior e de uma procura incessante e de redescoberta (Figueiredo, 2001), num mapa de significados e de sensações que resumem o ‘espírito’ de cada lugar e resultam da memória preservada na paisagem deste lugar.

Tendo como ponto focal a proteção (tema da criação) e a memória preservada na paisagem do lugar (a Gruta) recorre-se a um exercício fenomenológico de (re)interpretação pessoal das características identitárias do lugar, selecionando-se as palavras-chave orientadoras da criação, sendo escolhidos posteriormente alguns contextos locais da Gruta do Escoural que simbolizam figurativamente estas características.

Herdada da tradição romana onde a expressão *genius loci* referia-se ao espírito protetor de um lugar, a utilização contemporânea desta expressão remete mais frequentemente para a qualidade ou especificidade de um local, mais do que a um ‘espírito’ guardião ou inspirador do mesmo. Norberg-Schulz (1980) aborda o esforço do indivíduo para criar a sua base, a sua morada, relacionando-os com o *genius loci* defendendo que “o Homem ‘habita’ onde se consegue orientar e identificar com um ambiente, ou, simplesmente quando sente que o ambiente tem algum significado. Portanto ‘habitar’ implica muito mais do que obter um ‘abrigo’. Implica que os espaços onde se vive sejam ‘lugares’ no verdadeiro sentido do mundo. Um lugar é um espaço com carácter. Desde a Antiguidade que *genius loci*, ou o ‘espírito do lugar’ é reconhecido como a realidade concreta com a qual o Homem tem que se defrontar e que é transportado para a sua vida quotidiana” (Norberg-Schulz, 1980).

A referência ao lugar como entidade qualitativa onde os acontecimentos ‘têm lugar’, ajuda-nos a perceber a perspetiva de Norberg-Schulz (1980) em que “um lugar é, portanto, um fenómeno qualitativo e ‘total’, que não pode ser reduzido a nenhuma das suas propriedades, como as relações espaciais, sem perder a sua natureza concreta de local” (Norberg-Schulz, 1980). O mesmo autor aproxima-se da sua própria e clara compreensão do *genius loci* numa aproximação da definição de ‘habitar’ (*to dwell*) proposta por Heidegger (1971), assumindo que “a forma como tu estás e eu estou, a forma como nós, humanos, ‘estamos’ na Terra é ‘habitar’ (...) o mundo é a casa onde os mortais habitam.” Acrescentando que, “por outras palavras, quando um homem é capaz de habitar, o mundo torna-se um ‘interior’. Normalmente, a Natureza forma uma totalidade compreensível, um ‘lugar’ que segundo as circunstâncias locais tem uma identidade particular” (Norberg-Schulz, 1980). Esta identidade particular, que qualifica qualquer lugar e que resume o seu carácter específico, é entendido como o *genius loci* ou o ‘espírito do lugar’. As diferenças que constatamos quotidianamente existirem entre os vários lugares constroem um mapa de significados e de sensações que resumem o ‘espírito’ de cada lugar e resultam da memória preservada na paisagem desse mesmo lugar.

As palavras-chave que definem as características identitárias interligadas com a memória preservada na paisagem do lugar são as seguintes: afloramento, cronologia, esquemático, mistério, ocupação, representação, sobreposição, segurança.



*[re]invent* é assim concebida partindo destas características identitárias, tendo em conta um mapeamento entre características e contextos locais no espaço. Encontradas as características identitárias associadas da Gruta do Escoural e o tema da criação (proteção), importa desdobrar este mapeamento relativamente aos andamentos (subtemas) da criação, dando assim origem ao guião conceptual apresentado na Figura 22.

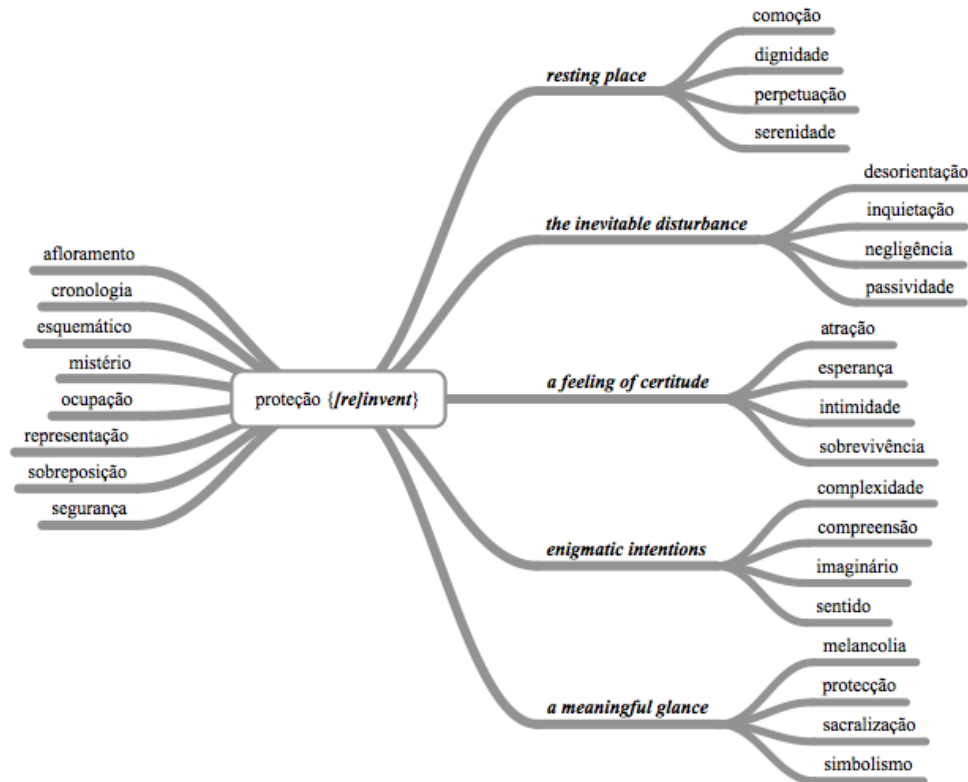


Figura 22 – Guião conceptual de *[re]invent*.

*[re]invent* teve como objetivos explorar a complexidade do contexto local e do sentido de lugar como o estímulo para a criação de uma performance que combina os meios sonoro e visual, sobre a Gruta do Escoural, e desencadear uma experiência figurativa e uma releitura do contexto do lugar e da sua memória por parte do público, tendo em conta as dimensões formais e históricas, a memória e a identidade da Gruta do Escoural.

*[re]invent* foi desenvolvida em três fases: o trabalho de campo, a criação das componentes sonora e visual e a residência artística em co-criação, com Vitor Joaquim. O trabalho de campo incluiu o processo de investigação que compreendeu leituras e análise de bibliografia sobre a Gruta do Escoural, a interação com a aldeia, a apreensão e percepção dos ambientes da gruta e da sua envolvente, o registo escrito das sensações e das atmosferas locais, o registo em meio fotográfico e vídeo de rotinas e atividades, as gravações sonoras, as gravações visuais e elaboração do guião conceptual da componente sonora e visual. A criação das componentes sonora e visual decorreu em

estúdio e em simultâneo com a residência artística n'O Espaço do Tempo, tendo ambas decorrido entre 2017.05.15 e 2017.05.21.

Apresentado o processo de investigação-criação<sup>92</sup> seguidamente apresentamos alguns dos artefactos residuais<sup>93</sup> produzidos no âmbito da apresentação pública de *[re]invent* que se realizou no dia 2017.05.20, no Convento da Saudação, em Montemor-o-Novo.

### **Sinopse**

*[re]invent* é uma performance sonora e visual inspirada na história e nos valores naturais e culturais da Gruta do Escoural, cuja envolvência cénica da sua arte é um singular testemunho da vida social, económica e espiritual dos antepassados da humanidade e cuja atmosfera nos transporta para novas reinvenções e representações deste local, com recurso à exploração dos seus aspectos sonoros e visuais.

Para o desenvolvimento de *[re]invent* partiu-se da recolha de sons e de filmagens da Gruta do Escoural que posteriormente são trabalhadas para criar os elementos sonoros e visuais.

Esta performance desenvolve-se através de uma narrativa sonora e visual, estruturada de forma a preservar e exibir, simultaneamente, uma coletânea sonora e visual da Gruta do Escoural, mantendo uma ligação com um passado de significados e que procura transportar o público para uma nova dimensão perceptual.

Os performers enquadram-se não só como operadores dos meios utilizados, mas também como criadores, e consequentemente como narradores em tempo real, construindo as narrativas sonora e visual, lembrando e imaginando outros possíveis lugares.

Em *[re]invent* altera-se o tempo e o espaço, remetendo para tantos outros lugares (re)inventados e (des)conhecidos, transformando-se momentaneamente o espaço da Gruta do Escoural num espaço cheio de novos significados. A performance procura também retratar sensações e emoções sobre um espaço único, abrangendo as suas memórias e a sua história.

---

<sup>92</sup> Disponível em: [https://fredericodinis.wordpress.com/performance/sseh\\_2014-2020/protecao/](https://fredericodinis.wordpress.com/performance/sseh_2014-2020/protecao/)

<sup>93</sup> Disponíveis em: <https://fredericodinis.wordpress.com/2017/05/22/convento-da-saudacao-reinvent/>

## Cartaz



### Ficha técnica

Conceito e interpretação: Frederico Dinis e Vitor Joaquim

Gravação, edição, som, imagem e composição: Frederico Dinis

Improvisação eletrónica (*live plunderphonics*): Vitor Joaquim

Assistência geral e registo fotográfico e vídeo: Ana Arromba Dinis

Organização: O Espaço do Tempo

Produção: O Espaço do Tempo, Pensamento Voador

Apoio na residência artística: O Espaço do Tempo

Com o Apoio: Direção Regional de Cultura do Alentejo, TAGV – Teatro Académico Gil Vicente, Curso de Estudos Artísticos/ Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra, CEIS20 – Centro de Estudos Interdisciplinares do Século XX

**Fotos**



### 3.8. *[un]specified*

Incorporada na Biblioteca Geral da Universidade de Coimbra, a Biblioteca Joanina, património universal da humanidade sob a chancela da UNESCO, contém um fundo composto por livros antigos que compreende desde o período medieval até 1830, perfazendo mais de cem mil volumes (Fiolhais & Marques, 2009: 133). A data de sua criação é desconhecida, havendo indicação de que antes mesmo da transferência da Universidade para Coimbra, em 1537, já existia uma “Livraria de Estudo”. Entretanto até 1705 essa “Livraria” ocupou vários espaços até sua reabertura no edifício hoje conhecido como Biblioteca Joanina. Em 1728, a Biblioteca Joanina estava pronta (Ribeiro, 2009). Devido ao desnível do terreno, a obra foi concebida como um paralelepípedo com três pisos. No piso inferior ficaram restos do antigo cárcere real e o intermediário foi destinado ao uso dos professores. No terceiro piso, o andar nobre, é que se concentram as dependências da biblioteca, que proporciona condições excepcionais para a conservação dos seus documentos como a temperatura constante, entre 18 a 20 graus Celsius e humidade relativa do ar estável, de cerca de 60%. Na fachada de acesso, voltada ao Pátio, fica o portal nobre, que segundo consta, surgia com a monumentalidade de um arco de triunfo, mas que foi destruído (Ribeiro, 2009).

Monumento da arquitetura civil, o seu mestre de obras foi João Carvalho Ferreira, substituído mais tarde por Gaspar Ferreira em função “das dúvidas que existia sobre o potencial do primeiro em interpretar a planta baixa da obra de acentuada verticalidade” (Amaral, 2009). A fachada da Biblioteca Joanina foi um trabalho atribuído a Claude de Laprade, desse modo, “a entrada, coroada pelas armas do reino, recorda que esta é uma obra executada sob real patrocínio”. Valoriza também o uso do material em pedra calcária (de Ançã-Portunhos) no portal com quatro colunas. Trazendo ainda a inscrição: “Esta é a sede que Coimbra Augusta deu aos livros, para que a Biblioteca lhe coroe a testa” (Amaral, 2017).

*Sob os pés, a parte terrena que evoca a complexidade de desenhos geométricos cheios de sentidos que coligam a realeza ao saber letrado, assim, (...) o piso nobre seria, essencialmente, o produto da repartição de um retângulo em três retângulos menores, intercomunicantes através de uma sequência de arcos que reproduzem, no seu esquema geral, o portal de acesso, desprovido das colunas, mas sobrepujado, de forma idêntica, de uma cartela heráldica coroada, albergando agora as insígnias das faculdades universitárias (Amaral, 2009).*

Já Feio (1857) relata

*Juncto a esta real capella, se faz de proximo uma grandiosa livraria, com grandioso portico, e magnifico edificio, que em quanto ao material, por fora e por dentro, está acabada; falta o ornato dos livros, que na direcção, ordem, e custo, será uma das maravilhas de Europa; pois só no material da obra, pinturas, e dourados, que ainda vão continuando, se tem gasto, até o anno de 1725, cento e*

*cincoenta e oito mil e tantos cruzados. O custo dos livros de todas as artes e ciencias chegarão a somma extraordinária* (Feio, 1857).

Para Katherine Both a Biblioteca Joanina torna-se um símbolo já que “(...) não só indica o papel mecenato do monarca D. João V, mas também a ‘realeza’ do homem que estuda, tornando-se um defensor do conhecimento, (...) de sabedoria” (Saraiva, 2007), e de universalidade.

Tendo como ponto focal a universalidade (tema da criação) e a memória preservada do lugar (a biblioteca) recorre-se a um exercício fenomenológico de (re)interpretação pessoal das características identitárias do lugar, selecionando-se as palavras-chave orientadoras da criação, sendo escolhidos posteriormente alguns contextos espaciais da Biblioteca Joanina que simbolizam figurativamente estas características.

Para compreender a essência da universalidade socorremo-nos a abordagem proposta por Frege (2001). Para o autor a essência da universalidade “está relacionada com leis, leis que são Pensamentos, podendo-se afirmar da universalidade dos Pensamentos. Toda ciência se realiza como uma série de Pensamentos reconhecidos como verdadeiros, mas os Pensamentos raramente são objetos da análise na ciência, objetos sobre os quais se declara algo”. Ao afirmar a universalidade dos Pensamentos, Frege (2001) faz deles objetos de análise e colocando-os numa posição na qual geralmente estão as coisas da percepção sensível. Os Pensamentos não são perceptíveis pelos sentidos assim, os símbolos que exprimem Pensamentos podem ser audíveis ou visíveis, mas não os próprios Pensamentos. Para o mesmo autor “se um Pensamento não é perceptível sensivelmente, então não é de esperar que sua universalidade o seja”.

A linguagem pode oferecer uma saída, já que, por um lado as suas apreciações são perceptíveis sensivelmente e, por outro, expressam Pensamentos (Frege, 2001). Como meio de expressão de Pensamentos, a linguagem deve assemelhar-se aos Pensamentos. Assim, podemos usar a linguagem como ponte do sensível para o não-sensível e na compreensão mútua do âmbito dos Pensamentos que é estendida e espelhada na linguagem (Frege, 2001). Não importa a compreensão habitual da linguagem e o não captar os Pensamentos nela expressos. Importa sim compreender a propriedade dos Pensamentos, que Frege (2001) denomina por universalidade. Esta universalidade é representada figurativamente pela Biblioteca Joanina e da memória preservada neste lugar.

As palavras-chave que definem as características identitárias interligadas com a memória preservada no lugar são as seguintes: contingência, contraste, harmonia, imaginação, metamorfose, morfologia, permanência, saber.

*[un]specified* é assim concebida partindo destas características identitárias, tendo em conta um mapeamento entre características e contextos locais no espaço. Encontradas as características identitárias associadas à Biblioteca Joanina e o tema da criação (universalidade), importa desdobrar

este mapeamento relativamente aos andamentos (subtemas) da criação, dando assim origem ao guião conceptual apresentado na Figura 23.

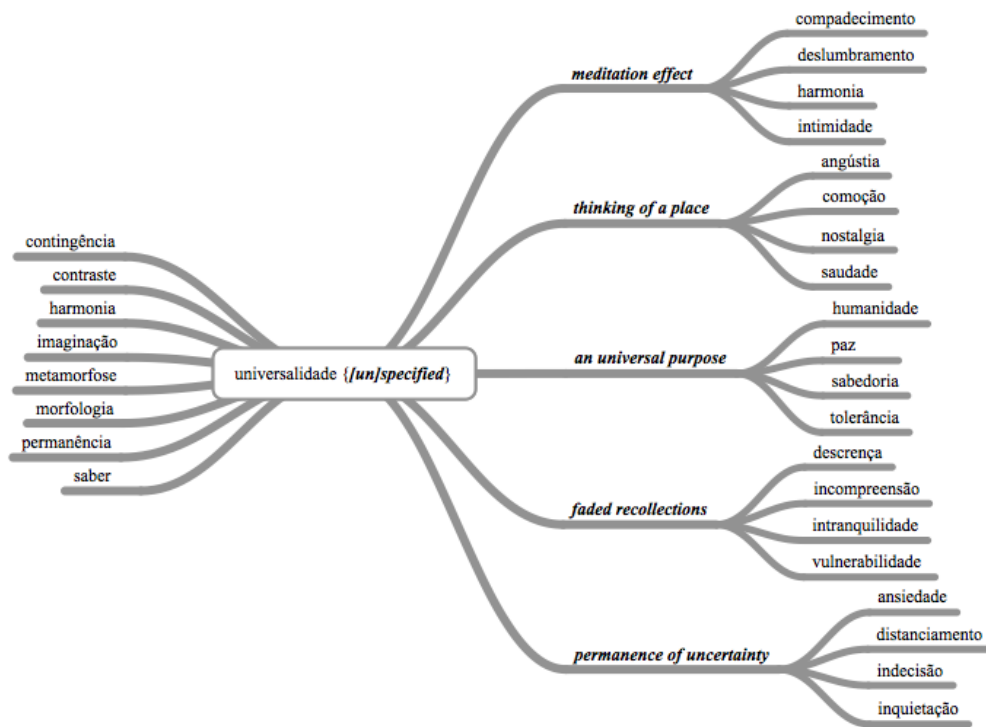


Figura 23 – Guião conceptual de *[un]specified*.

*[un]specified* teve como objetivos explorar a complexidade do contexto local e do sentido de lugar como o estímulo para a criação de uma performance que combina os meios sonoro e visual, sobre a Biblioteca Joanina, e desencadear uma experiência figurativa e uma releitura do contexto do lugar e da sua memória por parte do público, tendo em conta as dimensões formais e históricas, a memória e a identidade da Biblioteca Joanina.

*[un]specified* foi desenvolvida em duas fases: o trabalho de campo e a criação das componentes sonora e visual. O trabalho de campo incluiu o processo de investigação que compreendeu leituras e análise de bibliografia sobre a Biblioteca Joanina, a interação com a biblioteca, a apreensão e percepção dos ambientes da biblioteca e da sua envolvente, o registo escrito das sensações e das atmosferas locais, o registo em meio fotográfico e vídeo de rotinas e atividades, as gravações sonoras, as gravações visuais e elaboração do guião conceptual da componente sonora e visual. A criação das componentes sonora e visual decorreu em estúdio.

Apresentado o processo de investigação-criação<sup>94</sup> seguidamente apresentamos alguns dos artefactos residuais<sup>95</sup> produzidos no âmbito da apresentação pública de *[un]specified*, que se realizou no dia 2017.06.27, na Biblioteca Joanina, em Coimbra.

### **Sinopse**

*[un]specified* inspira-se nas memórias, na história e na identidade da Biblioteca Joanina, cuja imponência cénica e atmosfera nos transporta para novas especificidades e representações do contexto deste local, com recurso à exploração dos aspectos sonoros e visuais.

Os ambientes sonoros e visuais da Biblioteca Joanina são abordados no seu contexto, enfatizando-se, pelas suas características espaciais, formais e acústicas, alguns estados presentes simultaneamente no som, na imagem e na própria Biblioteca Joanina. Assim, destacam-se nos elementos sonoros e visuais os ambientes figurativos do espaço que facilmente podem passar despercebidos num lugar tão intensamente preenchido.

Esta performance desenvolve-se através de uma narrativa sonora e visual, estruturada de forma a preservar e exhibir, simultaneamente, uma colectânea sonora e visual da Biblioteca Joanina, mantendo uma ligação com um passado de significados e que procura transportar o público para uma nova dimensão perceptual.

O performer enquadra-se não só como operador dos meios utilizados, mas também como narrador em tempo real, (re)construindo as narrativas sonora e visual, lembrando e imaginando outros possíveis lugares.

Em *[un]specified* altera-se o tempo e o espaço, remetendo para tantos outros lugares (des)conhecidos, transformando momentaneamente o espaço da Biblioteca Joanina num espaço cheio de novas intersecções com a imaginação.

A performance procura também retratar sensações e emoções sobre um espaço único, abrangendo as suas memórias e a sua história.

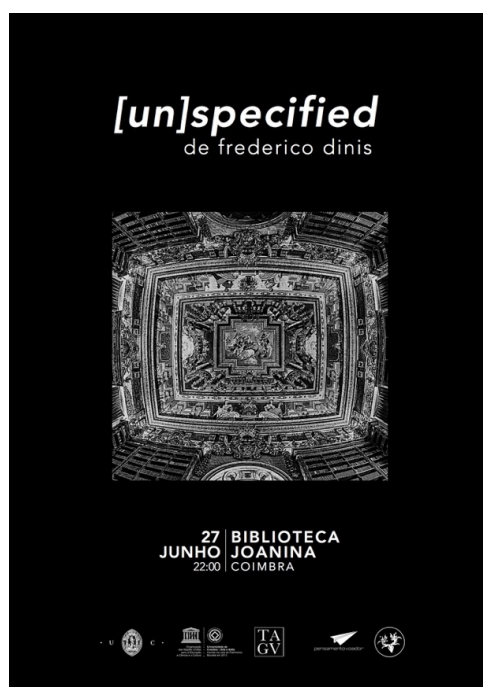
---

<sup>94</sup> Disponível em: [https://fredericodinis.wordpress.com/performance/sseh\\_2014-2020/universalidade/](https://fredericodinis.wordpress.com/performance/sseh_2014-2020/universalidade/)

<sup>95</sup> Disponíveis em: <https://fredericodinis.wordpress.com/2017/06/28/biblioteca-joanina-unspecified/>



## Cartaz



## Ficha técnica

Conceito, gravação, edição, som, imagem, composição e interpretação: Frederico Dinis

Registo fotográfico e vídeo: Ana Arromba Dinis

Produção e Organização: Pensamento voador – Associação para a promoção de ideias

Apoio: Biblioteca Geral da Universidade de Coimbra, TAGV – Teatro Académico de Gil Vicente, Curso de Estudos Artísticos da Universidade de Coimbra/Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra, Câmara Municipal de Cantanhede, CEIS20 – Centro de Estudos Interdisciplinares do Século XX

## Fotos





### 3.9. *[de]construction*

Desde cedo se conhece o vocábulo “Conimbriga”. As referências existentes em fontes literárias romanas descrevem Conimbriga como uma cidade da Lusitânia, situada no itinerário de ligação de *Olisipo* a *Bracara Augusta* (Alarcão *et al.*, 1989). Tal como aconteceu com algumas das cidades portuguesas, cujo nome derivou, por corrupção linguística, do seu nome à época romana, também Conimbriga se associava à atual Coimbra. Porventura Coimbra (*Aeminium* à época romana) poderá ter-se chamado de facto “Conimbriga”, quando por volta do ano de 589 Conimbriga perde o privilégio de sede episcopal, e, uma vez transferido o poder espiritual para *Aeminium* é possível que com ele se tenha transferido também o nome da cidade “Conimbriga” (Alarcão *et al.*, 1989).

Localizada no concelho e freguesia de Condeixa-a-Nova, lugar de Condeixa-a-Velha, Conimbriga, a maior e mais bem conservada estação arqueológica romana de Portugal, implanta-se num planalto triangular (apontado a poente), bem definido por natureza, que por si só, revela um carácter defensivo muito forte. É limitada: a sul pelo rio dos mouros, um estreito e profundo vale (Pessoa & Rodrigo, 2007); a norte, por outro vale menos agreste, que forma, todavia, uma estreita e funda concha, aproveitado pelos romanos para implantar o anfiteatro; a nascente, onde se conserva ainda uma extensa área da mata da Bufarda, a continuidade da cota do planalto estende-se sobre as planícies e garante os acessos.

O conhecimento da síntese histórica de Conimbriga, é estabelecido na segunda metade dos anos 50 do séc. XX, fruto de um intenso estudo e trabalho de escavação que pôs a descoberto o sector monumental da cidade romana de Conimbriga. Sabe-se, através das escavações, que os níveis habitacionais mais antigos desta cidade pertencem à segunda idade do ferro e que se mantiveram até meados do séc. I coexistentes com os edifícios romanos, mesmo depois dos primeiros contactos com os romanos na segunda metade do séc. II a.C. Porém, alguns objetos encontrados remontam até ao séc. IX a.C. e para a ocupação já na primeira Idade do Ferro. Também a análise filológica do topónimo Conímbriga reforça esta conclusão: “briga” é um sufixo céltico que significa cidadela, lugar fortificado; “conim” é um elemento utilizado por indígenas pré-indo-europeus que significa emergência rochosa, caracterizando o lugar (Alarcão *et al.*, 1989). Só depois da pacificação estabelecida na Lusitânia, no séc. I a.C., no reinado de Augusto, Conimbriga é dotada de um aqueduto, termas públicas, casas para habitação e lojas. A muralha Augustana (muralha do alto império), com carácter honorífico, abrangia sensivelmente o dobro da área do povoado pré-romano e é possível que seja anterior a este reinado (Alarcão *et al.*, 1989). Na segunda metade do séc. I Conimbriga foi elevada à qualidade de municipium que lhe conferiu grande importância e neste contexto seguiu-se um longo período de prosperidade e monumentalidade. Esta prosperidade, que gerou riqueza, também a nível privado se começou a refletir, com destaque no início do séc. III, através das vivendas atapetadas de mosaicos que pontuam a entrada da cidade (Alarcão *et al.*, 1989). Porém, em meados do séc. IV o império romano mergulha numa profunda crise político-administrativa e à europa começam a chegar as primeiras invasões bárbaras, no início do séc. V. Com a instabilidade e insegurança que já se vinha a sentir desde os finais do séc. III, Conimbriga vê-se obrigada à construção de uma muralha defensiva que divide o espaço urbano, sacrificando alguns equipamentos públicos e habitações. Contudo isto não impediria que o pior cenário acontecesse e a cidade fosse atacada no séc. V como revelam as crónicas de Idácio, Bispo de Chaves.

Nesta sequência a cidade terá sido parcialmente destruída, mas apesar disto não foi abandonada, mantendo-se ainda sede de Bispado, qualidade que terá perdido para Aeminium só nos finais do séc. VI. No séc. VIII Conimbriga sofre novamente uma invasão árabe. Nesta altura, seria apenas um

lugarejo. A inexistência de água, provocada pelo corte do aqueduto, a impotência dos poucos habitantes que restavam em manter a cidade, levou ao abandono definitivo do planalto no séc. IX (Alarcão, 1983). O abandono definitivo do planalto não significou a desertificação do lugar. Os poucos habitantes, que pela sua perseverança foram resistindo, instalaram-se no vale, a norte, numa área ainda dentro do perímetro da muralha do alto império. Ali se esconderam, durante a idade média, numa aldeia por eles fundada. O planalto, serviria apenas para se servirem das pedras dos grandes monumentos, como matéria prima à edificação da aldeia (Alarcão, 1988). As novas edificações socorreram-se desta forma das ruínas como fundações, tendo acabado por as preservar, num sentido metafórico do conceito de resiliência.

Tendo como ponto focal a resiliência (tema da criação), a memória preservada do lugar (as ruínas) e um corpo que habita num espaço/tempo, descontextualizado das suas características formais (representado pela presença da performer), recorre-se a um exercício fenomenológico de (re)interpretação pessoal das características identitárias do lugar, selecionando-se as palavras-chave orientadoras da criação, sendo escolhidos posteriormente alguns contextos locais do Ruínas de Conímbriga que simbolizam figurativamente estas características.

Para compreender a essência do conceito de resiliência socorremo-nos da abordagem proposta por Luthar *et al.* (2000) quando afirma que a resiliência se refere ao processo dinâmico de adaptação positiva num contexto de significativa adversidade. Originária do latim, a palavra *resilio* significa retornar a um estado anterior, sendo utilizada, na Engenharia e na Física, para definir a capacidade de um corpo físico voltar ao normal, depois de ter sofrido uma pressão sobre si. Já nas Ciências Humanas o conceito tem sido utilizado para representar a capacidade de um indivíduo ou grupo de indivíduos, mesmo num ambiente desfavorável, construir-se ou reconstruir-se positivamente em face das adversidades. Esta visão procura assim explicar o fenómeno como sendo um processo dinâmico, multidimensional ou eco-sistémico ou, tal como defendido por Waller (2001), “um produto, multideterminado e sempre mutável, de forças que interagem em determinado contexto eco-sistémico”. Segundo a autora, uma vez que o desenvolvimento é um processo contínuo de adaptação e adaptação entre indivíduos e os seus ambientes, a resiliência deve ser observada de forma contextualizada, considerando sempre o ecossistema constituído pela dualidade homem-meio. Manciaux (2001) corrobora desta visão ao assumir que “se a genética e a biologia determinam os limites do possível, resta um alto grau de liberdade e uma grande margem de manobra para a intervenção de recursos pessoais e profissionais. A cada instante, a resiliência resulta da interação entre o próprio indivíduo e meio que o cerca, entre o seu passado e o contexto do momento em termos políticos, económicos, sociais e humanos” (Manciaux, 2001). O fator explicativo da resiliência é assim a interação do indivíduo com o contexto, o lugar, podendo assumir-se que a resiliência é “o processo dinâmico de adaptação positiva em contexto de significativa adversidade”

(Luthar *et al.*, 2000). Esta resiliência é representada figurativamente pelas Ruínas de Conímbriga e pela memória preservada neste lugar.

As palavras-chave que definem as características identitárias interligadas com a memória preservada no lugar são as seguintes: ambiguidade, conservação, decadência, domínio, estrutura, intemporalidade, prosperidade, reminiscência.

*[de]construction* é assim concebida partindo destas características identitárias, tendo em conta um mapeamento entre características e contextos locais no espaço. Encontradas as características identitárias associadas às Ruínas de Conímbriga e o tema da criação (resiliência), importa desdobrar este mapeamento relativamente aos andamentos (subtemas) da criação, dando assim origem ao guião conceptual apresentado na Figura 24.

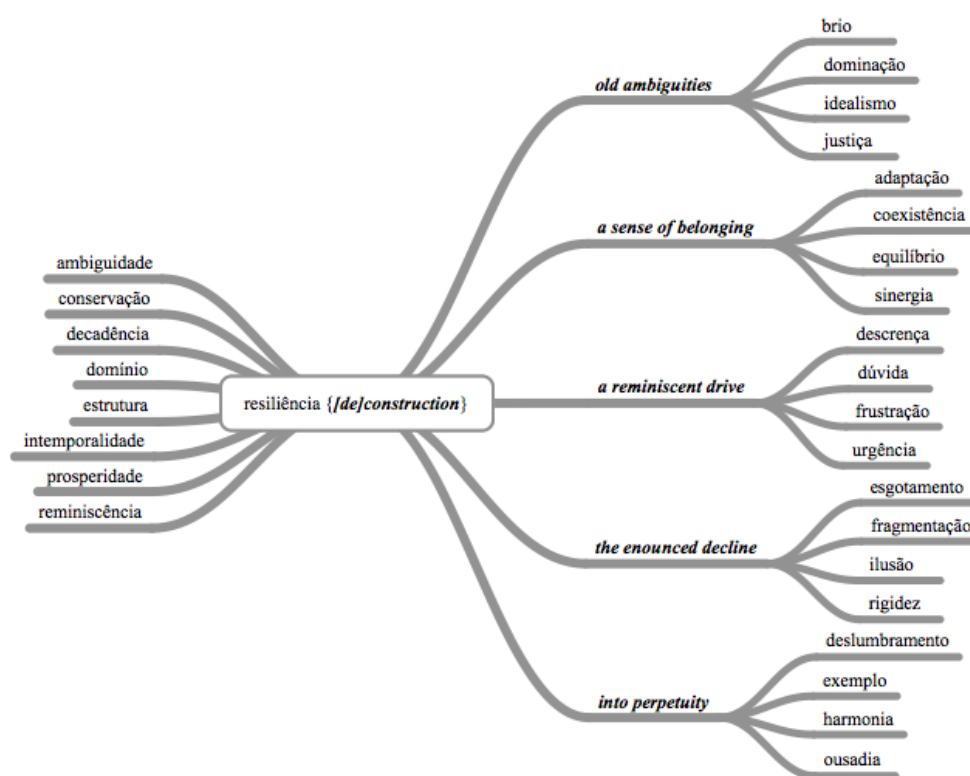


Figura 24 – Guião conceptual de *[de]construction*.

*[de]construction* teve como objetivo geral explorar a complexidade do contexto local e do sentido de lugar como o estímulo para a criação de uma performance que combina meios sonoro e visual e que dialoga com o corpo/movimento de uma performer, sobre as Ruínas de Conímbriga, e desencadear uma experiência figurativa e uma releitura do contexto do lugar e da sua memória por parte do público, tendo em conta as dimensões formais e históricas, a memória e a identidade das Ruínas de Conímbriga. Neste sentido um dos performers enquadra-se como narrador, lembrando e imaginando outros lugares possíveis através da construção das narrativas sonora e visual em tempo real. O outro performer funciona como uma metáfora da resiliência e representativo da

ambiguidade, da pertença, da reminiscência, da decadência e da intemporalidade, de um outro qualquer espaço/tempo.

*[de]construction* foi desenvolvida em três fases: o trabalho de campo, a criação das componentes sonora e visual, e a residência artística em co-criação, com Rita Grade. O trabalho de campo incluiu o processo de investigação que compreendeu leituras e análise de bibliografia sobre as Ruínas de Conímbriga, a interação com as ruínas, a apreensão e percepção dos ambientes das ruínas, o registo escrito das sensações e das atmosferas do lugar, o registo em meio fotográfico e vídeo de rotinas e atividades, as gravações sonoras, as gravações visuais e elaboração do guião conceptual da componente sonora e visual. A criação das componentes sonora e visual decorreu em estúdio e em simultâneo com a residência artística nas Ruínas de Conímbriga, tendo ambas decorrido entre 2017.07.24 e 2016.07.28.

Apresentado o processo de investigação-criação<sup>96</sup> seguidamente apresentamos alguns dos artefactos residuais<sup>97</sup> produzidos no âmbito da apresentação pública de *[de]construction*, que se realizou no dia 2017.07.29, no Museu Monográfico de Conímbriga, em Condeixa-a-Nova.

### **Sinopse**

*[de]construction* é uma performance inspirada na história e nos valores culturais das diferentes apropriações ao longo do tempo de Conímbriga, que nos transportam para novas representações e significados deste local, e que combina diferentes meios.

*[de]construction* centra-se num diálogo entre os dois performers, mediado pelos meios sonoro e visual. Um dos performers enquadra-se como narrador, lembrando e imaginando outros lugares possíveis através da construção das narrativas sonora e visual em tempo real. O outro performer funciona como uma metáfora da resiliência, um corpo que habita num espaço/tempo, descontextualizado das suas características formais e representativo da ambiguidade, da pertença, da reminiscência, da decadência e da intemporalidade, de um outro qualquer espaço/tempo.

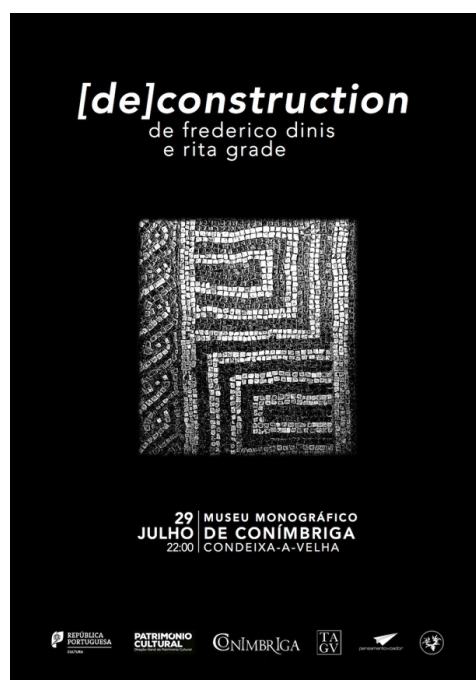
Esta performance desenvolve-se através de várias narrativas, estruturadas de forma a preservar e exhibir, simultaneamente, uma coletânea sonora e visual figurativa de Conímbriga, mantendo uma ligação com um passado de significados, e que procura transportar o público para uma memória perceptual através do diálogo entre os performers. Em *[de]construction* altera-se o tempo e o espaço, remetendo para tantos outros lugares (des)conhecidos, transformando momentaneamente o Museu Monográfico de Conímbriga num espaço cheio de novas edificações e novos significados, procurando desencadear uma experiência figurativa e uma releitura do contexto do lugar e da sua identidade.

---

<sup>96</sup> Disponível em: [https://fredericodinis.wordpress.com/performance/sseh\\_2014-2020/resiliencia/](https://fredericodinis.wordpress.com/performance/sseh_2014-2020/resiliencia/)

<sup>97</sup> Disponíveis em: <https://fredericodinis.wordpress.com/2017/07/31/ruinas-de-conimbriga-deconstruction/>

## Cartaz



## Ficha técnica

Conceito e interpretação: Frederico Dinis e Rita Grade

Gravação, edição, som, imagem e composição sonora e visual: Frederico Dinis

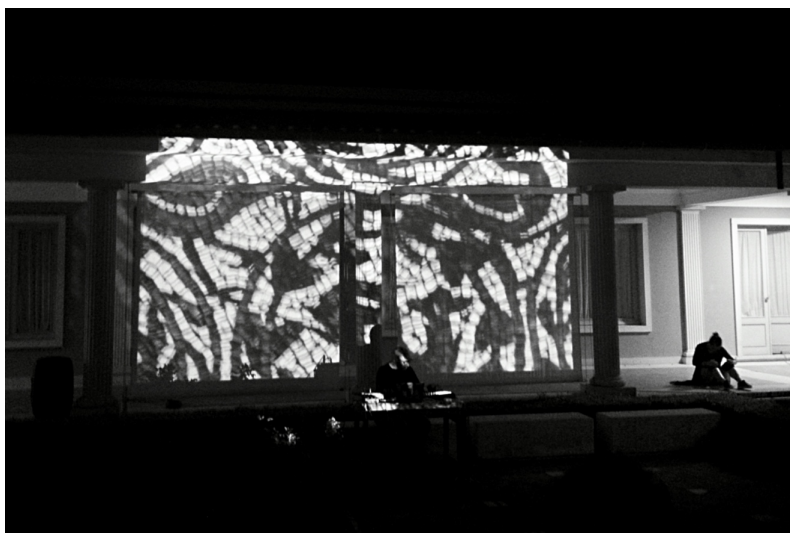
Composição coreográfica: Rita Grade

Produção: Pensamento Voador – Associação para a promoção de ideias

Organização: Museu Monográfico de Conimbriga, Pensamento Voador

Com o Apoio: Direção Geral do Património Cultural, Museu Monográfico Conimbriga, TAGV – Teatro Académico de Gil Vicente, Curso de Estudos Artísticos/Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra, CEIS20 – Centro de Estudos Interdisciplinares do Século XX

## Fotos





### 3.10. *[un]restrained*

As primeiras diligências dos Jerónimos para edificação de um colégio universitário, em Coimbra, datam de 1549, ano em que a Ordem adquiriu um terreno, próximo do castelo e da porta oriental da cidade, para aí construir o seu Colégio. A partir de 1550, os religiosos instalaram-se, provisoriamente, numas casas já existentes no terreno adquirido e deram início à vida colegial. A precariedade das primeiras instalações criou a necessidade de albergar a comunidade colegial no edifício dos paços reais, onde estavam instaladas as escolas, mantendo-se o carácter provisório das instalações. Ao longo de toda a década de cinquenta e primeiros anos da década de sessenta do século XVI, enquanto foram mudando de residência, os Jerónimos desenvolveram negociações com vista à ampliação da sua propriedade próxima do castelo, de modo a possibilitar a construção do



Colégio. Os conflitos de interesses com a vizinha comunidade de padres da Companhia de Jesus prolongaram a questão do início da construção. Em 1565, sob a proteção do cardeal regente D. Henrique, os Jerónimos conseguiram adquirir as terras de que ainda necessitavam junto ao castelo, e começaram as obras de construção do Colégio.

A extinção das Ordens Religiosas em 1834, também extinguiu esta instituição, que em 1836 foi o seu edifício entregue à Universidade, e a partir desta data vários serviços estiveram aí instalados. Isto permitiu que o edifício Colégio de São Jerónimo, devoluto pela saída dos frades ordenada pela lei de extinção das Ordens Religiosas, fosse utilizado, temporariamente, pelo Hospital da Conceição. Efetivamente este colégio foi por várias vezes utilizado para aliviar o Hospital da Conceição nos períodos de maior afluência de doentes, acabando em 1853 pôr à disposição da Universidade os edifícios dos antigos Colégios de São Jerónimo, Artes e Ordens Militares para neles serem instaladas enfermarias. O deficiente estado dos edifícios, construídos para colégios, ocupados com grande parte do seu próprio equipamento, em mau estado de conservação, criaram sérias dificuldades de adaptação à nova finalidade hospitalar.

O Colégio de São Jerónimo é assim um edifício colegial, cuja construção teve início em 1565, sendo constituído por um núcleo central representado pelo claustro, em torno do qual se desenvolviam as principais áreas. O claustro, o último a ser traçado por Diogo de Castilho, revela ainda uma gramática e estética decorativa idêntica aos que foram edificados na Coimbra quinhentista, com suas abóbadas, colunas e capitéis (Dias, 1983). No lanço norte daquele, entre o átrio de entrada e o antigo corredor de acesso ao primeiro andar, ficava a sala do capítulo, enquanto, no sector poente, no primeiro piso, funcionava a livraria do Colégio. Localizada no flanco sul, a igreja, da qual resta ainda a estrutura arquitetónica principal, foi adaptada a dispensário farmacêutico no século XIX. São os conjuntos estruturais e decorativos rococós de Setecentos que maior dignidade conferem ao edifício quinhentista, como a escadaria de aparato construída no corpo norte, os múltiplos vãos de portas e janelas e os muitos conjuntos de azulejos figurativos historiados. As diversas utilizações do Colégio de São Jerónimo ao longo dos séculos resultam numa memória preservada neste lugar num sentido figurativo do conceito de duplicidade.

Tendo como ponto focal a duplicidade (tema da criação), a memória preservada do lugar (o colégio) e as dicotomias deste lugar (representada pelo corpo dx performer) recorre-se a um exercício fenomenológico de (re)interpretação pessoal das características identitárias do lugar, selecionando-se as palavras-chave orientadoras da criação, sendo escolhidos posteriormente alguns contextos locais do Colégio de São Jerónimo que simbolizam figurativamente estas características.

Para compreender o que é a essência da duplicidade socorremo-nos a abordagem proposta por Gablik (1987) quando define a “estética da duplicidade”. A investigação da descontinuidade narrativa na história tem o seu equivalente crítico num experimentalismo e “pluralidade de estilos”

(Lucie-Smith, 1990) que não procura fixar um sentido, mas produzir interpretações distanciadas e testar o sistema estético no centro das suas linguagens. Gablik (1987) identifica nesta estratégia uma “estética da duplicidade”, a que Cohen (2011) dá, por sua vez, o nome de “estética da releitura”. Esta constitui, segundo Gablik (1987), o processo pelo qual os/as artistas pós-modernos/as exploram e dão resposta às tensões históricas no presente por transferência e reorganização do passado. Esta estratégia implica simultaneamente um grau zero da arte que reflete sobre si por pesquisas internas de e na sua linguagem, raspando o presente pela reescrita da história e reconversão crítica das formas. A distância irónica apresenta-se pela recodificação dos discursos codificados por intertextualidade, “justaposição desintegrada e autorreflexividade” (Cohen, 2011).

Considerando os seus efeitos pragmáticos, pode concluir-se que esta “interseção da criação e da recriação, da invenção e da crítica” (Hutcheon, 1989) operacionaliza um posicionamento que é simultaneamente histórico, estético e político por parte dos/as artistas no interior da própria história, restituindo à arte um papel emancipador e crítico no seu grau zero experimental.

Isto é corroborado por Gablik (1987) quando afirma que “a duplicidade é a virulenta, embora desencantada, uma nova estratégia que os artistas se apropriaram de Baudrillard, substituindo a antiga do antagonismo, da marginalidade e do engajamento. Esta nova estratégia não desafia mais a ordem (estabelecida), mas intensifica-a com vingança, tornando-se cúmplice na apropriação mútua do território do outro (...). A arte pós-moderna torna-se [assim] a orquestração alegre do colapso, o espelho fragmentado de uma cultura onde os produtos devem replicar continuamente outros produtos, onde os artistas se tornam os autores do trabalho de outra pessoa” (Gablik, 1987). Esta duplicidade é assim representada figurativamente pelo corpo presente no Colégio de São Jerónimo e pela memória preservada neste lugar.

As palavras-chave que definem as características identitárias interligadas com a memória preservada no lugar são as seguintes: convivialidade, corpo, descontinuidade, naturalidade, reconstrução, reprogramação, ritual, vestígio.

*[un]restrained* é assim concebida partindo destas características identitárias, tendo em conta um mapeamento entre características e contextos locais no espaço. Encontradas as características identitárias associadas ao Colégio de São Jerónimo e o tema da criação (duplicidade), importa desdobrar este mapeamento relativamente aos andamentos (subtemas) da criação, dando assim origem ao guião conceptual apresentado na Figura 25.

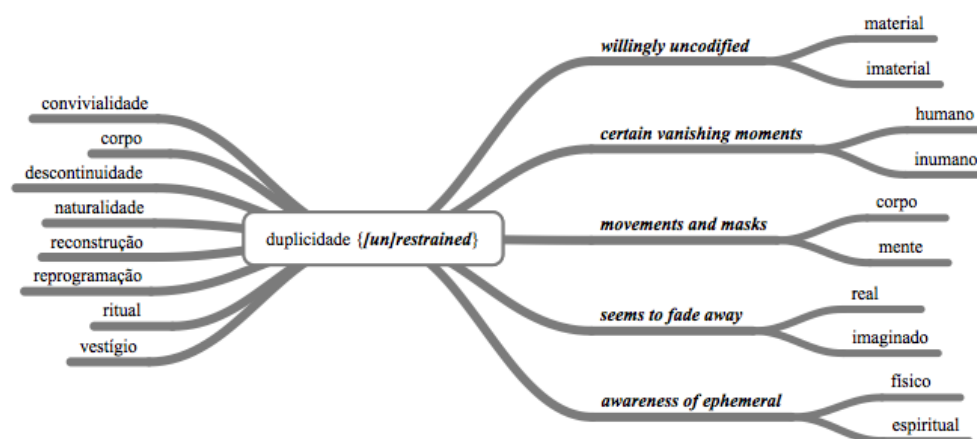


Figura 25 – Guião conceptual de *[un]restrained*.

*[un]restrained* tem como objetivo geral explorar a complexidade do contexto local e do sentido de lugar como estímulo para a criação de uma performance que combina meios sonoro e visual e que dialoga com o corpo/movimento dx performer, sobre o Colégio de São Jerónimo, e desencadear uma experiência figurativa e uma releitura do contexto do lugar e da sua memória por parte do público, tendo em conta as dimensões formais e históricas, a memória e a identidade do Colégio de São Jerónimo. Neste sentido um dos performers enquadra-se como narrador, lembrando e imaginando outros lugares possíveis através da construção das narrativas sonora e visual em tempo real. X outrx performer funciona como um corpo, uma biotecnologia que reconstrói e reprograma as dicotomias, duplicidades e binarismos naturalizados, num outro qualquer espaço/tempo.

*[un]restrained* foi desenvolvida em três fases: o trabalho de campo e a criação das componentes sonora e visual. O trabalho de campo incluiu o processo de investigação que compreendeu leituras e análise de bibliografia sobre o Colégio de São Jerónimo, a interação com o colégio, a apreensão e percepção dos ambientes do colégio, o registo escrito das sensações e das atmosferas do lugar, o registo em meio fotográfico e vídeo de rotinas e atividades, as gravações sonoras, as gravações visuais e elaboração do guião conceptual da componente sonora e visual. A criação das componentes sonora e visual decorreu em estúdio.

Apresentado o processo de investigação-criação<sup>98</sup> seguidamente apresentamos alguns dos artefactos residuais<sup>99</sup> produzidos no âmbito da apresentação públicas de *[un]restrained*, que decorreu no dia 2017.12.06, no Colégio de São Jerónimo, em Coimbra, em co-criação com André Rosa.

<sup>98</sup> Disponível em: [https://fredericodinis.wordpress.com/performance/sseh\\_2014-2020/duplicidade/](https://fredericodinis.wordpress.com/performance/sseh_2014-2020/duplicidade/)

<sup>99</sup> Disponíveis em: <https://fredericodinis.wordpress.com/2017/12/10/colégio-de-sao-jeronimo/>

## Sinopse

O corpo como espaço desmedido e descontínuo no escancaramento das políticas que ainda se referem ao corpo, seus desejos e percepções como algo “natural”.

Neste ritual das memórias de si, o corpo é biotecnologia que reconstrói e reprograma as dicotomias, duplicidades e binarismos naturalizados.

Um pequeno rito sonoro, imagético, sensorial e corporal que convida as nossas memórias afetivas e sociais para bailarem entre vestígios e convivialidades.

## Cartaz



## Ficha técnica

Conceito e interpretação: André Rosa e Frederico Dinis

Gravação, edição, som, imagem e composição sonora e visual: Frederico Dinis

Ritos e convivialidades: André Rosa

Organização: Anozero – Bienal de Arte Contemporânea de Coimbra (Programação Convergente)

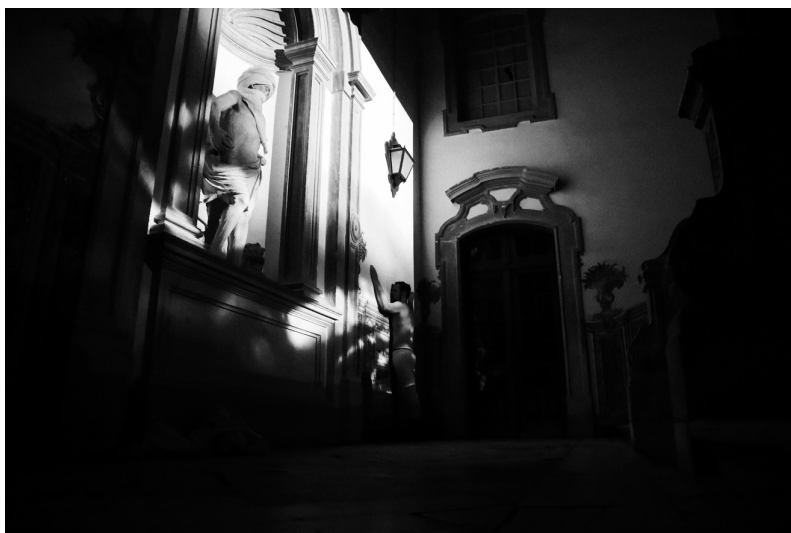
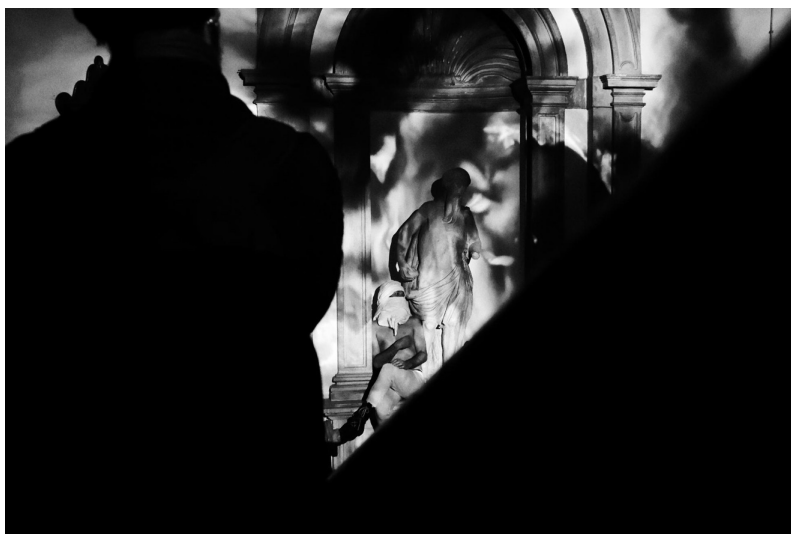
Produção: Pensamento Voador – Associação para a promoção de ideias

Co-Produção: TAGV – Teatro Académico de Gil Vicente

Fotografia: José Crúzio

Com o Apoio: Anozero – Bienal de Arte Contemporânea de Coimbra, TAGV – Teatro Académico de Gil Vicente, Curso de Estudos Artísticos/Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra, Reitoria da Universidade de Coimbra, CEIS20 – Centro de Estudos Interdisciplinares do Século XX

**Fotos**



### 3.11. *heritage of a meaning*

A “Universidade de Coimbra – Alta e Sofia” integrada na Lista do Património Mundial da UNESCO compreende um conjunto de edifícios cuja história está ou esteve intimamente associada à instituição académica, quer participando no processo de produção e divulgação de conhecimento, quer contribuindo para a construção das tradições culturais e identitárias singulares.

A definição destas áreas partiu do estudo da história da Universidade, enquanto motor na organização da cidade ao originar, ao longo do tempo, a criação de unidades morfológicas que se consubstanciam em duas áreas distintas: a Rua da Sofia e a Alta Universitária. As suas fases de expansão, retração e reorganização, em ligação com o exercício do poder político do Estado, têm expressão física ao nível do património construído e da organização urbana da cidade de Coimbra.

Encetado o processo de Reconquista e alcançada determinada tranquilidade política, económica e social na cidade que se tornou na primeira capital do Reino, começaram a florescer dois importantes centros culturais. Estes, organizados em torno das escolas instituídas no mosteiro de Santa Cruz de Coimbra e na Catedral, estavam dirigidos para o clero regular e secular, onde se ensinavam os jovens clérigos.

Em 1290 D. Dinis fundava a primeira Universidade Portuguesa ou Estudos Gerais, segundo a designação original. Uma das características mais peculiares durante a Idade Média foi a sua itinerância e funcionamento alternado entre Lisboa e Coimbra, permanecendo nesta última entre 1308 e 1338, num edifício próprio, e entre 1354 e 1377 na parte baixa da cidade. Em 1537 a Universidade estabeleceu-se definitivamente em Coimbra, reformando-se. Construiu-se para o efeito a Rua da Sofia junto ao Mosteiro de Santa Cruz e depois transformou-se o Paço Real na principal morada da instituição universitária. À sua volta, um vasto conjunto de instituições colegiais, maioritariamente ligadas às Ordens Religiosas, consolidaram a restante estrutura urbana.

Durante o reinado de D. João V (1707-1750) são construídas a Biblioteca Joanina e a Torre da Universidade. Ambas são fruto da vontade em promover a atualização cultural e científica e do acolhimento de ideias iluministas. A oposição aos programas e práticas pedagógicas de uma das mais importantes e educacionais ordens religiosas, e as novas correntes iluministas, levaram à expulsão e extinção, em 1759, da Companhia de Jesus. Em 1772, com novos Estatutos, a Universidade reformou o ensino na busca e aplicação de novos saberes. Criaram-se duas novas Faculdades e construíram-se novos estabelecimentos e equipamentos científicos. São exemplos, entre outros, o Laboratório Chimico, a renovação da ala nascente do Colégio de Jesus, o Jardim Botânico.

A extinção das ordens religiosas em 1834 acarretou o encerramento dos colégios e a consequente alienação do património. Extinguiram-se simultaneamente a jurisdição universitária privativa, o foro académico e a autonomia financeira. Iniciou-se o processo de laicização da Universidade e, com ele,

a emergência dos movimentos de associativismo e sociabilização estudantil. O regime republicano promoveu algumas medidas reformadoras sobretudo ao nível do ensino. Foi, contudo, no período do Estado Novo que a Universidade promoveu uma grande alteração urbanística, ganhando a designação de Alta Universitária. Com o final do século, marcado pela massificação do ensino universitário, a Alta sofre um processo de desconcentração, iniciado com a transferência do Hospital.

Reforçada a descentralização das instalações universitárias, a Universidade procura soluções para a vivificação da Alta Universitária, reorganizando espaços e equipamentos, construindo novos edifícios, introduzindo novos programas não exclusivamente universitários, requalificando a sua imagem patrimonial. Ao mesmo tempo, regressa à Rua da Sofia.

Símbolo da identidade e de uma longa génese cultural a “Universidade de Coimbra – Alta e Sofia” transporta-nos para vários períodos significativos da história, da arquitetura e da arte portuguesa, e do espaço geográfico e cultural português.

Tendo como ponto focal a génese (tema da criação) e a memória preservada do lugar (a Universidade de Coimbra – Alta e Sofia, classificada pela UNESCO como Património Mundial) recorre-se a um exercício fenomenológico de (re)interpretação pessoal das características identitárias do lugar, selecionando-se as palavras-chave orientadoras da criação, sendo escolhidos posteriormente alguns contextos locais da Universidade de Coimbra – Alta e Sofia que simbolizam figurativamente estas características.

Para compreender a essência da génese apoiamo-nos nos conceitos de cultura e identidade. Ambos são de natureza interativa, sócio-construída, e plural, e parecem que se confundem em alguns momentos, já que as mesmas categorias que definem culturas também definem identidades. No entanto, “participar numa certa cultura particular não implica automaticamente ter uma certa identidade particular” (Cuche, 1999), portanto certos traços culturais fazem parte da identidade, mas dificilmente uma identidade engloba todos os aspectos de uma cultura (apresentada aqui no seu sentido global). Por um lado, indivíduos procuram recursos em diversas culturas, principalmente no mundo atual, globalizado, para a construção das suas identidades onde “uma mesma cultura pode ser instrumentalizada de modo diferente e até oposto nas diversas estratégias de identificação” (Cuche, 1999). Por outro lado, “estratégias de identidade podem manipular e até modificar uma cultura” (Cuche, 1999).

A visão de cultura como fonte de construção de identidade torna-se clara na definição de Castells (1999) quando afirma que entende “por identidade o processo de construção de significado com base num atributo cultural, ou ainda num conjunto de atributos culturais inter-relacionados, o(s) qual(ais) prevalece(m) sobre outras fontes de significado. Para um determinado indivíduo (...) [há]

identidades múltiplas. No entanto, essa pluralidade é fonte de tensão e contradição tanto na auto-representação quanto na ação social” (Castells, 1999).

Diversos autores recorrem a este conceito de identidade cultural (Cuche, 1999; Hall, 1992), sendo esta uma das componentes da identidade social, responsável pela vinculação cultural. Segundo Cuche (1999), a identidade social

*exprime o resultado das diversas interações entre o indivíduo e o seu ambiente social, próximo ou distante. A identidade social de um indivíduo caracteriza-se pelo conjunto dos seus vínculos a um sistema social: vínculo a uma classe sexual, a uma classe de idade, a uma classe social, a uma nação, etc. A identidade permite que o indivíduo se localize num sistema social e seja localizado socialmente.*  
(Cuche, 1999)

Quando a identidade social passa a identificar um grupo, e não apenas cada indivíduo separadamente, esta distingue um grupo, e os seus membros, dos demais grupos. Nesse sentido, a identidade cultural é um dos componentes da identidade social, uma modalidade baseada na diferença cultural (Cuche, 1999). Diferentes identidades culturais de diferentes culturas são absorvidas por um indivíduo e tornando-se assim parte das suas identidades sociais.

Enquanto a cultura existe no âmbito dos processos inconscientes, sem consciência de identidade, a identidade cultural “remete a uma norma de vínculo, necessariamente consciente, baseado em oposições simbólicas” (Cuche, 1999). As identidades culturais, enquanto parte integrante das identidades sociais, também são múltiplas, fragmentadas, contraditórias e fluídas.

Esta génese cultural é assim representada figurativamente pela memória preservada no património histórico, arquitetónico e cultural da Universidade de Coimbra – Alta e Sofia. As palavras-chave que definem as características identitárias interligadas com a memória preservada no lugar são as seguintes: agregação, arquitetura, génese, símbolo, universalidade.

*heritage of a meaning* é assim concebida partindo destas características identitárias, tendo em conta um mapeamento entre características e contextos locais no espaço. Encontradas as características identitárias associadas à Universidade de Coimbra – Alta e Sofia e o tema da criação (génese), importa desdobrar este mapeamento relativamente aos andamentos (subtemas) da criação, dando assim origem ao guião conceptual apresentado na Figura 26.



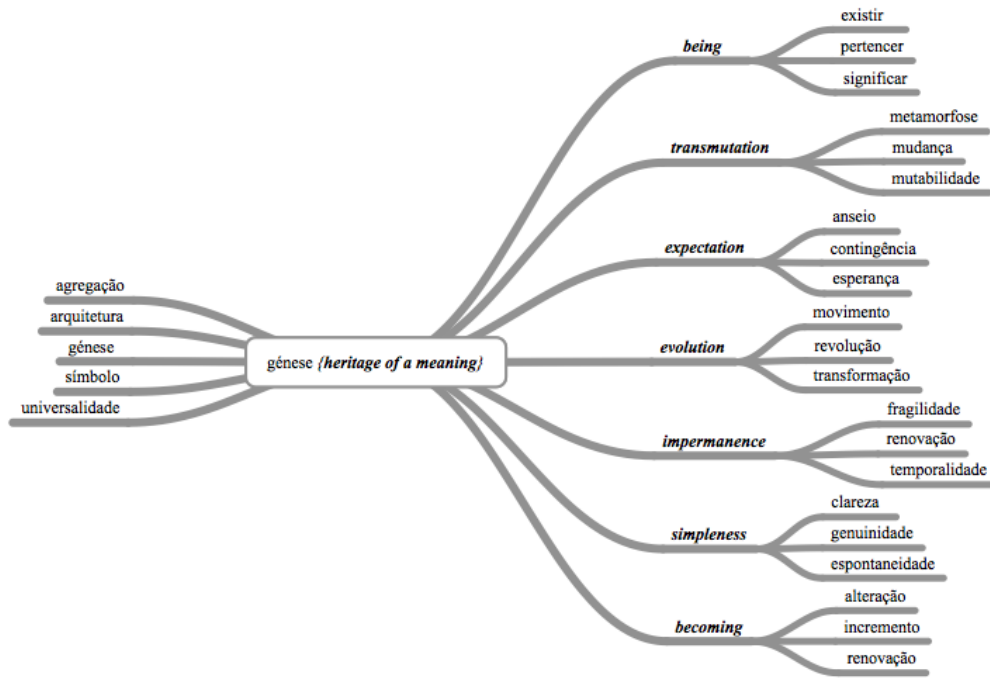


Figura 26 – Guião conceptual de *heritage of a meaning*.

*heritage of a meaning* tem como objetivo geral explorar a complexidade do contexto local e do sentido de lugar como o estímulo para a criação de uma performance que combina meios sonoro e visual, sobre a Universidade de Coimbra – Alta e Sofia, e desencadear uma experiência figurativa e uma releitura do contexto do lugar e da sua memória por parte do público, tendo em conta as dimensões formais e históricas, a memória e a identidade da Universidade de Coimbra – Alta e Sofia.

*heritage of a meaning* foi desenvolvida em duas fases: o trabalho de campo e a criação das componentes sonora e visual. O trabalho de campo incluiu o processo de investigação que compreendeu leituras e análise de bibliografia sobre a Universidade de Coimbra – Alta e Sofia, a interação com este território, a apreensão e percepção dos ambientes do território, o registo escrito das sensações e das atmosferas do lugar, o registo em meio fotográfico e vídeo de rotinas e atividades, as gravações sonoras, as gravações visuais e elaboração do guião conceptual da componente sonora e visual. A criação das componentes sonora e visual decorreu em estúdio.

Apresentado o processo de investigação-criação<sup>100</sup> seguidamente apresentamos alguns dos artefactos residuais<sup>101</sup> produzidos no âmbito da apresentação pública de *heritage of a meaning*, que se realizou no dia 2019.03.28, no Colégio de São Jerónimo, em Coimbra.

<sup>100</sup> Disponível em: [https://fredericodinis.wordpress.com/performance/sseh\\_2014-2020/genese/](https://fredericodinis.wordpress.com/performance/sseh_2014-2020/genese/)

<sup>101</sup> Disponíveis em: <https://fredericodinis.wordpress.com/2019/03/29/hoam/>

## Sinopse

*heritage of a meaning* é uma sinfonia audiovisual inspirada no património histórico, arquitetónico e cultural da Universidade de Coimbra – Alta e Sofia, classificado pela UNESCO como Património Mundial, cuja identidade é um símbolo da universalidade de uma longa génese cultural e nos transporta para vários períodos significativos da história, da arquitetura e da arte portuguesa, e do espaço geográfico e cultural português.

Na apresentação de *heritage of a meaning* altera-se o tempo e o espaço, remetendo para outros lugares (des)conhecidos, e transformando momentaneamente o espaço de apresentação num caminho cheio de novos significados e de novas memórias.

## Cartaz



## Ficha técnica

Conceito, gravação, edição, composição sonora e visual, e interpretação: Frederico Dinis

Produção: Pensamento Voador – Associação para a promoção de ideias

Apoio à residência: Reitoria da Universidade de Coimbra

Apoios: 21ª Semana Cultural da Universidade de Coimbra, Universidade de Coimbra, TAGV – Teatro Académico de Gil Vicente, Pensamento Voador – Associação para a promoção de ideias, CEIS20 – Centro de Estudos Interdisciplinares do Século XX

**Fotos**



### 3.12. *carved in grayish stone*

A cidade do Porto está implantada na margem direita do rio Douro, próximo da foz, apresentando uma fisionomia marcada pelo casario simples virado sobre a Ribeira e apinhado ao longo das colinas, onde ressaltam as torres graníticas das igrejas. A sua história remonta a épocas recuadas e acompanha a formação do próprio país e da cultura portuguesa. A geografia do lugar condicionou a formação e o seu desenvolvimento, sempre ligado a uma região onde o próprio rio é vetor económico, eixo de comunicação e elemento agregador. A par dos importantes valores evidenciados pela arquitetura e pela paisagem envolvente, o Porto possui uma identidade própria, reflexo das vivências humanas ao longo dos tempos, que se revê no seu próprio Centro Histórico e fazem dele um polo vivo, tendo sido este aspeto um dos principais critérios que o levaram a ser classificado como Património Cultural da Humanidade.

A área histórica é a parte mais antiga e uniforme da cidade, e abrange as freguesias de Miragaia, Vitória, S. Nicolau e Sé, que se encontram, em traços gerais, no interior da muralha Fernandina (século XIV) e áreas adjacentes, cujo património construído tem características medievais ou valorizadas por significativos trabalhos posteriores. Estão, neste caso, o quarteirão e Passeio das Virtudes, a Torre e Igreja dos Clérigos, a Rua 31 de Janeiro e o conjunto envolvente do Teatro São João e do Governo Civil. A envolvente desta área medieval, embora mais recente, é também rica do ponto de vista histórico e artístico, compreende: a Nascente, a encosta das Fontainhas e dos Guindais; a Norte, a Avenida dos Aliados e respetivos quarteirões, onde se incluem as Praças de D. João I, da Trindade, de Filipa de Lencastre e de Gomes Teixeira; a Nordeste, o Hospital de Santo António; e a Poente, a zona da Alfândega e Vale das Virtudes. Trata-se de um território vivo que se tornou num “valor universal excepcional” reconhecido e cuja memória preservada neste lugar remete para um sentido metafórico de um sentimento de amparo, gerado por um espírito de comunidade muito forte.

Tendo como ponto focal o amparo (tema da criação) e a memória preservada do lugar (o território) recorre-se a um exercício fenomenológico de (re)interpretação pessoal das características identitárias do lugar, selecionando-se as palavras-chave orientadoras da criação, sendo escolhidos posteriormente alguns contextos locais do Centro Histórico do Porto que simbolizam figurativamente estas características.

Para compreender a essência do amparo partimos da constatação de Palácios (2001) que assume que a “ideia ou conceito de comunidade (...) é uma invenção da modernidade” e graças a esta forma de organização social, surgem hipóteses que apresentam possíveis comparações associadas ao conceito de comunidade e aos sentimentos transmitidos pela palavra. A palavra “comunidade” evoca sentimentos de amparo, de solidariedade, vida em comum, independentemente da época ou da região. Atualmente, seria um lugar ideal onde se ambicionaria viver, um recanto afastado dos riscos

da sociedade moderna. Bauman (2003) defende que a “comunidade’ produz uma sensação favorável devido aos significados que a palavra ‘comunidade’ carrega”, é o amparo como oposto ao abandono.

Para compreender os aspetos fundamentais e essenciais associados a este conceito Weber (1973) assume que a comunidade é um conceito amplo que abrange situações heterogêneas, mas que, ao mesmo tempo, apoia-se em fundamentos afetivos, emotivos e tradicionais. O autor denomina por comunidade “uma relação social quando a atitude na ação social se inspira no sentimento subjetivo [afetivo ou tradicional] dos participantes da construção de um todo” (Weber, 1973). Para Weber (1973) a “maioria das relações sociais participa em parte da comunidade e em parte da sociedade”, apontando que, na comunidade, os fins são racionalmente sustentados em grande parte pelos seus participantes e que o sentido comunitário se contrapõe à ideia de “luta” (Weber, 1973). Além disso, afirma o autor, nem toda a participação em determinadas qualidades, associadas a situações ou condutas, implica em comunidade. A ideia comunitária não deve ainda ser definida simplesmente pela partilha de situações homogêneas, ou por um sentimento de situações comuns, de consequências e por uma mesma linguagem. Estas, em si, isso não implicam a construção de uma comunidade.

*A comunidade só existe propriamente quando, sobre a base de um sentimento [associado a uma situação comum], a ação está reciprocamente referida, não bastando a ação de todos e de cada um deles face à mesma circunstância, e na medida em que esta referência traduz o sentimento de formar um todo.*  
(Weber, 1973)

Neste sentido Buber (1987) defende que a “comunidade que imaginamos é somente uma expressão transbordante de anseio pela Vida na sua totalidade. Toda a Vida nasce das comunidades e aspira às comunidades. A comunidade é uma e fonte de Vida. Os nossos sentimentos de vida, os que nos mostram o parentesco e a comunidade de toda a vida do mundo, não podem ser exercitados totalmente a não ser em comunidade. E, numa comunidade pura nada podemos criar que não intensifique o poder, o sentido e o valor da Vida. Vida e comunidade são os dois lados de um mesmo ser. E temos o privilégio de tomar e oferecer a ambos de modo claro: vida por anseio à vida, a comunidade por anseio à comunidade”. Palácios (2001) defende que alguns elementos fundamentais caracterizam uma comunidade na atualidade: um sentimento de pertença, um sentimento de comunidade, a permanência (em contraposição à efemeridade), a territorialidade (real ou simbólica) e a forma própria de comunicação entre os seus membros por meio de veículos específicos. Para o autor a questão da territorialidade assume novo sentido já que o “sentimento de pertença, elemento fundamental para a definição de uma Comunidade, desencaixa-se da localização: é possível pertencer à distância. Evidentemente, isso não implica a pura e simples substituição de um tipo de relação (face-a-face) por outro (a distância), mas possibilita a

coexistência de ambas as formas, com o sentimento de pertença sendo comum às duas” (Palácios, 2001). Neste sentido, a territorialidade pode assumir caráter físico ou simbólico. Isto é corroborado por Castells (1999) quando afirma que, no mundo atual, as comunidades são construídas a partir dos interesses e anseios de seus membros, o que faz delas fontes específicas de identidades. As identidades são assim construídas numa íntima relação com as condições em que as pessoas vivem, sendo assim históricas e transitórias, e permanecem e renovam-se no contexto das inter-relações estabelecidas no local, reforçadas por sentimentos de amparo. As palavras-chave que definem as características identitárias interligadas com a memória preservada no lugar são as seguintes: afeto, atitude, conforto, convicção, pertença.

*carved in grayish stone* é assim concebida partindo destas características identitárias, tendo em conta um mapeamento entre características e contextos locais no espaço. Encontradas as características identitárias associadas ao Centro Histórico do Porto e o tema da criação (amparo), importa desdobrar este mapeamento relativamente aos andamentos (subtemas) da criação, dando assim origem ao guião conceptual apresentado na Figura 27.

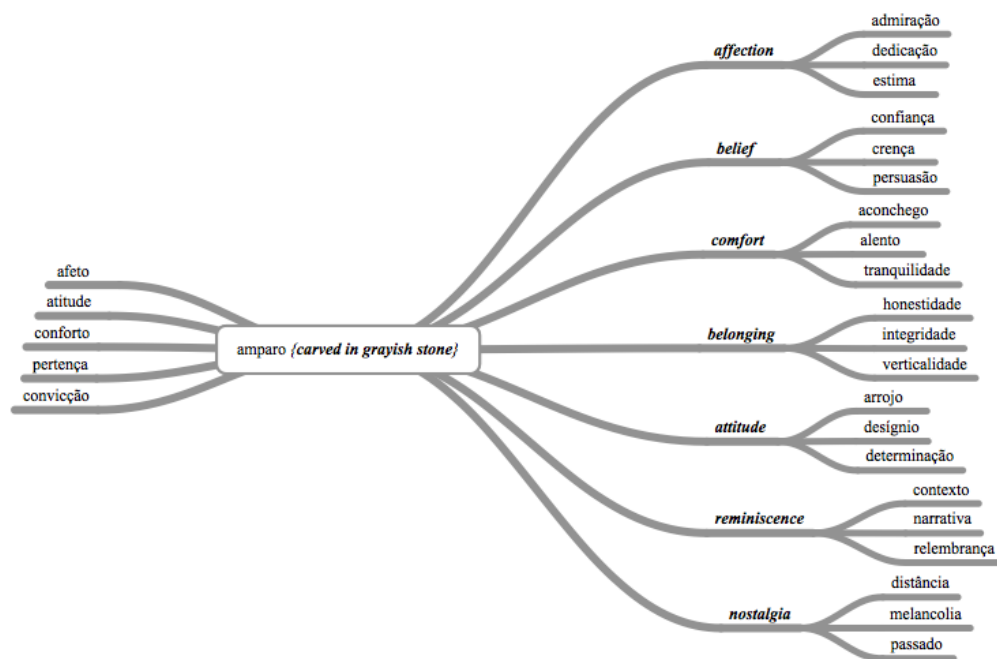


Figura 27 – Guião conceptual de *carved in grayish stone*.

*carved in grayish stone* tem como objetivo geral explorar a complexidade do contexto local e do sentido de lugar como o estímulo para a criação de uma performance que combina meios sonoro e visual e que dialoga com o corpo/movimento de uma performer, sobre o Centro Histórico do Porto, e desencadear uma experiência figurativa e uma releitura do contexto do lugar e da sua memória por parte do público, tendo em conta as dimensões formais e históricas, a memória e a identidade do Centro Histórico do Porto.

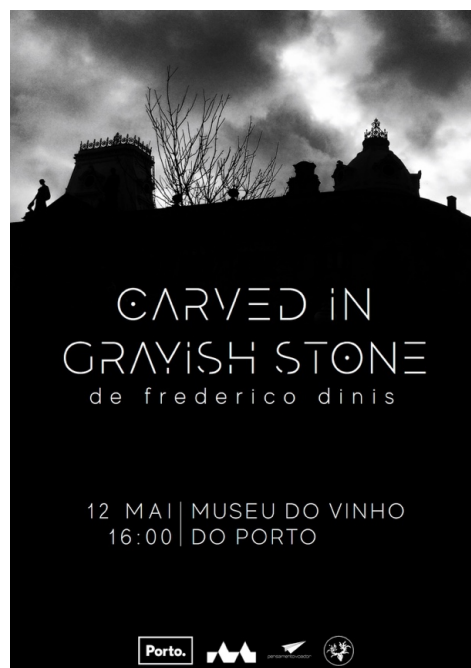
*carved in grayish stone* foi desenvolvida em três fases: o trabalho de campo, a criação das componentes sonora e visual, e a residência artística. O trabalho de campo incluiu o processo de investigação que compreendeu leituras e análise de bibliografia sobre o Centro Histórico do Porto, a interação com o território, a apreensão e percepção dos ambientes do território, o registo escrito das sensações e das atmosferas do lugar, o registo em meio fotográfico e vídeo de rotinas e atividades, as gravações sonoras, as gravações visuais e elaboração do guião conceptual da componente sonora e visual. A criação das componentes sonora e visual decorreu em estúdio e em simultâneo com a residência artística no Museu do Vinho do Porto, tendo ambas decorrido entre 2019.03.24 e 2019.04.01.

Apresentado o processo de investigação-criação<sup>102</sup> seguidamente apresentamos alguns dos artefactos residuais<sup>103</sup> produzidos no âmbito da apresentação pública de *carved in grayish stone*, que se realizou no dia 2019.05.12, no Museu do Vinho do Porto, no Porto.

### Sinopse

*carved in grayish stone* é uma criação audiovisual inspirada na história e no território do Centro Histórico da cidade do Porto, explorando a atmosfera urbana para nos transportar para outras dimensões sensoriais da cidade. Em *carved in grayish stone* altera-se o tempo e o espaço, remetendo para outros lugares (des)conhecidos, e transformando momentaneamente o Museu do Vinho do Porto, num espaço cheio de novos significados e memórias.

### Cartaz



---

<sup>102</sup> Disponível em: [https://fredericodinis.wordpress.com/performance/sseh\\_2014-2020/amparo/](https://fredericodinis.wordpress.com/performance/sseh_2014-2020/amparo/)

<sup>103</sup> Disponíveis em: <https://fredericodinis.wordpress.com/2019/05/15/carved-in-grayish-stone/>

### **Ficha técnica**

Conceito, gravação, edição, composição sonora e visual, e interpretação: Frederico Dinis

Produção: Pensamento Voador – Associação para a promoção de ideias

Apoio à residência: Museu do Vinho do Porto

Apoios: Câmara Municipal do Porto, Museu do Vinho do Porto, Pensamento Voador – Associação para a promoção de ideias, CEIS20 – Centro de Estudos Interdisciplinares do Século XX

### **Fotos**







### 3.13. *an essence of a legacy*

O Figurado é a designação do produto do trabalho efetuado pelos artesãos barristas que se dedicam a modelar peças à mão, as quais na sua essência representam a realidade ou o imaginário das suas vidas quotidianas. Viana & Moscoso (2013) distinguem dois tipos de Figurado: sortido e estatuária. O Figurado sortido diz respeito às pequenas peças feitas em grandes quantidades com recurso a moldes. Não é possível datar o início da produção do figurado sortido, mas sabe-se que em Barcelos era muito abundante entre o início e meados do século XX. As peças possuíam uma característica muito marcante: quase todos os pequenos objetos tinham um assobio, sendo vendidos nos mercados e feiras como brinquedos, objetos de recreação (Viana & Moscoso, 2013).

O Figurado estatuária (ou simplesmente Figurado) é a designação dada às peças de estatuária de expressão popular produzidas quase integralmente à mão. O Figurado remontará, pelo menos, aos finais do século XVI, havendo notas de que o Frei Bartolomeu dos Mártires se terá referido a bonecos de barro, durante o concílio de Trento, tese que Lapa Carneiro questiona (Viana & Moscoso, 2013). No seu ofício, de mãos ágeis, os barristas (e)laboram a reinvenção dos utensílios do quotidiano em brinquedos ingénuos e figuras candidamente maliciosas. Mas o Figurado é também essa outra “arte” de dimensão simbólica que exorciza mitos, lendas e medos, e eleva o artesanato em barro a uma dimensão bipolar que vagueia entre o “divino” e o “demoníaco”. Personagem dessa tensão entre o profano e o sagrado, Rosa Ramalho, que um dia “encontrou-se com os monstros da mitologia popular”, é a artesã mais carismática da região oleira de Barcelos. Até meados do século XX, o Figurado era visto como uma arte menor. Mas com Ramalho, a

peça/brinquedo deu lugar ao objeto de culto das elites citadinas (Viana & Moscoso, 2013). E se Rosa é símbolo da capacidade criadora de um povo, o Galo de Barcelos é ícone de uma certa portugalidade. De pequenino com assobio (até à 1ª metade do século XX), a grande, colorido, altaneiro e vaidoso, feito à mão ou com a ajuda da roda de oleiro, o Galo corre mundo e eleva o nome de Barcelos e de Portugal.

Este ofício de vergar e modelar o barro à (des)medida imaginação dos barristas remonta tão longe como a profundidade das crateras esventradas na terra de onde os barreiristas extraem a sua matéria prima, na região oleira de Barcelos. Lá longe, dos incógnitos que sedimentaram a “arte” e dos quais a história dos homens não registou nome, nem eira nem beira, até aos dias do amanhã que se vislumbra nas novas gerações, os barristas de Barcelos já foram Ramalha, Esteves, Baraça, Mistério, Sineta e Côto. Estes, oficialmente registados, foram baús de tradição e saber que deixaram aos seus familiares e conterrâneos a arte que tinham herdado do saber dos tempos! E assim nasceram e cresceram mais Baraças, Cotas, Ramalho, Mistérios, Sapateiro, Macedo e Morgado. E assim se polvilhou e enriqueceu a região oleira de Barcelos de uma vasta e rica artesanaria. Hoje, no horizonte vislumbram-se os herdeiros de todo esse caldo social e cultural: Pias, Ferreiras, Faria, Dias, Macedo, Oliveira, a mais nova geração de barristas. E é assim que de anónimos ‘bonequeiros’, a artesãos de marca e certificação garantida, de todos eles se fez e faz este modo de vida que reinventa a tradição e expressa as memórias e a identidade cultural da região oleira de Barcelos.

Segundo Viana & Moscoso (2013) “os barristas continuam a produzir figuras com temáticas e estilos do passado, dando continuidade à expressão de cada família. Hoje, juntam uma nova produção de figuras diferentes e “...reagem quando alguém copia uma criação sua”. Admirados por serem a nossa ligação com um outro mundo, onde a imaginação não tem regras, os barristas desenvolvem um trabalho que dá enfoque ao burlesco, ao feio, ao narigudo e esbugalhado, ao mafarrico e à tentação. As figuras falam de bruxas, sinas, mau-olhado; mas também de flores, de festa. “Num gesto secreto repetem o ritual, concentram-se mais uma vez na representação dos pecados capitais ou num simples galo-assobio” (Viana & Moscoso, 2013). Algumas figuras crescem, por altura ou para as festas. Surgem cabeçudos e gigantones que, acompanhados por músicos, animam e criticam, nesta velha tradição popular minhota. São coisas do barro. “Estas figuras têm a utilidade lúdica de olhar, jogar e reconstituir situações. As bandas de música e os coretos remetem para o ouvir música e dançar” (Barroso, 1991).

Os mais velhos procuram passar aos mais novos esta vontade de transmissão de saber, as histórias de cada peça encenada, a transmissão dos mitos, a sua recriação, “inventando o que não existe senão através da imaginação” (Viana & Moscoso, 2013). No território da região oleira de Barcelos continua a existir um olhar sobre o quotidiano, de entes imagináveis que, numa certa comédia humana, denunciam “uma inconsciência sublime onde uma miséria de séculos encontrou forças para

não sucumbir transfigurando-a em consciência ativa, em destino assumido” (Barroso, 1991) permitindo destacar um legado que se transmite partindo da essência da memória preservada deste lugar.

Tendo como ponto focal o legado (tema da criação) e a memória preservada do lugar (o território da região oleira de Barcelos) recorre-se a um exercício fenomenológico de (re)interpretação pessoal das características identitárias do mesmo, selecionando-se as palavras-chave orientadoras da criação, sendo escolhidos posteriormente alguns contextos locais do território da região oleira de Barcelos que simbolizam figurativamente estas características.

Nestes processos associados à memória preservada do lugar encontramos algumas constantes que dizem respeito ao modo como a memória cultural é construída. Desde logo, o recurso a características particulares que são valorizadas para aferir a “autenticidade” e a “legitimidade” das práticas culturais, como sejam as ideias de monumentalidade, de ruína, de sobrevivência, ou de testemunho, fundamental no contexto da região oleira de Barcelos. Todas elas parecem acentuar a “presença do passado” (Vasconcelos, 1997).

Halbwachs (1925) havia já reconhecido a importância da análise das formas pelas quais a memória é socialmente construída, e sustentava a ideia de que os grupos sociais dotariam os indivíduos de quadros mentais no interior dos quais as suas memórias se localizariam, mas que estes quadros mentais seriam contextualizados pelos espaços materiais que esses grupos específicos ocupariam. Halbwachs (1925) recusava, portanto, a separação, abstrata e sem sentido no seu entender, entre memória individual e memória social.

Reconhecemos hoje também que o problema do controlo, da propriedade e da transmissão da memória de uma sociedade ou de um grupo social particular constitui sempre um problema político. Todavia, como sugere Connerton (1989), as propostas de Halbwachs (1925) não destacaram o modo como “as imagens do passado e o conhecimento recordado do passado são transmitidas e conservadas por (...) rituais” (Connerton, 1989), sendo assim transmitidas.

Mas ao falar da presença das “imagens do passado” ou do “conhecimento recordado do passado” na objectificação da cultura popular, estamos apenas a recuperar a ideia fundadora de Handler (1988), que é a de se ver, afinal, a cultura como uma coisa: um objeto ou uma entidade natural feita de objetos e traços. E esta afirmação é absolutamente indispensável para se poder equacionar o modo como os indivíduos e as comunidades concebem de facto “qualquer coisa” como sendo a “sua cultura”, ou certos aspetos da sua vida como “culturais” e que esse reconhecimento parece dever-se em grande medida à produção de discursos anteriores, de origens diversas, manipulados, transformados ou reapropriados pela comunidade local.

As palavras-chave que definem as características identitárias interligadas com a transformação do lugar são as seguintes: convicção, intimidade, melancolia, perseverança, resiliência.

*an essence of a legacy* é assim concebida partindo destas características identitárias, tendo em conta um mapeamento entre características e contextos locais no espaço. Encontradas as características identitárias associadas ao território da região oleira de Barcelos e o tema da criação (legado), importa desdobrar este mapeamento relativamente aos andamentos (subtemas) da criação, dando assim origem ao guião conceptual apresentado no Figura 28.

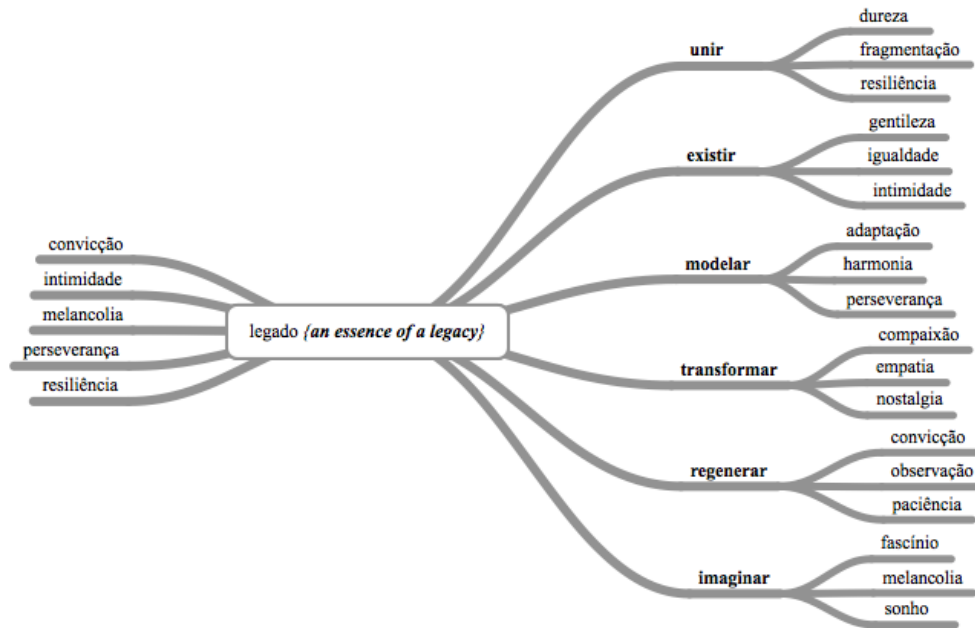


Figura 28 – Guião conceptual de *an essence of a legacy*.

*an essence of a legacy* tem como objetivos explorar a complexidade do contexto local e do sentido de lugar como o estímulo para a criação de uma performance que combina os meios sonoro e visual, no Museu de Olaria, e desencadear uma experiência figurativa e uma releitura do contexto do lugar e da sua memória por parte do público, tendo em conta as dimensões formais e históricas, a memória e a identidade do território da região oleira de Barcelos.

*an essence of a legacy* foi desenvolvida em três fases: o trabalho de campo, a criação das componentes sonora e visual, e a residência artística. O trabalho de campo incluiu o processo de investigação que compreendeu leituras e análise de bibliografia sobre o território da região oleira de Barcelos, a interação com o território, a apreensão e percepção dos ambientes da região e da sua envolvente, o registo escrito das sensações e das atmosferas locais, o registo em meio fotográfico e vídeo de rotinas e atividades, as gravações sonoras, as gravações visuais e elaboração do guião conceptual da componente sonora e visual. A criação das componentes sonora e visual decorreu simultâneo com

na residência artística no Museu da Olaria, tendo ambas acontecido entre 2019.03.04 e 2019.03.22.

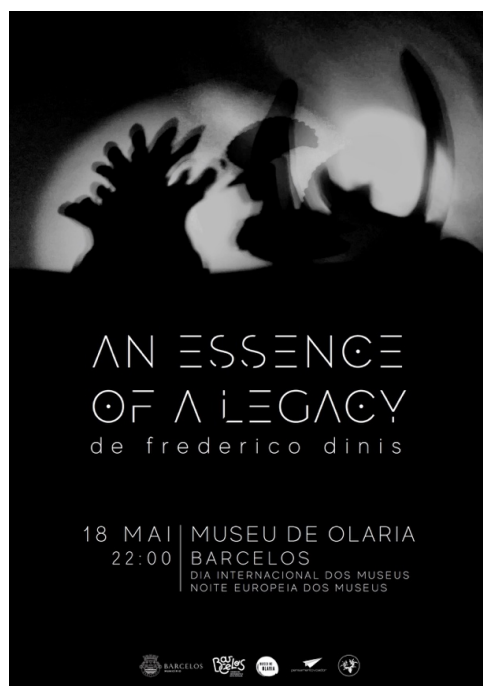
Apresentado o processo de investigação-criação<sup>104</sup> seguidamente apresentamos alguns dos artefactos residuais<sup>105</sup> produzidos no âmbito da apresentação pública de *an essence of a legacy*, que se realizou no dia 2019.05.18, no Museu de Olaria, em Barcelos.

### Sinopse

*an essence of a legacy* é uma criação audiovisual inspirada na arte e na criatividade do Figurado Barcelos, cuja identidade é um símbolo da capacidade criadora de uma comunidade e nos transporta para novas dimensões do território da região oleira de Barcelos, com recurso à exploração dos seus aspetos sonoros e visuais.

*an essence of a legacy* procura desenvolver uma viagem de experiências preceptivas, procurando representar as suas características identitárias mais particulares.

### Cartaz



---

<sup>104</sup> Disponível em: [https://fredericodinis.wordpress.com/performance/sseh\\_2014-2020/legado/](https://fredericodinis.wordpress.com/performance/sseh_2014-2020/legado/)

<sup>105</sup> Disponíveis em: <https://fredericodinis.wordpress.com/2019/05/20/an-essence-of-a-legacy/>

### **Ficha técnica**

Conceito, gravação, edição, composição sonora e visual, e interpretação: Frederico Dinis

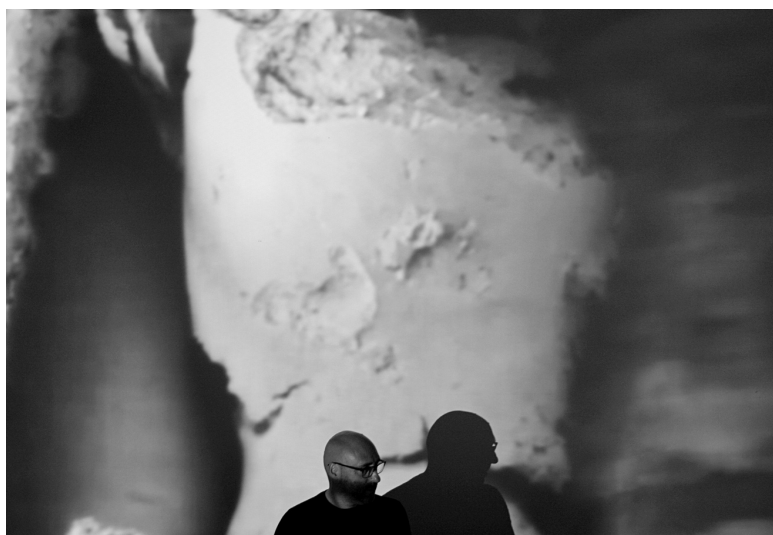
Produção: Pensamento Voador – Associação para a promoção de ideias

Apoio à residência: Museu de Olaria

Apoios: Câmara Municipal de Barcelos, Museu de Olaria, Turismo de Barcelos, Pensamento Voador – Associação para a promoção de ideias, CEIS20 – Centro de Estudos Interdisciplinares do Século XX

Agradecimentos: Cerâmica João Coelho Silva, Júlia Côta, Armando Brás, Rosa Portela, Irmãos Baraça

### **Fotos**





### 3.14. *figurative reality of identity*

Os vestígios históricos sobre a origem do povoamento desta terra, leva-nos à Idade do Ferro, mais propriamente a vestígios arqueológicos de castros pelo concelho. O Castro do Monte das Ermidas, talvez fundado no século IV A.C., o Castro de São Miguel-o-Anjo ou ainda o Castro de Eiras, são alguns dos vestígios arqueológicos de remotos povoamentos que o concelho dispõe. A Pedra Formosa do Castro de Eiras que pertencia a um complexo de banhos, foi encontrada em 1880, e segundo os arqueólogos data do primeiro milénio antes de Cristo.

No dia 1 de julho de 1205, o rei D. Sancho I de Portugal que tinha um reguengo em Vila Nova fez uma carta foral para 40 povoadores dessa terra, dando autorização para estes tratarem do seu reguengo. Todo o lucro que os 40 povoadores obtivessem naquele reguengo seriam perpetuamente deles, por direito hereditário, e poderiam vender como seu foro a quem quisessem. Assim, a história da vila enquanto comunidade, inicia-se a partir desse momento. Nessa mesma carta foral, o rei manda a povoação que faça uma feira quinzenal, tradição essa que ainda hoje em dia é seguida semanalmente.

Vila de Famalicão, como cabeça do Julgado de Vermoim, começou a valorizar-se com o correr dos anos, e tanto assim que em 1706 contava 100 habitantes naturais da terra. Mostrando os seus anseios de melhor progresso, em 1734 e 1735 insistiu com Barcelos, pedindo regalias, como a significar o cuidado de novas intenções progressivas. Em 21 de março de 1835, com a criação da nova Divisão Judicial do Reino de Portugal, ficou formado o concelho de Vila Nova de Famalicão por carta foral da rainha D. Maria II, recebendo o território a sua autonomização política.

Na segunda metade do século XX, a cidade tinha atingido um patamar de qualidade, com equipamentos e infraestruturas modernas, progresso esse que poderia levar a vila à elevação a cidade. Assim, a Lei de 14 de Agosto de 1985, aprovado pela Assembleia da República em 9 de Julho de 1985, abriu caminho à ascensão de Vila Nova de Famalicão à categoria de cidade.

Ao longo da sua já longa história, Vila Nova de Famalicão tem sido frequentemente mencionado como um dos principais centros culturais, comerciais e industriais em Portugal. Este é o local que Camilo Castelo Branco escolheu para viver e produzir a maioria das suas obras literárias, tornando-se no maior romancista da Língua Portuguesa. Outras personalidades tiveram em Vila Nova de Famalicão o seu berço ou aqui encontraram terreno fértil para a sua afirmação. São os casos de Bernardino Machado, Arthur Cupertino de Miranda ou Alberto Sampaio. A estes nomes junta-se uma multidão de famalicenses que fizeram do concelho um território de referência. Um território que criou uma multiplicidade de ligações entre tempo, espaço e meio, em contínuos processos de transformação permitindo (re)construir horizontes interligados à memória preservada na paisagem cultural deste lugar.

Tendo como ponto focal o horizonte (tema da criação) e a memória preservada na paisagem do lugar (o território de Vila Nova de Famalicão) recorre-se a um exercício fenomenológico de (re)interpretação pessoal das características identitárias do mesmo, selecionando-se as palavras-chave orientadoras da criação, sendo escolhidos posteriormente alguns contextos locais do território de Vila Nova de Famalicão que simbolizam figurativamente estas características.

Falamos de uma memória preservada na paisagem do território de Vila Nova de Famalicão que se compõe tanto de camadas de lembrança quanto de estratos de rocha, já que, embora estejamos habituados a situar a natureza e a percepção humana em dois campos distintos, estes são na verdade inseparáveis. Antes de poder ser um repouso para os sentidos, a paisagem é obra da mente (Schama, 1995).

Esta atmosfera do lugar lembrada advém de uma aliança entre paisagem natural e paisagem cultural. Paisagem natural composta apenas por elementos da natureza, sem intervenção humana, e onde as suas características naturais são preservadas, não sofrendo nenhum tipo de modificação que não seja de ordem natural. Mantendo assim uma aparência teórica da paisagem sob as condições climáticas onde apenas as forças naturais atuariam (Lautensach, 1967). E paisagem cultural que resulta da (re)construção do meio natural ao qual o ser humano imprimiu as marcas das suas ações e formas de expressão, resultando numa soma de todos os testemunhos decorrentes da interação do homem com a natureza e, reciprocamente, da natureza com o homem, passíveis de leituras espaciais e temporais (IPHAN, 2007).

Numa transformação do lugar e do seu ambiente através do desenvolvimento e do uso de técnicas. Já que, desde os tempos pré-históricos que o homem tem desenvolvido diferentes formas de



adaptar os meios naturais recorrendo a técnicas para transformar as paisagens naturais em paisagens culturais (Escobar, 2005).

As palavras-chave que definem as características identitárias interligadas com a transformação do lugar são as seguintes: adaptação, estratos, lembrança, marcas, ordem.

*figurative reality of identity* é assim concebida partindo destas características identitárias, tendo em conta um mapeamento entre características e contextos locais no espaço. Encontradas as características identitárias associadas ao território de Vila Nova de Famalicão e o tema da criação (horizonte), importa desdobrar este mapeamento relativamente aos andamentos (subtemas) da criação, dando assim origem ao guião conceptual apresentado na Figura 29.

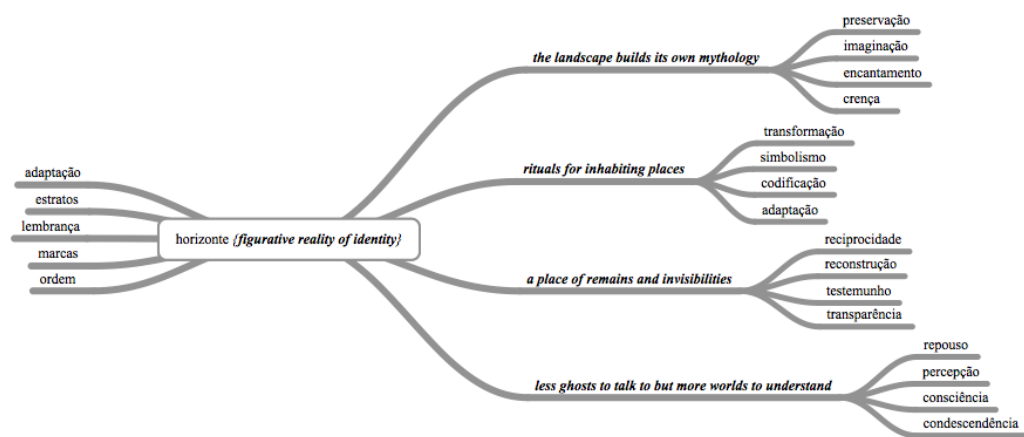


Figura 29 – Guião conceptual de *figurative reality of identity*.

*figurative reality of identity* tem como objetivos explorar a complexidade do contexto local e do sentido de lugar como o estímulo para a criação de uma performance que combina os meios sonoro e visual, na Casa do Território, e desencadear uma experiência figurativa e uma releitura do contexto do lugar e da sua memória por parte do público, tendo em conta as dimensões formais e históricas, a memória e a identidade do território de Vila Nova de Famalicão.

*figurative reality of identity* foi desenvolvida em duas fases: o trabalho de campo e a criação das componentes sonora e visual. O trabalho de campo incluiu o processo de investigação que compreendeu leituras e análise de bibliografia sobre o território de Vila Nova de Famalicão, a interação com o território, a apreensão e percepção dos ambientes do território, o registo escrito das sensações e das atmosferas locais, o registo em meio fotográfico e vídeo de rotinas e atividades, as gravações sonoras, as gravações visuais e elaboração do guião conceptual da componente sonora e visual. A criação das componentes sonora e visual decorreu em estúdio.

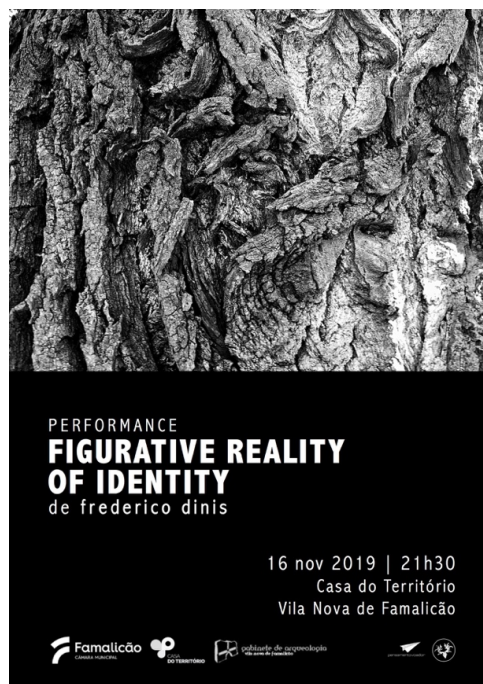
Apresentado o processo de investigação-criação<sup>106</sup> seguidamente apresentamos alguns dos artefactos residuais<sup>107</sup> produzidos no âmbito da apresentação pública de *figurative reality of identity*, que se realizou no dia 2019.11.16, na Casa do Território, em Vila Nova de Famalicão.

### Sinopse

*figurative reality of identity* é uma criação audiovisual inspirada na história de Vila Nova de Famalicão, cuja identidade é um singular testemunho da sua memória e cuja atmosfera nos transporta para novas dimensões deste território.

*figurative reality of identity* procura desenvolver uma viagem de experiências perceptivas, através da exploração de aspetos visuais e sonoros de Vila Nova de Famalicão, procurando representar as suas características identitárias mais particulares.

### Cartaz



### Ficha técnica

Conceito, gravação, edição, composição sonora e visual, e interpretação: Frederico Dinis

Produção: Pensamento Voador – Associação para a promoção de ideias

Apoios: Câmara Municipal de Vila Nova de Famalicão, Casa do Território, Pensamento Voador – Associação para a promoção de ideias, CEIS20 – Centro de Estudos Interdisciplinares do Século XX

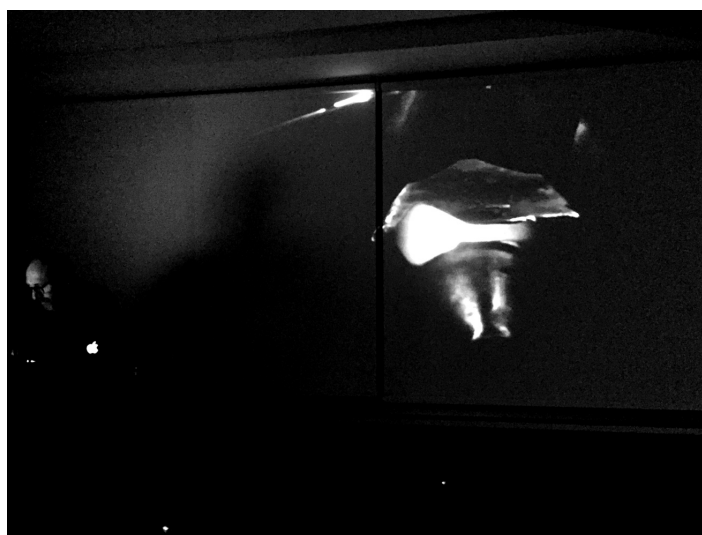
Agradecimentos: Gabinete de Arqueologia, José Carlos Dias Sousa

---

<sup>106</sup> Disponível em: [https://fredericodinis.wordpress.com/performance/sseh\\_2014-2020/horizonte/](https://fredericodinis.wordpress.com/performance/sseh_2014-2020/horizonte/)

<sup>107</sup> Disponíveis em: <https://fredericodinis.wordpress.com/2019/11/19/figurative-reality-of-identity/>

**Fotos**



### 3.15. *enclosed within*

O povoamento do território que corresponde ao atual concelho de Vila Nova da Barquinha remonta a épocas ancestrais, nomeadamente ao período Paleolítico, tal como se pode comprovar pelos vestígios arqueológicos encontrados em Aldeíinha. Em Tancos e na freguesia de Atalaia, são visíveis marcas neolíticas, enquanto que a presença romana e árabe está, igualmente, bem delimitada no concelho, mais especificamente no Castelo de Almourol. Pensa-se que esta fortificação terá sido edificada, num ilhéu a meio do Rio Tejo, no século III ou no IV d. C., tendo sido reconstruído no século XII (1171), por Gualdim Pais, Mestre da Ordem dos Templários. Romanizado e, mais tarde, conquistado pelos mouros, este território transformou-se num local de grande relevância estratégica.

No período da Reconquista Cristã, foram sendo erguidas fortificações, nesta região, de forma a assegurarem a defesa das investidas muçulmanas. Assim, para além do Castelo de Almourol, a cintura defensiva desta zona era composta pelos já desaparecidos Castelos de Paio de Pelle e de Cardiga.

A partir da Idade Média, as povoações que, atualmente, compõem o concelho de Vila Nova da Barquinha foram perdendo importância militar e foi o Rio Tejo que passou a ter um papel fundamental no desenvolvimento local. Desta forma, a navegabilidade e o tráfego fluvial intenso originaram portos fluviais em Tancos (século XVI) e em Barquinha (século XVIII). A chegada do caminho-de-ferro provocou uma diminuição do comércio fluvial e as povoações ribeirinhas começaram a entrar em decadência.

No dia 6 de Novembro de 1836, a rainha D. Maria II assinou um decreto que criou o concelho de Vila Nova da Barquinha, que seria composto pelos extintos concelhos de Atalaia, Paio de Pele e Tancos. Só três anos mais tarde (26 de Junho de 1839), é que Barquinha foi elevada a Vila. O novo concelho foi, entretanto, suprimido (21 de Novembro de 1895) e anexado ao da Golegã, para voltar a ser restaurado, em 13 de Janeiro de 1898.

Pela sua localização geográfica e pela sua história, Vila Nova da Barquinha é detentora de um vasto, variado e rico património natural, arqueológico e arquitectónico, dominado pela beleza das zonas ribeirinhas e das paisagens verdejantes.

Ressaltam assim neste lugar representações e ressignificações associadas a uma viagem interior e de uma procura incessante e de redescoberta, num mapa de significados e de sensações que resultam desta memória preservada na paisagem deste lugar e de uma essência de um isolamento.

Tendo como ponto focal a isolamento (tema da criação) e a memória preservada na paisagem do lugar (o território) recorre-se a um exercício fenomenológico de (re)interpretação pessoal das características identitárias do lugar, seleccionando-se as palavras-chave orientadoras da criação, sendo

escolhidos posteriormente alguns contextos locais de Vila Nova da Barquinha que simbolizam figurativamente estas características. A essência do isolamento radica num processo de travessia que conjuga, de uma só vez, as possibilidades históricas existentes na comunidade e as tendências e motivações subjetivas que procuram instigar os elementos dessa comunidade a procurarem outros lugares. É neste cruzamento, entre objetividade e subjetividade, que qualquer existência de diferente pode ocorrer.

Segundo Bidima (2002) a travessia ocupa-se dos devires, dos excessos e das intensidades, e indica quais os plurais que se integram numa determinada história. Esta travessia não procura nenhum sentido, mas, não negligenciando as transformações da história, reafirma que “este mundo está longe de ser um *ordo sempiternus rerum*, não há nenhum processo sem imperfeições, [este mundo] não possui nenhuma aptidão em construir uma decoração fechada; sem parar libertam-se do que se tornou o mundo, evoluções para outra possibilidade” (Bloch, 1981).

A relação da travessia com a memória não é da ordem da simples evocação já que esta remete para o registo da conceção, ou seja, para uma memória que não é feita de “lugares” inamovíveis, mas constitui-se de “lugares indicativos” que são, de fato, indicadores (Bidima, 2002).

Bidima (2002) assume que estes “lugares de memória” enunciam que todo o “lugar de memória” é um evocado e um trânsito para os “não-lugares da memória”. Evocado de forma a libertar, no âmbito de uma memória, os elementos ainda não efetivados e que estão em sofrimento, e em trânsito já que todo o conteúdo da memória está exposto ao desgaste do devir.

Este processo de travessia faz da memória “um quadro, mais do que um conteúdo, uma questão sempre disponível, um conjunto de estratégias, um ser existente” (Nora, 1984) e uma essência de um isolamento, numa metáfora sobre o estar enclausurado no tempo.

As palavras-chave que definem as características identitárias interligadas com a memória preservada no lugar são as seguintes: isolamento, perpetuidade, renovação, travessia, vagar.

*enclosed within* é assim concebida partindo destas características identitárias, tendo em conta um mapeamento entre características e contextos locais no espaço. Encontradas as características identitárias associadas a Vila Nova da Barquinha e o tema da criação (isolamento), importa desdobrar este mapeamento relativamente aos andamentos (subtemas) da criação, dando assim origem ao guião conceptual apresentado na Figura 30.

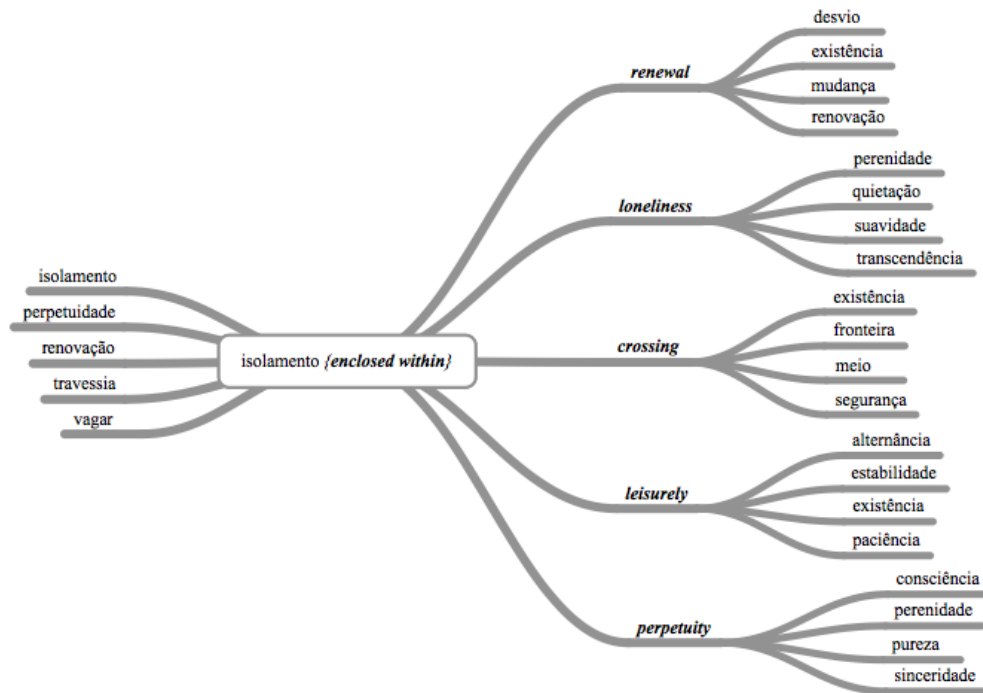


Figura 30 – Guião conceptual de *enclosed within*.

*enclosed within* tem como objetivo geral explorar a complexidade do contexto local e do sentido de lugar como o estímulo para a criação de uma performance que combina meios sonoro e visual sobre Vila Nova da Barquinha, e desencadear uma experiência figurativa e uma releitura do contexto do lugar e da sua memória por parte do público, tendo em conta as dimensões formais e históricas, a memória e a identidade de Vila Nova da Barquinha.

*enclosed within* foi desenvolvida em três fases: o trabalho de campo, a criação das componentes sonora e visual, e a residência artística. O trabalho de campo incluiu o processo de investigação que compreendeu leituras e análise de bibliografia sobre Vila Nova da Barquinha, a interação com o território, a apreensão e percepção dos ambientes do território, o registo escrito das sensações e das atmosferas do lugar, o registo em meio fotográfico e vídeo de rotinas e atividades, as gravações sonoras, as gravações visuais e elaboração do guião conceptual da componente sonora e visual. A criação das componentes sonora e visual decorreu em simultâneo com a residência artística no Centro de Estudos de Arte Contemporânea de Vila Nova da Barquinha, tendo ambas decorrido entre 2019.10.16 e 2019.10.26.

Apresentado o processo de investigação-criação<sup>108</sup> seguidamente apresentamos alguns dos artefactos residuais<sup>109</sup> produzidos no âmbito da apresentação pública de *enclosed within*, que se realizou no dia 019.10.24, no Centro de Estudos de Arte Contemporânea, em Vila Nova da Barquinha.

<sup>108</sup> Disponível em: [https://fredericodinis.wordpress.com/performance/sseh\\_2014-2020/isolamento/](https://fredericodinis.wordpress.com/performance/sseh_2014-2020/isolamento/)

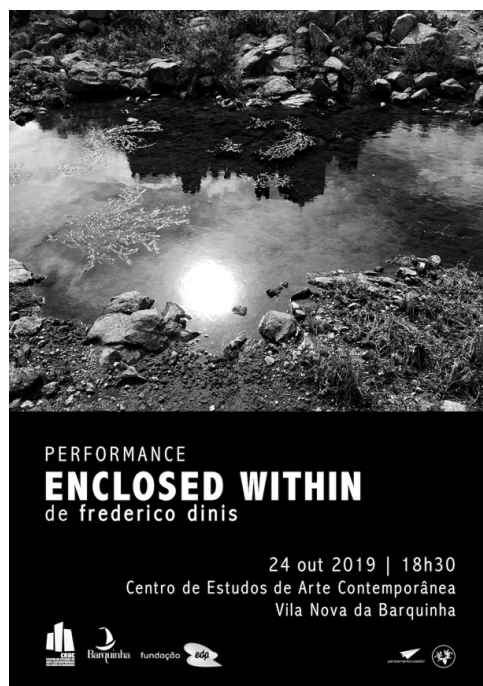
<sup>109</sup> Disponíveis em: <https://fredericodinis.wordpress.com/2019/10/25/enclosed-within/>

## Sinopse

Uma metáfora sobre o estar enclausurado no tempo... um tempo de renovação, de solidão e de travessia, mas também um tempo vagaroso representativo da perpetuidade do lugar...

*enclosed within procura* desenvolver uma viagem de experiências perceptivas, procurando representar as características identitárias mais particulares de Vila Nova da Barquinha.

## Cartaz



## Ficha técnica

Conceito, gravação, edição, composição sonora e visual, e interpretação: Frederico Dinis

Produção: pensamento voador – associação para a promoção de ideias

Apoio à residência: Centro de Estudos de Arte Contemporânea

Apoios: Câmara Municipal de Vila Nova da Barquinha, Centro de Estudos de Arte Contemporânea,

Pensamento Voador – Associação para a promoção de ideias, CEIS20 – Centro de Estudos Interdisciplinares do Século XX

**Fotos**





*Walking backwards into the future.*

—*Provérbio maori*

## Conclusão

---

Como referido ao longo deste trabalho, o conceito de performance tem sido entendido através de diferentes perceções, resultando de distintas abordagens disciplinares, áreas artísticas ou contextos culturais. É devido a esta abertura conceptual e à diversidade de procedimentos criativos que a performance, enquanto ação perante uma audiência, apresenta um grande potencial de experimentação, aspeto que fundamentou a leitura da prática aqui proposta, especialmente focada na confluência entre os meios sonoro e visual.

Com a apropriação tecnológica e a expansão a outros media, vimos que a designada performance multimédia se destacou entre as práticas criativas nas últimas décadas, permitindo uma descentralização do corpo/performer, abrindo-se assim a outros meios e a outras materialidades, como o som ou a imagem. Foi no contexto desta descentralização que procurámos refletir, ao longo deste trabalho, sobre o papel da memória na representação das identidades dos lugares, abordando o processo de aproximação ao *site-specific* e a (des)construção do lugar como estímulo para a performatividade da memória, expandida em diversas narrativas sonoras e visuais fragmentadas.

Tendo como ponto de partida um conjunto de reflexões, práticas artísticas e apresentações, este trabalho explorou e aprofundou a confluência entre o som e a imagem, com o propósito foi desenvolver e construir uma proposta de investigação-criação no âmbito da performance contemporânea. Foi assim desenvolvido um trabalho de articulação sonora e visual, enraizado no aqui e agora de cada evento, que permitiu experimentar diferentes tipos de performatividade audiovisual. Este trabalho teve como dispositivo mobilizador a reflexão e a dinâmica ativada pelos diversos projetos de investigação-criação, na relação complementar com o lugar, as formas de apropriação da memória e a mobilização criativa do arquivo.

Neste sentido definiram-se estratégias artísticas com base em fontes documentais escritas e iconográficas e na observação direta, elaborando um arquivo de vestígios de memória já existentes, e propondo outros protocolos de uso para essas estruturas a partir dos projetos de investigação-criação. A utilização re-significada do arquivo recolhido e construído revela o interesse deste estudo em questões relacionadas com o tempo, num contexto que desloca e transforma os signos do lugar, num processo de identificação e apropriação de elementos do próprio lugar que aportam informações desses elementos e da transcrição de fragmentos dos documentos e do arquivo.

Assim, observámos a materialidade do lugar em aspetos de representação, como forma de acesso aos valores sociais que aludem à memória e à identidade do lugar, enquadrando o conceito de cada criação com a (re)apresentação do existente ao seleccionar determinadas significações e ao devolvê-las noutros contextos. Tratou-se, portanto, de atribuir novos enquadramentos às narrativas dos lugares, a partir da criação de outros guiões.

Ao longo deste trabalho procurámos responder aos objetivos colocados no seu início. Para o conseguir, reconhecemos a importância do sentido de lugar como instância que potencia a performatividade situada, através da qual os sentidos emergem no processo e na presença mediada, ao vivo e física, no aqui e agora. Defendemos que a característica que a crítica e investigação utilizam para descrever eventos como sendo “ao vivo” é resultado de um efeito múltiplo da mediação, mormente nas experiências desenvolvidas.

Discutimos a importância da audiovisualidade enquanto elemento promotor de novas interpretações, mediadas pelo som e pela imagem, tirando partido da memória do observador-receptor e valorizando a materialidade de outros veículos sensoriais, num entendimento do som como imagem.

Defendemos também que a potência sensorial e imagética de uma performance audiovisual ocorre por via de uma narrativa própria, instaurada pelas componentes sonoras e visuais *site-specific*, e promovida pelo espaço encontrado. Vimos que o entendimento do som como imagem e o recurso a espaços cujo potencial dramático depende do criador potencia ambientes onde a criação do artista modifica, transforma, (re)elabora e interfere com o espaço, sendo estes elementos basilares dos projetos de investigação-criação desenvolvidos no âmbito desta tese.

Ao adotar um processo de investigação-criação, este trabalho permitiu que a relação entre a investigação, a pesquisa, o momento performativo ao vivo (performance sonora e visual) e os artefactos residuais (fotografias, vídeos, esboços, notas e outros escritos gerados ao longo do processo de investigação-criação) assumissem dinâmicas de pensamento e de prospeção, orientadas pelas duas componentes principais: o processo de aproximação ao *site-specific* e a (des)construção do sentido de lugar. Por esta via, o passado não é resgatado como explicação para o presente, ou o oposto, mas é apresentado um encontro entre o pretérito e o contemporâneo, no sentido de um encontro simultaneamente temporal e corporal, mediado por uma rede de lugares, linguagens e instantes interligados.

Neste encontro temporal e corporal, associado ao processo de aproximação ao *site-specific*, observámos que experimentar o lugar permite obter perspectivas através da observação da imersão do sujeito no mesmo e que os lugares influenciam o sujeito-investigador, tendo efeitos profundos

nos seus pensamentos e interpretações devido à forma pela qual são percebidos e sentidos através do seu corpo.

Esta influência dos lugares foi estimulada pela reminiscência dos mesmos já que a memória está ligada ao lugar e estes caracterizam-se por serem dialeticamente materiais, simbólicos e funcionais. Através da objetivação e da intangibilidade dos lugares apreendemos e percebemos as atmosferas dos mesmos através do conhecimento corporificado nas pessoas que o integram. Um conhecimento que inclui pensamento, mente, cérebro, intelecto, racionalidade, locução e linguagem, um conhecimento que tomou corpo.

Através do ato de rememorar observamos que este se tratava de algo que atendia ao agenciamento da nossa percepção, numa intenção de reordenar o lugar e de criar uma (nova) narrativa, numa estratégia de observação e montagem da envolvente com base numa cognição corporificada. Uma cognição que pode ser decretada, corporificada, embutida, afetiva e estendida através de uma resignificação de vestígios da memória através da (des)construção do sentido de lugar.

O processo de aproximação ao site-specific e a (des)construção do sentido de lugar permitem assim atestar que a performance sonora e visual *site-specific* atua como mediador, através da plasticidade, na materialidade das interações entre obra de arte, sons, imagens, lugar, memória e público.

Assim, o envolvimento do público foge do lugar comum da corporalidade diária, criando mecanismos de movimentos contínuos, diluindo fronteiras aparentemente permanentes e partindo da experiência corporal como mote para a transgressão espacial.

Por um lado, a noção de performatividade e os efeitos que envolvem a contingência na relação entre o som, a imagem e o público assumem um efeito transformador através da presença corporal e/ou mediada do performer e dos observadores-recetores, e da materialidade da efemeridade, nas formas de prática performativa sonora e visual *site-specific*.

Por outro lado, a confluência sonora e visual potencia dinâmicas de performatividade e de experiência relacional com o público, em relação à memória e ao sentido de lugar do espaço, já que proporcionam uma maior amplitude das possibilidades de inter-relação elaborando outras narrativas que, no momento performativo, já não são nem sonoras nem visuais. Ambas se unem numa materialização de uma efemeridade que é alcançada com a utilização de meios tecnológicos.

Neste sentido, esta investigação-criação procura acrescentar mais um esboço ao território da performance, situado entre a teoria e a prática, interrogando sempre o seu lugar analítico e estético na atualidade, tendo em conta a importância da performatividade da memória e da produção de efeitos de presença, através da construção de uma confluência sonora e visual. Confluência esta desenvolvida enquanto proposta pessoal de investigação e criação artística, delineada por um Modelo conceptual para abordagem ao lugar, ancorado num Ciclo de formulação de significações.

Por fim, este estudo pretende apresentar uma contribuição adicional ao conhecimento relacionado com a performatividade sonora e visual, num regime de investigação pela prática, procurando assim contribuir especificamente para a consolidação da abordagem *practice-as-research* enquanto forma de investigação que permite inferências para além das metodologias convencionais.



## Bibliografia

---

- Abramovic, M. & Ulay (1986). *Modus Vivendi 1980-1985*. Catálogo da exposição. Eindhoven: Stedelijk Van Abbemuseum.
- Adam, E. (2006). *Yves Klein dans ses murs*. Collectif, Paris: La Coupole.
- Adelt, U. (2012). Machines with a heart: German identity in the music of Can and Kraftwerk. *Popular Music and Society*, 35(3), 359-374.
- Adelt, U. (2016). *Krautrock: German music in the Seventies*. University of Michigan Press.
- Adkins, M. (1999). *Acoustic chains in acousmatic music*. University of Wellington.
- Adkins, M. (2019). Fragility, noise, and atmosphere in ambient music. *Music Beyond Airports: Appraising Ambient Music*, 119.
- Agamben, G. (2008). *Signatura rerum. Sur la méthode*. Paris: Librairie Philosophique J. Vrin.
- Agamben, G. (2009). *What Is an Apparatus? and Other Essays*. Stanford: Stanford University Press.
- Ahner, L. (2017). *Ambient media: Japanese atmospheres of self*. Taylor & Francis.
- Alarcão, A., Mayet, F. & Nolen, J. (1989). *Ruínas de Conímbriga. Roteiros da arqueologia portuguesa 2*. Lisboa: IPPC.
- Alarcão, J. (1983). *Portugal Romano*. Lisboa: Verbo.
- Alarcão, J. (1988). *O domínio romano em Portugal*. Lisboa: Publicações Europa-América.
- Albiez, S. (2003a). Sounds of Future Past: From Neu! to Numan. In Phleps, T. & von Appen, R. (eds.), *POP SOUNDS: Klangtexturen in der Pop-und Rockmusik*. Bielefelder: Transcript-Verlag, 129–152.
- Albiez, S. (2003b). Strands of the Future: France and the Birth of Electronica. *Volumel!. La revue des musiques populaires*, 2(2), 99-114.
- Albiez, S. (2010). Europe Non-Stop: West Germany, Britain and the Rise of Synthpop, 1975–81. *Kraftwerk: Music Non-Stop*, 139.
- Albiez, S., & Lindvig, K. T. (2010). Autobahn and Heimatklänge: 1 Soundtracking the FRG. *Kraftwerk: Music Non-Stop*, 15.
- Albiez, S., & Pattie, D. (eds.). (2010). *Kraftwerk: Music non-stop*. New York: Bloomsbury Publishing.
- Alcázar, J. (2014). *Performance: un arte del yo: autobiografía, cuerpo e identidad*. México: Siglo XXI Editores.
- Alexander, A. (2010). Audiovisual Live Performance. In Nauman, Sandra & Daniels, Dieter (ed.), *See This Sound: Audiovisuology Compendium*. Viena: Luwig Boltzmann Institute.

- Alkier, S. (1991). Peter Gabriels "Passion" - Eine zeitgenössische Passionsmusik. *Zeitschrift für Pädagogik und Theologie*, 43(2), 126-129.
- Allegue, L., Kershaw, B., Jones, S. & Piccini, A. (eds.) (2009). *Practice-as-Research in Performance and Screen*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Allen Lott, R. A. (1983). New Music for New Ears: The International Composers' Guild. *Journal of the American Musicological Society*, 36 (2), 266-286.
- Allen, T. A. (2009). *Individuality and distinction: The interplay between artist and audience in electronic dance music*. University of California, Santa Barbara.
- Alvarez, E. M. (2014). *Subflection*. Masters thesis, University of Huddersfield.
- Alvarez, J. C. (ed.) (2004). *Museus Nacional do Teatro – Roteiro*. Lisboa: IMC.
- Alwakeel, R. (2009). IDM as a "Minor" Literature: The Treatment of Cultural and Musical Norms by "Intelligent Dance Music". *Dancecult: Journal of Electronic Dance Music Culture*, 1(1).
- Amaral, A. M. (2017). *Biblioteca Joanina da Universidade de Coimbra. Discover Baroque Art, Museum With No Frontiers*.
- Amaral, A. M. (ed.). (2009). *Tesouros da biblioteca geral da Universidade de Coimbra*. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra.
- Anderson, L. (2014, 21 julho). Laurie Anderson on Performance Art [Podcast]. In *Living and Present*. Disponível em: <https://www.bbc.co.uk/programmes/b039p1bz>. Acedido em 29/12/2020.
- Anderton, C. (2010). A many-headed beast: progressive rock as European meta-genre. *Popular Music*, 417-435.
- Anton, C. E. & Lawrence, C. (2016). The relationship between place attachment: The theory of planned behaviour and residents response to place change. *Journal of Environmental Psychology*, 47, 145-154.
- Arlander, A. (2011). Characteristics of visual and performing arts. *The Routledge companion to research in the arts*. London: Routledge, 315-332.
- Arndt, M. (2011). Schenker and Schoenberg on the Will of the Tone. *Journal of Music Theory*, 55 (1): 89–146.
- Arsenal, M. S. (2010). Jean Michel Jarre y Pierre Schaeffer: un vinculo excepcional entre Oxygène (1976) y la musique concrète. *Acoustical, Art and Artifacts: Technology, Aesthetics, Communication*. 7, 135-142.
- Artaud, A. (1962). *Oeuvres Completes*. II, 37. Paris: Gallimard.
- Artaud, A. (1996). *O Teatro e o seu Duplo*. Lisboa: Fenda.
- Assis, P., & Delgado, C. (coord.) (2010). *Jorge Peixinho: Escritos e Entrevistas*. Porto: Casa da Música e CESEM.



- Augoyard, J-F. (1995). L'environnement sensible et les ambiances architecturales. *L'espace Géographique*, n° 4, p. 302-318.
- Augoyard, J-F. (1998). Eléments pour une théorie des ambiances architecturales et urbaines. *Les Cahiers de la Recherche Architecturale*, n° 42/43, pp. 13-23.
- Augoyard, J-F. (2011). Faire une ambiance?. In Jean-François Augoyard (dir.), *Faire une ambiance*. Bernin: A la Croisée, 17-35
- Auslander, P. (1980). Surrealism in the theatre: the plays of Roger Vitrac. *Theatre Journal*, 32(3), 357-369.
- Auslander, P. (1994). *Presence and resistance*. Michigan: University of Michigan Press, 1994.
- Auslander, P. (1997). Against ontology: making distinctions between the live and the mediated. *Performance Research*, 2(3), 50-55.
- Auslander, P. (1999). *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*. New York: Routledge.
- Auslander, P. (2006). Musical Personae. *TDR: The Drama Review*, MIT Press, 50(1) (Spring), 100-119.
- Austin, J. L. (1990). *Quando dizer é fazer*. Porto Alegre: Artes Médicas.
- Azevedo, S. (1998). *A invenção dos sons. Uma panorâmica da composição*. Lisboa: Caminho.
- Babbitt, M. (1966). Edgard Varèse: A Few Observations of His Music. *Perspectives of New Music*, 4(2) (Spring - Summer), 14-22.
- Bachelard, G. (1990). *A terra e os devaneios do repouso*. São Paulo: Martins Fontes.
- Bachelard, G. (1993). *A Poética do Espaço*. São Paulo: Martins Fontes.
- Bacot, B. (2011). Du musical au paysage sonore: en haine de l'harmonie?. *Recherches & Travaux*, 78, 169-184.
- Bainbridge, L. (2014). *The True Story of Acid House: Britain's Last Youth Culture Revolution*. Omnibus Press.
- Bak, A (2009). *Else Marie Pade: En Biografi*. Copenhagen: Gyldendal.
- Bakhtin, M. (1981). *Forms of time and of the chronotope in the novel, The Dialogic Imagination*. Austin: University of Texas Press.
- Bala, S., Gluhovic, M., Korsberg, H., & Röttger, K. (2017). *International Performance Research Pedagogies: Towards an Unconditional Discipline?*. London: Palgrave Macmillan.
- Bangs, L., & Voice, V. (1978). Eno Sings with the Fishes. *Village Voice*, 23(3).
- Banu, G. (1987). *De l'esthétique de la disparition a la poétique de la mémoire. Le Théâtre dans la Ville*. Paris: Éditions du CNRS.
- Baofu, P. (2012). *The Future of Post-Human Performing Arts: A Preface to a New Theory of the Body and Its Presence*. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing.
- Barad, K. (2003). Posthumanist Performativity. Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter. *Signs*, 28(3), 801-831.

- Baron, S., Harris, K., & Harris, R. (2001). Retail theater: The “intended effect” of the performance. *Journal of Service Research*, 4(2), 102-117.
- Barr, T. (2013). *Kraftwerk: from Dusseldorf to the Future With Love*. Random House.
- Barreto, J. L. (1991). *Música Minimal Repetitiva*. Lisboa: Litoral.
- Barreto, J. L. (2009). Jorge Lima Barreto: Mundos Imaginários. Uma Palavra à Performarte, à Música e Poesia Ex Improviso, ao Vídeo Music. V.N. Cerveira: BOMBART Magazine, 6 (nov-dez).
- Barreto, J. L. (2016). *Estética da comunicação musical - a improvisação*. Coimbra: Município de Vinhais/Imprensa da Universidade de Coimbra
- Barrett, E. & Bolt, B. (eds.) (2007). *Practice as Research: Approaches to Creative Arts Enquiry*. London: I.B. Tauris.
- Barros, A. (2013). John Cage, Música Fluxus e outros gestos da Música Aleatória em Jorge Lima Barreto. Coimbra: Alma Azul.
- Barroso, E. (1991). O Imaginário na Arte. In *Art Populaire Portugal, Europália, IIEFP*.
- Barthes, R. (1970). *O Rumor da Língua*. Lisboa: Edições 70.
- Barthes, R. (1998). *O Prazer do Texto*. Lisboa: Edições 70.
- Basinski, W. (s.d.). About the Artist. Disponível em: <http://www.mmlxii.com/about/>. Acedido em 19/01/2019.
- Bastani, H. (2019). *Recent Experimental Electronic Music Practices in Iran: An Ethnographic and Sound-Based Investigation*. Doctoral dissertation, Queen’s University Belfast.
- Bates, E. (1997). *Ambient music*. Masters Theses, 8.
- Battier, M. (2007). What the GRM brought to music: from musique concrète to acousmatic music. *Organised Sound*, 12(3), 189-202.
- Bauer, A. (2004). Tone-color, Movement, changing harmonic Planes: cognition, con-strains, and conceptual Blends in Modernist Music. In Ashby, A. (ed.), *The Pleasure of Modernist Music: Listening, Meaning, Intention, Ideology*. Rochester: University of Rochester Press, 121–52.
- Bauman, Z. (2003). *Comunidade: a busca por segurança no mundo atual*. Rio de Janeiro: Jorge Zajar.
- Bay-Cheng, S., Parker-Starbuck, J., & Saltz, D. Z. (2015). *Performance and media: Taxonomies for a changing field*. University of Michigan Press.
- Bayle, F. (1993). *Musique acousmatique: propositions... positions*. Paris: Buchet/Chastel.
- Beery, T. & Jönsson, K. I. (2016). Outdoor recreation and place attachment: Exploring the potential of outdoor recreation within a UNESCO biosphere reserve. *Journal of Outdoor Recreation and Tourism*, 17, 54-63.
- Behar, H. (1967). *Etude sur le theatre dada et surrialiste*. Paris: Gallimard.

- Beilharz, K. (2004). Designing sounds and spaces: interdisciplinary rules and proportions in generative stochastic music and architecture. *Journal of Design Research*, 4(2), 144-161.
- Bell, D. (ed.) (2016). *Mind the Gap! Working papers on practice-based doctoral research in the creative arts and media*. Dublin: Distiller's Press.
- Bell, P. (2000). Dialogic Media Production and Inter-media Exchange. *Journal of Dramatic Theory and Criticism* (Spring 2000), 41–55.
- Benford, S., & Giannachi, G. (2011). *Performing mixed reality*. Cambridge and London: The MIT Press.
- Bénichou, A. (2010). Ces documents qui sont aussi des oeuvres.... In Bénichou, A. (ed.). *Ouvrir le Document: Enjeux et pratiques de la documentation dans les arts visuels contemporains*. Dijon: Les Presses du Réel.
- Benjamin, W. (1969). *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Berdoulay, V. (2007). Enjeux iconographiques dans l'aménagement des lieux de mémoire. *Cahiers de Géographie du Québec*, 16.
- Berghaus, G. (1998). *Italian Futurist Theatre, 1909-1944*. Oxford: Oxford University Press.
- Bernard, J. W. (1981). Pitch/Register in the Music of Edgard Varèse. *Music Theory Spectrum*, 1-25.
- Bernard, J. W. (2009). Espace et temps de Varèse. *Vertigo*, (2), 49-53.
- Bernardet, J-C. (2003). *O Processo como Obra*. Folha de S. Paulo - Caderno Mais!. São Paulo.
- Bernstein, D. W., & Hatch, C. (eds.). (2010). *Writings through John Cage's music, poetry, and art*. Chicago: University of Chicago Press.
- Bhaugerutty, A. D. (2018). *Sound art: discourses of definition in the contemporary artworld*. Doctoral dissertation, Newcastle University.
- Bianchi, S. (1995). *La musica futurista. Ricerche e documenti*. Lucca: Libreria Musicale Italiana.
- Biddle, I. (2004). Vox Electronica: Nostalgia, Irony and Cyborgian Vocalities in Kraftwerk's Radioaktivität and Autobahn. *twentieth-century music*, 1(1), 81.
- Bidima, J-G. (2002). De la traversée: raconter des expériences, partager le sens. *Rue Descartes*, 2(36), 7-17.
- Billington, M. (1996, 23 Novembro). Footage and footlights. *The Guardian*.
- Birringer, J. H. (1991). The postmodern body in performance. In *Theater: theory and postmodernism*. Bloomington: Indiana University Press.
- Birringer, J. H. (1998). *Media and Performance: along the border*. JHU Press.
- Bishop, C. (2012). *Digital divide: contemporary art and new media*. Disponível em: [http://www.corner-college.com/udb/cproob2RNIDigital\\_Divide.pdf](http://www.corner-college.com/udb/cproob2RNIDigital_Divide.pdf). Acedido em 19/01/2019.

- Bleeker, M. (ed.). (2016). *Transmission in Motion: The Technologizing of Dance*. Taylor & Francis.
- Bloch, E. (1981). *Experimentum mundi*. Paris: Payot.
- Bogdanov, V. (2001). *All music guide to electronica: the definitive guide to electronic music*. Backbeat Books
- Böhme, G. (1991). *Über Synästhesien/On Synaesthesiae*. *Daidalos*, 15, 26-37.
- Böhme, G. (1992). *An Aesthetics Theory of Nature: An Interim Report*. *Thesis Eleven*, 32, 90-102.
- Böhme, G. (1993). *Atmosphere as the Fundamental Concept of a New Aesthetics*, *Thesis Eleven*, 36, 113-126.
- Böhme, G. (1997). *Aesthetics Knowledge of Nature*. *Issues in Contemporary Culture and Aesthetics*, 5, 27-37.
- Böhme, G. (1998). *Atmosphere as An Aesthetic Concept*. *Daidalos*, 42/43, 112-115.
- Böhme, G. (2000). *Acoustic Atmospheres. A Contribution to the Study of Ecological Aesthetics, Soundscape*. *The Journal of Acoustic Ecology*, I(1), 14-18.
- Bolter, J. D., Grusin, R., & Grusin, R. A. (2000). *Remediation: Understanding new media*. Cambridge and London: The MIT Press.
- Bonenfant, Y. (2012). *A portrait of the current state of PaR: defining an (in)discipline*. In Boyce-Tillman, J. (ed.). *PaR for the Course: issues involved in the development of practice-based doctorates in the Performing Arts*. Winchester: The Higher Education Academy Arts and Humanities.
- Boon, T., van der Vaart, M., & Price, K. (2014). *Oramics to electronica: investigating lay understandings of the history of technology through a participatory project*. *Science Museum Group Journal*, 2 (Autumn).
- Botstein, L. (1997). *Music and the critique of culture: Arnold Schoenberg, heinrich Schenker, and the emergence of Modernism in Fin de Siècle Vienna*. In Brand, J. & Hailey, C. (ed.) *Constructive Dissonance: Arnold Schoenberg and the Transformations of Twentieth-Century Culture*. Berkeley: University of California Press, 3–22.
- Bouhalassa, N. (2002). *Électroniquoi? Chronique de la naissance d'une nouvelle constellation sonore*. *Circuit: musiques contemporaines*, 13(1), 27-34.
- Bourriaud, N. (1998). *Esthétique relationnelle*. Dijon: Les presses du réel.
- Bourriaud, N. (2002). *Postproduction: Culture as Screenplay: How Art Reprograms the World*. New York: Lukas & Sternberg.
- Bowman, N. A. (1966). *Investing a Theatrical Ideal: Wagner's Bayreuth "Festspielhaus"*. *Educational Theatre Journal*, 429-438.

- Bradley, F. (2015). Halim El Dabh: An Alternative Genealogy of Musique Concrète, *Ibraaz Essays*, 9 (5).
- Bragaglia, A. G. (1911). *Fotodinamismo futurista*. Rome: Nalato.
- Bratus, A. (2014). Artificial Intelligence, ovvero suonare il corpo della macchina o farsi suonare? La costruzione dell'identità audiovisiva della Warp Records. *Philomusica on-line*, 13(2), 55-84.
- Braun, E. (1979). *The Theatre of Meyerhold: revolution on the modern stage*. London: Eyre Methuen.
- Brea, J. L. (2002). La era postmedia. *Acción comunicativa, prácticas (post) artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca: Editorial CASA.
- Brecht, G. (1970). *The origin of events. Happening & Fluxus*. Cologne: Köelnischen Kunstverein.
- Brend, M. (2012). *The Sound of Tomorrow: How Electronic Music Was Smuggled into the Mainstream*. New York: Bloomsbury Publishing USA.
- Brett, T. (2015). Autechre and electronic music fandom: Performing knowledge online through techno-geek discourses. *Popular Music and Society*, 38(1), 7-24.
- Broadhurst, S., & Machon, J. (2006). *Performance and technology: Practice of Virtual Embodiment and Interactivity*. London: Palgrave MacMillan.
- Broadhurst, S. (1999). *Liminal acts: a critical overview of contemporary performance and theory*. New York: Cassel.
- Brocker, C. (2011). Kraftwerk: Technology and Composition. In *Kraftwerk: Music Non-Stop*, Albiez, S. & Pattis, D. (ed.), 97-118.
- Brook, P. (2008). *O Espaço Vazio*. Lisboa: Orfeu Negro.
- Brooks, W. (2012). re: 'experimental music'. *Contemporary Music Review*, 31(1), 37-62.
- Brosseau, M. (2007). Geografia e literatura. In *Corrêa, R. L. & Rosendahl, Z. (org.). Literatura, música e espaço*. Rio de Janeiro: EdUERJ.
- Brown, G. & Raymond, C. (2007). The relationship between place attachment and landscape values: Toward mapping place attachment. *Applied Geography*, 27(2), 89-111.
- Brown, T.S. (2017). In search of space: the trope of escape in German electronic music around 1968. *Contemporary European History*, 26(2), 339.
- Bruland, I. (2001). Pade, Else Marie. In *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*, second edition, Stanley Sadie, S. & Tyrrell, J. (ed.). London: Macmillan Publishers.
- Brunner, R. (2008). Karlheinz Stockhausen: Stimmung. *The Choral Journal*, 48(9), 88.
- Buber, M. (1987). *Sobre comunidade*. São Paulo: Perspectiva.
- Buck, J. (2008). Brian Eno - Ambient 1: Music For Airports. Disponível em: <http://www.musthear.com/music/reviews/brian-eno/ambient-1-music-for-airports>. Acedido em 29/01/2019.
- Buckley, D. (1994). Kraftwerk: Man, Machine and Music. *Popular Music*, 13(3), 363-364.

- Buckley, D. (2015). *Kraftwerk: Publikation*. Omnibus Press.
- Budel, J. (2018). Steve Reich's 'Music For 18 Musicians' as a Soundscape Composition. *Directions of New Music*, 1(2), 1.
- Buffet, G. (1971). *Musique d'aujourd'hui {1908}*. In *Les soirées de Paris*, vol. II, Slatkin, L. (ed.). Geneva: Slatkin reprints, 181-183.
- Bulley, J. (2018). Still Point Notes. *Pioneers of Sound*, 13.
- Bürger, P. (1993). *Teoria da Vanguarda*. Lisboa: Vega.
- Burian, J. M. (1981). Alfred Radok's contribution to post-war Czech theatre. *Theatre Survey*, 22(2), 213-228.
- Burian, J. M. (1997). *Laterna magika as a synthesis of theatre and film: Its evolution and problematics*. *Theatre History Studies*, 17, 33.
- Burien, J.M. (2007). Čapek, Karel. In Cody, G. & Sprinchorn, E. (eds.), *The Columbia Encyclopedia of Modern Drama, Volume One*. Columbia University Press.
- Burkhalter, T., Dickinson, K., & Harbert, B. J. (eds.). (2013). *The Arab Avant-garde: Music, Politics, Modernity*. Wesleyan University Press.
- Burns, C. (2002). Realizing Lucier and Stockhausen: Case studies in the performance practice of electroacoustic music. *Journal of New Music Research*, 31(1), 59-68.
- Bussy, P. (2004). *Kraftwerk: Man, machine and music*. SAF Publishing Ltd.
- Butler, D. (2014). 'Way out-of This World!' Delia Derbyshire, Doctor Who and the British Public's Awareness of Electronic Music in the 1960s. *Critical Studies in Television*, 9(1), 62-76.
- Butler, D. (2019). The Origins of Certain Lives: The Development, Reception and Influence of the 'Inventions for Radio' by Barry Bermange and Delia Derbyshire. *Historical Journal of Film, Radio and Television*, 1-24.
- Butler, J. (2015). *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- Butler, M. J. (2006) *Unlocking the Groove: Rhythm, Meter, and Musical Design in Electronic Dance Music*. Indiana University Press, 80.
- Butts, R. W. (1996a). Rainforest Images. *American Music*, 14(3), 393-397.
- Butts, R. W. (1996b). Water Music. *American Music*. 14(3) (Autumn, 1996), 393-397.
- Caesar, R. (2012). O som como imagem. In: III SMCT, 2012, São Paulo. *Anais do III SMCT*. São Paulo: ECA-USP. Disponível em: [http://www.casaruibarbosa.gov.br/arquivos/file/o\\_Som\\_Como\\_Imagem\\_Rodolfo\\_Caesar.pdf](http://www.casaruibarbosa.gov.br/arquivos/file/o_Som_Como_Imagem_Rodolfo_Caesar.pdf) f. Acedido em 29/09/2019.
- Caesar, R. (2013). A espessura da sonoridade: entre som e imagem. In: XXIII Anppom, 2013, Natal. *Anais do XXIII Congresso da Anppom*. Natal: UFRN. Disponível em:

- <http://www.anppom.com.br/congressos/index.php/23anppom/Natal2013/paper/view/2342/537> Acedido em: 29/09/2019.
- Caesar, R. (2016). *O enigma de lupe*. Rio de Janeiro: Zazie Edições.
- Cage, J. ({1958}1961). *The Future of Music: Credo*. In Cage, J., *Silence: Lectures and Writings*. Hanover: Wesleyan University Press.
- Cage, J. (1937). *The future of music: Credo*. *Audio Culture: Readings in Modern Music*. New York: Continuum.
- Cage, J. (1961). *Experimental music. Silence: Lectures and Writings*, 7, 12.
- Cage, J. (1969). *Program for the premiere performance of HPSCHD at University of Illinois*
- Camilleri, L., & Smalley, D. (1998). *The analysis of electroacoustic music: Introduction*. *Journal of New Music Research*, 27(1-2), 3-12.
- Cardoso, G. (2006). *Os Media na Sociedade em Rede*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Careri, F. (2002). *Walkscapes. O Caminhar Como Prática Estética*, Editora G. Gili: São Paulo.
- Carl, R. (2009). *Terry Riley's In C*. Oxford University Press.
- Carlier, L. (2009). *VJing Between Image and Sound*. In Cornelia, B. & Lund, H. (ed.) *Audio.Visual - On Visual Music and Related Media*. Stuttgart: Arnoldshe Art Publishers.
- Carlos, A. (1996). *O lugar no/do mundo*. São Paulo: Hucitec.
- Carlson, M. (2004). *What is performance?.* In H. Bial & S. Brady (eds.), *The Performance Studies Reader*. London and New York: Routledge, 68-72.
- Carpenter, P., & Severine, N. (1997). *Schoenberg's Philosophy of composition: Thoughts on the 'Musical Idea and Its Presentation'*. In Brand, J. & Hailey, C. (ed.) *Constructive Dissonance: Arnold Schoenberg and the Transformations of Twentieth-Century Culture*. Berkeley: University of California Press, 146-59.
- Carreira, A. (2008). *Teatro de invasão: redefinindo a ordem da cidade*. In Lima, E., *Espaço e Teatro: do edifício teatral à cidade como palco*. Rio de Janeiro: 7 Letras, 67-78.
- Carrilho, J. (2013). *Estéticas da Música Informática: A Energia Musical Irrealizada*. Lisboa: Tese de Doutoramento em Ciência e Tecnologia das Artes, especialização em Informática Musical, apresentada à Escola das Artes da UCP.
- Carvalho, A. (2012). *A Materialidade do Efêmero: A Identidade nas Artes Performativas Audiovisuais, Documentação e Construção de Memória*. Tese de Doutoramento em Comunicação em Plataformas Digitais. Faculdade de Letras da Universidade do Porto, Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro.
- Carvalho, M. V. (1978). *Estes sons, esta linguagem*. Lisboa: Estampa.
- Cascone, K. (2000). *The aesthetics of failure: "Post-digital" tendencies in contemporary computer music*. *Computer Music Journal*, 24(4), 12-18.
- Case, S. E. (2001). *Cyberbodies auf der transnationalen Bühne*. *Die Philosophin*, 12(24), 10-27.

- Castells, M. (1999). *O poder da identidade. A era da informação: economia, sociedade e cultura*. São Paulo: Paz e Terra.
- Castells, M. (2009). *Communication Power*, Oxford: Oxford University Press.
- Castilho, L. (2009). *Geografia do Quotidiano: A Cidade de Viseu no Século XVI*. Viseu: Tipografia Viseense.
- Castriota, L. (2009). *Património cultural: conceitos, políticas, instrumentos*. São Paulo: Annablume.
- Catricalà, V. (2015). On the notion of Media Art. Theories, patterns, terminologies. In V. Catricalà (ed.), *Media Art. Toward a new definition of arts in the age of technology*. Roma: Fondazione Mondo Digitale, 61–70.
- Causey, M. (2007). *Theatre and performance in digital culture: from simulation to embeddedness*. Routledge.
- Chapple, F. & Kattenbelt, C. (eds.). (2006). *Intermediality in theatre and performance*. Amsterdam: Rodopi.
- Chessa, L. (2005). Terry Riley Liner notes - From Raga to Rag: On Terry Riley's Stylistic Synthesis. New World Records, New York.
- Chilvers, I. & Graves-Smith, J. (2009). *A Dictionary of Modern and Contemporary Art*. Oxford: Oxford University Press (2<sup>a</sup> ed.).
- Chion, M. (1999). *The Voice in Cinema*. Nova York: Columbia University Press.
- Chion, M. (2002). *Le son: traité d'acoulogie*. Paris: Nathan/VUEF.
- Chion, M. (2006). Le son et l'image. In Soulages, F. (ed.), *Les Cahiers du Collège iconique: communications et débats*. Paris: INA.
- Chion, M. (2009). *Film, a Sound Art*. New York: Columbia University Press.
- Chion, M. (2011). *A Audiovisão: som e imagem no cinema*. Lisboa: Texto & Grafia.
- Claxton, G. (1997). *Hare Brain, Tortoise Mind*. London: Fourth Estate.
- Cobussen, M., Meelberg, V. & Truax, B. (eds.). (2016). *The Routledge companion to sounding art*. Routledge.
- Cohen, J-L. (2006). *Le Corbusier*, Taschen: Koln.
- Cohen, R. (1998). *Work in Progress na Cena Contemporânea*. São Paulo: Perspectiva.
- Cohen, R. (2011). *Performance como Linguagem*. São Paulo: Perspectiva.
- Cohn, R. (1964). Surrealism and Today's French Theatre. *Yale French Studies*, 31, 159-165.
- Cohn, R. (1992). Transpositional combination of beat-class sets in Steve Reich's phase-shifting music. *Perspectives of New Music*, 146-177.
- Coleman, L. & Tillman, J. (2017). *Contemporary Film Music: Investigating Cinema Narratives and Composition*. New York: Springer.
- Collin, M. (2010). *Altered state: The story of ecstasy culture and acid house*. Profile Books.



- Collins, N. & d'Escriván, J. (eds.). (2017). *The Cambridge companion to electronic music*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Collins, N., Schedel, M. & Wilson, S. (2013). *Electronic music*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Collis, A. (2008). Sounds of the system: the emancipation of noise in the music of Carsten Nicolai. *Organised Sound*, 13(1), 31.
- Coluccia, M. (2010). *Electronic Music Listening-From Detroit Techno to English Techno*.
- Condry, I. (2011). Popular music in Japan. *Routledge handbook of Japanese culture and society*. Abingdon: Routledge, 238-250.
- Connerton, P. (1989). *How Societies Remember*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Connor, N. O. (2019). Diffusing the Norm—Brian Eno's *Music For Airport's* (1978). *Divergence Press*, University of Huddersfield.
- Cook, N. (2001). Between Process and Product: Music and/as Performance. *Music Theory Online*, 7( 2), April.
- Cope, J. (1996). *Krautrocksampler: One Head's Guide to the Great Kosmische Musik-1968 Onwards*. Head Heritage
- Cowell, H. (1996). *New Musical Resources {1930}*. Cambridge University Press.
- Cox, C. (2012). The Alien Voice: Alvin Lucier's North American Time Capsule 1967. *Mainframe Experimentalism: Early Computing and the Foundations of the Digital Arts*, 170-186.
- Cox, C. & Warner, D. (eds.). (2004). *Audio Culture: Readings in Modern Music*. New York: Continuum.
- Coyne, R. (1999). *Technoromanticism: digital narrative, holism and the romance of the real*. Cambridge and London: The MIT Press.
- Coyne, R. & McLachlan, F. (1997). The Legacy of Surrealism in the Electronic Design Studio. In *CAAD futures 1997*. Dordrecht: Springer, 733-748.
- Craig, E. G. (1908). The actor and the über-marionette. *The Mask*, 1(2), April.
- Crimp, D. (1995). Redening Site Specicity in *On the Museum's Ruins*. Cambridge and London: The MIT Press.
- Crosby, E. (2014). Painting on, or as, Film: Yves Klein's *Suair de Mondo Cane* (*Mondo Cane Shroud*). *Living Collections Catalogue*, 1(1).
- Cross, L. (1999). Reunion: John cage, marcel duchamp, electronic music and chess. *Leonardo Music Journal*, 35-42.
- Cuche, D. (1999). *A noção de cultura nas ciências sociais*. Bauru: Edusc.
- Cummings, S. (2019). The steady state theory: Recalibrating the quiddity of ambient music. In Adkins, M. & Cummings, S. (eds.), *Music Beyond Airports: Appraising Ambient Music*. Huddersfield, United Kingdom: University of Huddersfield Press, 83-118.

- Cunningham, D. (2010). Kraftwerk and the Image of the Modern. In Albiez, S. & Pattie, D. (eds.), *Kraftwerk: Music Non-Stop*. New York: Continuum, 44-62.
- Curtis, C. (2012). Alvin Lucier: A Performer's Notes. *Leonardo Music Journal*, 87-88.
- Cusack, T. (2007). Is it live?. *Stage Directions*, Nov, 52-54.
- D'Annunzio, G. (1983). *Contemplazioni della morte {1912}*. As quoted in G. Bachelard, *Water and Dreams: An Essay on the Imagination of Matter*. Dallas: The Pegasus Foundation.
- D'Auria, V. (2015). A Glance at Media Art. In V. Catricalà (Ed.), *Media Art. Toward a new definition of arts in the age of technology* (pp. 155–157). Roma: Fondazione Mondo Digitale.
- D'Orazio, D., De Cesaris, S., Morandi, F. & Garai, M. (2018). The aesthetics of the Bayreuth Festspielhaus explained by means of acoustic measurements and simulations. *Journal of Cultural Heritage*, 34, 151-158.
- Dale, J. (2015). Three Blind Mice. *Uncut*, (216), 96.
- Damasio, A. (2004). *Looking for Spinoza*. London: Vintage.
- Daniels, D. (2016). Silence and Void. *The Oxford Handbook of Sound and Image in Western Art*, 315.
- Daniels, D. & Naumann, S. (eds.) (2010). *Audiovisuology: Compendium* (Vol. 1). Cologne: Verlag der Buchhandlung Walther König.
- Davies, S. (2018). The IDM List Gave Intelligent Dance Music Its Name and Geeky Legacy. *Vice*. Disponível em: [https://www.vice.com/en\\_uk/article/7xq4ga/idm-list-25-year-anniversary-warp-hyperreal-2018](https://www.vice.com/en_uk/article/7xq4ga/idm-list-25-year-anniversary-warp-hyperreal-2018). Acedido em 18/05/2020.
- Davis, M. E. (2007). *Erik Satie*. Reaktion Books.
- Davis, R. (2003). '... and what they do as they're going...': sounding space in the work of Alvin Lucier. *Organised Sound*, 8(2), 205-212.
- Davismoon, S. (2016). Atomisation of sound. *Contemporary Music Review*, 35(2), 263-274.
- Deleuze, G. & Guattari, F. (2009). *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia*. Rio de Janeiro: Ed. 34.
- Demers, J. (2010). *Listening Through the Noise: The Aesthetics of Experimental Electronic Music*. Oxford: Oxford University Press.
- Demos, T. J. (2000). *Duchamp Homeless?: The Avant-garde and Post-nationalism* (Doctoral dissertation, Columbia University).
- Devine-Wright, P. (2013). Think global, act local? The relevance of place attachments and place identities in a climate changed world. *Global Environmental Change*, 23 (1), 61-69.
- Di Scipio, A. (1998). Compositional models in Xenakis's electroacoustic music. *Perspectives of New Music*, 201-243.
- Dias, P. (1983). *Coimbra: Arte e História*. Porto: Paisagem Editora.
- Díaz-Inostroza, P. (2018). La Amazonía en la narratividad musical de los films de Werner Herzog. In *Ambito Sonoro* (Jan-Jun), 3(5), 9-22.

- Dietrich, D. (1995). *The Collages of Kurt Schwitters: Tradition and Innovation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Dingle, C. (2013). *Messiaen's Final Works*. Ashgate Publishing.
- Dinis, F. (2016). [re]presentation of memory spaces using sound and visual articulation. In *POST-SCREEN: Intermittence + Interference*, Moutinho A., Vicente, A., Ferreira, H., Pinto, J., Primo, J. (eds.). Lisboa: Edições Lusófonas, 108-116.
- Dinis, F. (2017). Experiências perceptivas na performance 'site-specific' através da articulação sonora e visual. In *Conceitos e dispositivos de criação em artes performativas*, Oliveira, F.M. (ed.). Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra, 169-182.
- Dinis, F. (2020a). Arquivo e documentação de performances sonoras e visuais ao vivo. In *Práticas de Arquivo em Artes Performativas*, Oliveira, F.M. (ed.). Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra (no prelo).
- Dinis, F. (2020b). The confluence between materiality and immateriality in site-specific sound and visual performances. In *Multidisciplinary Perspectives on New Media Art*, Soares, C. & Simão, E. (eds.). Pennsylvania: IGI Global.
- Dixon, S. (2003). Futurism e-visited. *Body, Space & Technology*, 3(2).
- Dixon, S. (2007). *Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. Cambridge and London: The MIT Press.
- Dobson, R., Fitch, J., Tazelaar, K., Valle, A., & Lombardo, V. (2005). Varèse's Poème Electronique regained: evidence from the VEP project. In *International Computer Music Conference (29-36)*. SuviSoft Oy.
- Domingues, D. (2009). Redefinindo fronteiras da arte contemporânea: passado, presente e desafios da arte, ciência e tecnologia na História da Arte. In D. Domingues (ed.), *Arte, ciência e tecnologia: passado, presente e desafios*. São Paulo: UNESP.
- Donnelly, K. J. (2013). Extending film aesthetics: audio beyond visuals. *The Oxford Handbook of New Audiovisual Aesthetics*, 357-371.
- Dubois, P. (2004). *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac Naify.
- Dunbar-Hall, P., & Gibson, C. (2004). *Deadly sounds, deadly places: Contemporary Aboriginal music in Australia*. UNSW Press.
- Dunbar-Hester, C. (2010). Listening to cybernetics: Music, machines, and nervous systems, 1950-1980. *Science, technology, & human values*, 35(1), 113-139.
- Easlea, D. (2013). *Without frontiers: The life & music of Peter Gabriel*. Omnibus Press.
- Eco, U. (1989). *A Obra Aberta*. São Paulo: Perspectiva.
- Edelman, G. & Tononi G. (2001). *Consciousness: From Matter to Imagination*. London: Penguin.
- Ehle, R. C. (1983). New age music. *The American Music Teacher*, 32(6), 36.
- Ehn, P. (1998). Manifesto for a Digital Bauhaus. *Digital creativity*, 9(4), 207-217.

- Eigenfeldt, A. (2016). Exploring Moment-Form In Generative Music. In Proceedings of the Sound and Music Computing Conference.
- Einbrodt, U. D. (2001). Space, Mysticism, Romantic Music, Sequencing, and the Widening of Form in German " Krautrock " During the 70's. Universitätsbibliothek.
- Elderfield, J. (1985). Kurt Schwitters. London: Thames and Hudson.
- Emmerson, S. (2007). Where next? New music, new musicology. EMS: Electroacoustic Music Studies Network.
- Eno, B. (1978). Ambient Music, liner notes from the initial American release of Ambient 1: Music for Airports (PVC 7908, AMB 001).
- Eno, B. (2004). Ambient music. Audio Culture. Readings in Modern Music, 9497.
- Ensemble, A. B. N. (2015). Physical Glitch Music. LEONARDO MUSIC JOURNAL, 25, 63-67.
- Ernst, W. (2017). The Delayed Present: Media-induced Tempor(e)alities & Techno-traumatic Irritations of "the Contemporary". Sternberg Press.
- Escobar, A. (2005). O lugar da natureza e a natureza do lugar: globalização ou pós-desenvolvimento. A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais. Perspectivas latino-americanas. Buenos Aires: CLACSO, 133-168.
- Esfandiary, R. (2018). Otherwise, The Gap: Performing Identities in Iranian Contemporary Art and Performance (Doctoral dissertation, University of Kansas).
- Eskildsen, K. (1997). Tangerine Dream: 30 Years of Dreaming. Self Published.
- Espinosa, P. (2009). La Música de los Sueños. Revista de la Universidad de México, 108 –109.
- Essl, K. (2007). Algorithmic composition. The Cambridge companion to electronic music, 107-125.
- Esslin, M. (2004). The Theatre of the Absurd. Nova Iorque: Vintage Books.
- Evans, J. (2014). Painting therapeutic landscapes with sound: On Land by Brian Eno. Soundscapes of wellbeing in popular music, 173-190.
- Fabbri, F. (2012). How Genres Are Born, Change, Die: Conventions, Communities and Diachronic Processes. In Critical Musicological Reflections, Stan Hawkins (ed.). Aldershot: Ashgate, pp 179-191.
- Fabião, E. (2009). Performance e Teatro: poéticas e políticas da cena contemporânea. Revista Sala Preta, 8, ECA/USP.
- Fales, C. (2005). Short-circuiting perceptual systems: Timbre in ambient and techno music. Wired for sound: Engineering and technologies in sonic cultures, 156-180.
- Farias, J. C. (2006). Chamam-me Poeta e Artesão, porque faço versos e cadeiras. Aldeia da Luz: Junta Freguesia.

- Feio, F. (1857). *Memoria historica e descriptiva á cêrca da Bibliotheca da Universidade de Coimbra, e mais estabelecimentos anexos: contendo varios esclarecimentos officiais, e reflexões bibliográficas*. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra.
- Feisst, S. (2015). *Negotiating Nature and Music through Technology*. In *Current Directions in Ecomusicology: Music, Culture, Nature*, Aaron S. Allen, Kevin Dawe (eds.). Routledge.
- Feld, S., & Kirkegaard, A. (2010). *Entangled Complicities in the Prehistory of 'World Music': Poul Rosing Olsen and Jean Jenkins Encounter Brian Eno and David Byrne in the Bush of Ghosts*. *Popular Musicology Online*, 4, 109-32.
- Féral, J. (1985). *Performance et Théâtralité, le Sujet Desmistifié*. In: *Théâtralité, Écriture et Mise en Scène*. Québec: Hurtubise. 125-140.
- Féral, J. (1992). *What is left of performance art? Autpsy of a function. Birth of a genre*. *Discourse - Journal for theoretical Studies in Media and Culture*. Spring.
- Féral, J. (2008). *Por uma poética da performatividade: o teatro performativo*. *Sala Preta*, 8, 197-210.
- Féral, J. (2015). *Além dos limites: teoria e prática do teatro*. São Paulo: Perspectiva, 2015.
- Fernandes, S. (2001). *Teatralidades e performatividade na cena contemporânea*. *Repertório: Teatro & Dança*, Salvador, 16, 11-21.
- Ferreira, M. P. (coord.) (2006). *Dez compositores portugueses do século XX*. Lisboa: Dom Quixote.
- Fetterman, W. (1996). *John Cage's Theatre Pieces*. Routledge.
- Field, A. E. (2019). *Space In The Ambience: Is Ambient Music Socially Relevant?.* *Music Beyond Airports: Appraising Ambient Music*, 1.
- Figueiredo, L. (2001). *Symbolic aspects of caves*. *International Congress of Speleology*, 13, UIS/FEALC/SBE, Brasília.
- Fikentscher, K. (2017). *The Disc Jockey as Composer, or How I Became a Composing DJ*. In *Electronica, Dance and Club Music* (pp. 83-88). Routledge.
- Fiolhais, C., & Marques, J. C. (2009). *A BGUC e as bibliotecas da Universidade de Coimbra. Tesouros da Biblioteca Geral da Universidade de Coimbra*. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra, 133-139.
- Fischer-Lichte, E. (1997). *The show and the gaze of theatre: a european perspective*. Iowa: University of Iowa Press.
- Fischer-Lichte, E. (2007). *Réalité et Fiction dans le Théâtre Contemporain*. *Registres/Revue d'Études Théâtrales-Théâtres du Contemporain*. Paris: Presses Sorbonne Nouvelle, 11/12, 7-22.

- Fischer-Lichte, E. (2012). Appearing as embodied mind: de ning a weak, a strong and a radical concept of presence. In Giannachi, G., Kaye, N., Shanks, M. (orgs.), *Archeologies of presence: art, performance and the persistence of being*. Nova York; Londres: Routledge, 103-118.
- Fischer-Lichte, E. (2013). The Transformative Aesthetics of the Gesamtkunstwerk/Total Work of Art as the Specter Haunting Modernism. *Theatre Journal*, 65, 593-603.
- Fischer-Lichte, E. (2019). *Estética do Performativo*. Lisboa: Orfeu Negro.
- Fitzgerald, J., & Hayward, P. (2016). Chart Mythos. *Shima*, 10(2).
- Flew, T. (2008 [2002]), *New Media: An introduction*, Oxford: Oxford University Press.
- Floyd Jr, S. A. (2001). African American dance and music. *African American Jazz and Rap: Social and Philosophical Examination of Black Expressive Behavior*, 117-30.
- Flür, W. (2017). *Kraftwerk: I was a Robot*. Omnibus Press.
- Fonseca, F.I. (1992). *Deixis, Tempo e Narração*. Porto: Fundação Eng. António de Almeida.
- Forte, A. (2002). Olivier Messiaen as Serialist. *Music Analysis*, 21(1), Olivier Messiaen (1908-92) Anniversary Issue (Mar.), 3-34.
- Foster, C. (1998). The Narrative and the Ambient in Environmental Aesthetics. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 56(2), 127-137.
- Frege, G. (2001). Universalidade Lógica. *Cadernos de Filosofia Alemã: Crítica e Modernidade*, (7), 112-124.
- Freire, C. (1997). *Além dos mapas*. São Paulo: Annablume.
- Friedman, K. (2007). *Intermedia, Multimedia, Media*. Disponível em: <https://www.yumpu.com/en/document/view/10517119/intermedia-multimedia-media-ken-friedman-intermedia-mfa>. Acedido em 15/04/2019.
- Frith, S. (1996). Music and identity. *Questions of cultural identity*, 1(1), 108-128.
- Frith, S. (1996). *Performing rites: on the value of popular music*. Cambridge: Harvard University Press.
- Fromm, E. (1970). *Psicanálise da sociedade contemporânea*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Fromm, E. (1974). *Análise do homem*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Fromm, E. (2013). *Rever Freud: por uma outra abordagem em psicanálise*. São Paulo: Loyola.
- Fromm, E. (2014). *Ter ou ser?*. Rio de Janeiro: LTC.
- Fuchs, E. (1985). Presence and the revenge of writing, *Performing Arts Journal*, 9 (2/3), 163-173.
- Fuller, S. (1994). *The Pandora guide to women composers: Britain and the United States 1629-present*. New York: HarperCollins.
- Gablik, S. (1987). The aesthetic of duplicity. In Papadakis, A. C. (ed.), *The Post-Avant-Garde Painting in the Eighties*. London: Art & Design.
- Gagné, N.V. (2012). *Historical Dictionary of Modern and Contemporary Classical Music*. Scarecrow Press.

- Gaines, M. (2017). *Black Performance on the Outskirts of the Left: A History of the Impossible*. New York: NYU Press.
- Galloway, A. (2005). Global Networks and Effects on Culture. *The Annals of the American Academy of Political Science*, Vol. 597, N.1, 19-31.
- Gann, K. (1997). *American Music in the Twentieth Century*, New York, Schirmer
- Gann, K. (2010). *No such thing as silence: John Cage's 4'33*. Yale: Yale University Press.
- Garai, M., Ito, K., D'Orazio, D., De Cesaris, S. & Morandi, F. (2015). The Acoustics of the Bayreuth Festspielhaus. *Proc. ICSV*, 22, 651.
- Gastal, S. (2002). Lugar de memória: por uma nova aproximação teórica ao património local. In Gastal, S. (org.), *Turismo investigação e crítica*. São Paulo: Contexto, 69-81.
- Gazana, C., Bertomeu, V. P. C. & Bertomeu, J. V. C. (2013). Glitch: estética contemporânea visual e sonora do erro. *Cultura Visual*, 1(19), 81-99.
- Gencarelli, T. (2014). *Transmedia Storytelling and the Possible Futures for Popular Cultural Entertainment*. *Periodismo transmedia: miradas múltiples*.
- Gentleman, R. (2018). Performance and media: taxonomies for a changing field. *Text and Performance Quarterly*, 38(4), 263-265.
- Georgievski, N. (2003). Steve Roach-The Shaman of contemporary electronic music. *Shine Magazine*, 33 (July/August).
- Giannachi, G. (2004). *Virtual Theatres: an introduction*. Routledge.
- Giannachi, G., & Kaye, N. (2011). *Performing Presence: Between the live and the simulated*. Manchester University Press.
- Giannetti, C. (2003). Realidades e Mitos da Media Art. Disponível em: [http://www.virose.pt/vector/b\\_08/gianetti.html](http://www.virose.pt/vector/b_08/gianetti.html). Acedido em 18/03/2019.
- Giannetti, C. (2006). Estética digital: sintopia da arte, ciência e tecnologia. Disponível em: [http://www.artmetamedia.net/pdf/5Giannetti\\_EsteticaDigitalPORT.pdf](http://www.artmetamedia.net/pdf/5Giannetti_EsteticaDigitalPORT.pdf). Acedido em 18/03/2019.
- Giner, B. (2000). *Musique contemporaine française: quelques tendances*. *Fontes Artis Musicae*, 47(2/3), 191-204.
- Gkatzampougiouki, M. (2014). *A Compositional Response to Information Anxiety* (Doctoral dissertation, University of Huddersfield).
- Glover, R. (2013). *Minimalism, Technology and Electronic Music*. Ashgate.
- Gluck, R. J. (2007). The Columbia-Princeton Electronic Music Center: Educating International Composers. *Computer Music Journal*, 31(2), 20-38.
- Godlovitch, S. (2008). *Musical performance: a philosophical study*. London: Routledge.
- Goldberg, R.L. (2001). *Performance Art: From Futurism to the Present*. London: Thames and Hudson.

- Goldberg, R.L. (2004). One Hundred years. In Heathfield, A. (ed.), *Art and Performance Live*, 177-180. London: Tate Publishing.
- Gomes, C. (2012). For a definition of cyformance. *SLACTIONS2012*, 31.
- Gonçalves, F. (2005). Laurie Anderson e as apropriações estéticas da mídia e da tecnologia na arte da performance. *Comunicação, Mídia e Consumo*, 2(4).
- Gontarski, S. E. (1985). Film and Formal Integrity. In *The intent of "Undoing" Beckett's Dramatic Texts*. Bloomington, Indiana University Press, 101-111.
- Goodman, N. (1968). *Languages of Art, An Approach to a theory of Symbols*. New York: Bobbs-Merrill.
- Gopinath, S. & Ap Siôn, P. (eds.). (2019). *Rethinking Reich*. New York: Oxford University Press.
- Gray, C. (1996). Inquiry through practice: developing appropriate research strategies. In: *No Guru, No Method?*. Helsinki: UIAH.
- Green, G. L. (1999). The return of the body: Performance art and art education. *Art Education*, 52(1), 6-12.
- Griffiths, P. (1985). *Olivier Messiaen and the Music of Time*. London: Faber and Faber.
- Grönholm, P. (2015). When Tomorrow Began Yesterday: Kraftwerk's Nostalgia for the Past Futures. *Popular Music and Society*, 38(3), 372-388.
- Gropius, W. & Wensinger, A. S. (eds.). (1961). *The theater of the Bauhaus*. Middleton: Wesleyan University.
- Gross, J. (1997). Aphex Twin interview, Perfect Sound Forever. Disponível em: <http://www.furious.com/perfect/aphextwin.html>. Acedido em 18/05/2020.
- Grusin R. (2004). Premediation. *Criticism*, Wayne State University Press, v. 46, n. 1, p.17-39.
- Guimarães, M. (2013). *Prática e Recepção da Música Improvisada em Portugal: 1960-1980*. Lisboa: Dissertação de mestrado em Ciências Musicais, variante de Etnomusicologia, apresentada à UNL.
- Guo, W. (2019). The Piano in the Ruins: An Analysis of the Details and Character Creation in "Ryuichi Sakamoto: CODA". *Frontiers in Art Research*, 1(4).
- Haack, J.K. (1999). The Mathematics of the Just Intonation Used in the Music of Terry Riley. In *Bridges Conference Proceedings* (pp. 28-30).
- Habermas, J. (1981). Modernity versus postmodernity. *New German Critique*, (22), 3-14.
- Hackney, P. (1998). *Making Connections*. Amsterdam: Gordon and Breach Publishers.
- Haesbaert, R. (2004). *O Mito da Desterritorialização – do "fim dos territórios" à multiterritorialidade*. Rio de Janeiro: Editora Bertrand Brasil.
- Halbwachs, M. (1925). *Les cadres sociaux de la mémoire*. Paris: PUF.
- Halbwachs, M. (1992). *On collective memory {1925}*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Hall, S. (1992). *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A.



- Halliday, S. (2017). *Klangsteine: exploring the sound stones of Hannes Fessmann* (Doctoral dissertation, University of Huddersfield).
- Handler, R. (1988) *Nationalism and the Politics of Culture in Quebec*. Madison: The University of Wisconsin Press.
- Hanhardt, J. G. (1992). De-Collage and Television. *Visible Language*, 26(1/2).
- Hanns, D. (2005). Considerações sobre o corpo e o futuro da arte. In Garcia, Wilton (org.), *Corpo & Arte*. São Paulo: Nojosa Edições, 43-49.
- Harbison, I. (2019). *Performing Image*. Cambridge and London: The MIT Press.
- Harden, A. C. (2016). Kosmische Musik and its Techno-Social Context. *IASPM Journal*, 6(2), 154-173.
- Harley, J. (2002). The Electroacoustic Music of Iannis Xenakis, *Computer Music Journal*, 26:1, pp. 33–57, Spring.
- Harley, J. (2004). *Xenakis: his life in music*. Psychology Press.
- Harley, M. A. (1994). Spatial sound movement in the instrumental music of Iannis Xenakis. *Journal of new music research*, 23(3), 291-314.
- Harley, M. A. (1998). Music of sound and light: Xenakis's polytopes. *Leonardo*, 31(1), 55-65.
- Harries, D. (2002). *The New Media Book*. London: British Film Institute.
- Harrison, R. P. (2008). *Gardens: An Essay on the Human Condition*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Harvey, D. (1992). *Condição pós-moderna*. São Paulo: Loyola.
- Harvey, S. (2014). *Negotiating sound, noise and silence through improvisation, composition and image* (Doctoral dissertation, University of Huddersfield).
- Haseman, B. (2006). A Manifest for Performative Research. *International Australia Incorporating Culture and Policy*, theme issue “Practice-led Research”, 118: 98-106.
- Havránek, V. (2003). *Laterna Magika, Polyekran, Kinoautomat. Future Cinema. The Cinematic Imaginary after Film* (Eds. Jeffrey Shaw/Peter Weibel). The Cambridge and London: The MIT Press.
- Hawkins, S. (2007). Aphex Twin: monstrous hermaphrodites, madness and the strain of independent dance music. *Essays on Sound and Vision*, 27-53.
- Haworth, C. (2012). Ear as Instrument. *Leonardo Music Journal*, 61-62.
- Hedgecoe, J. (2006). *The art of digital photography*. London: Dorling Kindersley.
- Hegarty, P. (2007). *Noise/Music: a history*. London: Continuum International Publishing Group.
- Heidegger M. (1971). *Poetry, language, thought*. London: Harper and Row.
- Heidegger, M. (1971). Building Dwelling Thinking. In Albert Hofstadter (trans.), *Poetry, Language, Thought*. New York: Harper & Row, 143-162.
- Heimbecker, S. (2008). HPSCHD, gesamtkunstwerk, and utopia. *American Music*, 474-498.

- Higgins, D. ({1966} 2006). Declarações sobre a intermídia. In Ferreira, G. & Cotrim, C. (eds.). *Escritos de artistas: anos 60/70*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- Higgins, D. (1966). *Synesthesia and Intersenses: Intermedia*. *Something Else Newsletter* 1(1) Something Else Press.
- Higgs, J. (2013). *The KLF: Chaos, Magic and the Band who Burned a Million Pounds*. Hachette UK.
- Hill, S. (2017). *Peter Gabriel, from genesis to growing up*. Routledge.
- Hirsch, M. (1992). Family Pictures: Maus, Mourning, and Post-Memory. *Discourse*, Vol. 15, No. 2, Special Issue: The Emotions, Gender, and the Politics of Subjectivity (Winter 1992-93), pp. 3-29. Wayne State University Press.
- Hirsch, M. (2008). The Generation of Postmemory. *Poetics Today*, 29(1), 103-128.
- Hiser, K. (2009). *An Enduring Cycle\_ Revaluing the Life and Music of Johanna Beyer*
- Hiss, T. (1991). *The Experience of Place: A New Way of Looking at and Dealing with our Radically Changing Cities and Countryside*. New York: Vintage Books.
- Hobman, J. (2011). *Instrumentality in Electronic Music* (Doctoral dissertation, University of Huddersfield).
- Hodkinson, J. (2017). Playing the Gallery. Time, Space and the Digital in Brian Eno's Recent Installation Music. *Oxford German Studies*, 46(3), 315-328.
- Hoelscher, S. & Alderman D. H. (2004). Memory and place: geographies of a critical Relationship. *Social & Cultural Geography*, Vol. 5 (3), 347-355.
- Holmes, T. (2012). *Electronic and experimental music: technology, music, and culture*. Routledge.
- Holmes, T. B., & Holmes, T. (2002). *Electronic and experimental music: pioneers in technology and composition*. Psychology Press.
- Holzaepfel, J. (2004). David Tudor, John Cage, and Comparative Indeterminacy. *Leonardo Music Journal*, 14.
- Horlacher, G. (2000). Multiple meters and metrical processes in the music of Steve Reich. *Intégral*, 265-297.
- Horodyski, T. (1998). *Varèse: héritage et confluences: les masses sonores, l'espace du son, la spatialisation* (Doctoral dissertation, Paris 8).
- Hosokawa, S. (1999). Soy sauce music: Haruomi Hosono and Japanese self-orientalism. *Widening the horizon: Exoticism in post-war popular music*, 114-44.
- Howard, D. N. (2004). *Sonic Alchemy: Visionary Music Producers and Their Maverick Recordings*. Hal Leonard Corporation.
- Huang, A. (2017). La vie qui bat: Steve Reich's Drumming and Dance Choreography. *Circuit: musiques contemporaines*, 27(2), 27-40.

- Hugill, A. (2017). The origins of electronic music. In *The Cambridge companion to electronic music*. Collins, N., & d'Escriván, J. (eds.). Cambridge University Press.
- Husarik, S. (1983). John Cage and Lejaren Hiller: HPSCHD, 1969. *American Music*, 1-21.
- Hutcheon, L. (1989). *Uma Teoria da Paródia*. Lisboa: Edições 70.
- Hutton, J. (2003). Daphne Oram: innovator, writer and composer. *Organised Sound*, 8(1), 49-56.
- Huxley, M. & N. Witts (1999), *The Twentieth Century Performance Reader*. London: Routledge.
- Ilfie, S. (2003). *Roedelius: Painting with Sound: the Life and Music of Hans-Joachim Roedelius*. Meridian Music Guides.
- Imhoof, D., Menninger, M. E., & Steinhoff, A. J. (eds.). (2016). *The Total Work of Art: Foundations, Articulations, Inspirations (Vol. 12)*. Berghahn Books.
- Ingold, T. (2013). *Making: Anthropology, Archaeology, Art and Architecture*. London: Routledge.
- IPHAN (2007). *Carta de Bagé ou Carta da Paisagem Cultural*. Rio Grande do Sul: IPHAN.
- Jackson, J. B. (1994). *A sense of place, a sense of time*. Yale University Press: New Haven.
- James, M. (2016). Documenting no wave: Brian Eno as urban ethnographer. *Brian Eno: Oblique Music*, 257.
- Jamieson, H. V. (2008). *Adventures in Cyberformance - Experiments at the interface of theatre and the internet*. Tese de mestrado, Drama, Creative Industries Faculty, Queensland University of Technology.
- Jans, W. (1995). *Autechre: Listen to our Music*. *Gonzo Circus*, 18. Disponível em: <http://www.steady-j.ukdeejays.com/gonzo.txt>. Acedido em 15/10/2020.
- Jenkins, H. (2005). *Welcome to the Convergence Culture*. *Receiver*, 12. Disponível em: <http://www.vodafone.com/flash/receiver/12/articles/index01.html>. Acedido em 15/10/2020.
- Jenkins, H. (2006a), *The Convergence Culture: Where old and new media collide*, New York: New York University Press.
- Jenkins, H. (2006b), *Fans, Bloggers and Gamers: Exploring participatory culture*, New York: New York University Press.
- Jenkins, H. & Thorburn, D. (eds.) (2003). *Rethinking Media Change: The aesthetics of transition*. Cambridge and London: The MIT Press.
- Jensen, A. (1985). The Sound of Silence: A Thursday Afternoon with Brian Eno. *Electronics & Music Maker* (Dec.), 20-5.
- Judy, H. P. (1990). *Memória do Social*. Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- Johnson, T. A. (1994). Minimalism: Aesthetic, Style, or Technique?. *The Musical Quarterly*, 78(4), 742-773.
- Jones, S. (2009). Paradigm shift in performance studies. In *Allegue et al.* (eds.) *Practice-as-Research in Performance and Screen*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

- Joo, W. (2019). *Sonifyd: A graphical approach for sound synthesis and synesthetic visual expression*. Georgia Institute of Technology.
- Jordan, N. (2002). How New is New Media? The History of Multi-Media Usage in Theatrical Productions. *NJ*, 26(2), 73-82.
- Judd, F.C. (1961). *Electronic music and musique concrete*. London, Spearman.
- Juett, J.C. (2010). Pauline Oliveros and quantum sound. *Liminalities: A Journal of Performance Studies*, 6(2), 1-10.
- Junkerman, C. (1993). Modeling Anarchy: The Example of John Cage's Musicircus. *Chicago Review*, 38(4), 153-168.
- Kahn, D. (1997). John Cage: silence and silencing. *The musical quarterly*, 81(4), 556-598.
- Kant, I. (1999). *Crítica da razão pura*. São Paulo: Nova Cultural.
- Kaprow, A. (1966). *Assemblage, environments & happenings*. New York: H. N. Abrams.
- Kassabian, A. (2001). *Hearing Film Tracking Identifications in Contemporary Hollywood Film Music*. New York: Routledge.
- Kaye, N. (1996). *Art Into Theatre: Performance Interviews and Documents*. Psychology Press.
- Kaye, N. (2000). *Site-specific Art: Performance, Place and Documentation*. Londres: Routledge.
- Kaye, N. (2007). *Multi-Media: video–installation–performance*. Londres: Routledge.
- Kelly, C. (2006). *Cracked and broken media in 20th and 21st century music and sound*. University of Canberra.
- Kennedy, J. & Polansky, L. (1996). "Total Eclipse": The Music of Johanna Magdalena Beyer: An Introduction and Preliminary Annotated Checklist. *The Musical Quarterly*, 80(4), 719-778.
- Kershaw, B. B. & Nicholson, H. (eds.) (2011). *Research Methods in Theatre and Performance*. Edinburgh: Edinburgh University Press
- Kholeif, O. (2012). Man Machine. *Art Monthly*, (356), 7.
- Kirby, M. (1971) *Futurist Performance. with manifestos and playscripts trans.* Victoria Nes Kirby. New York: PAJ Publications.
- Kirkegaard, J. (2014, 30 outubro). Else Marie Pade [Entrevista]. Disponível em: <https://jajajamusic.com/magma/else-marie-pade/>. Acedido em 31/05/2020.
- Klein, Y. (2007). *Overcoming the problematics of Art-The writings of Yves Klein*. Spring Publications
- Klich, R. (2007). *Multimedia theatre in the virtual age (PhD dissertation)*. School of Media Film and Theatre, University of New South Wales.
- Klich, R., & Scheer, E. (2011). *Multimedia performance*. Macmillan International Higher Education .
- Knapp, K. (2000). Metaphorical and interactional uses of silence. *EESE: Erfurt electronic studies in English*, 7.

- Knight, D.B. (2006). *Landscapes in music: space, place, and time in the world's great music*. Rowman & Littlefield Publishers.
- Knowles, J. D. (2006). Alva Noto. *Filter*, 62 (March 06-June 06), 17-19.
- Kohl, J. J. (1982). *Serial and non-serial techniques in the music of Karlheinz Stockhausen from 1962-1968*. PhD.
- Koozin, T. (1993). Spiritual-temporal imagery in music of Olivier Messiaen and Toru Takemitsu. *Contemporary Music Review*, 7:2, 185-202.
- Kozel, S. (2007). *Closer: performance, technologies, phenomenology*. Cambridge and London: The MIT Press.
- Kramer, J. (1973). The Fibonacci series in twentieth-century music. *Journal of Music Theory*, 17(1), 110-148.
- Kuhns, R. (1978). Music as a Representational Art. *The British Journal of Aesthetics*, 18, no.2.
- Kun, J. (2004). File Under: Post-Mexico. *Aztlan: A Journal of Chicano Studies*, 29(1), 271-277.
- Kun, J., & Vallejo, E. (2004). File under: Post-Mexico. *Aztlan: A Journal of Chicano Studies*, 29(1), 271-281.
- Kwon, M. (2002). *One Place After Another - Site-Specific Art and Location Identity*. Cambridge and London: The MIT Press.
- LaCoss, D. (2005). Hysterical freedom: Surrealist dance & Hélène Vanel's faulty functions. *Women & Performance: a journal of feminist theory*, 15(2), 37-61.
- Lajosi, K. (2010). Wagner and the (Re)mediation of Art. *Gesamtkunstwerk and Nineteenth-Century Theories of Media*. *Frame*, 23.
- Lamm, O. (2015). Digitallove: le techno kayō ou la pop japonaise à son pinacle. *Audimat*, (2), 131-161.
- Lange, B. R. (2008). The Politics of Collaborative Performance in the Music of Pauline Oliveros. *Perspectives of New Music*, 39-60.
- Lanza, J. (1991). The sound of cottage cheese (Why background music is the real world beat!). *Performing arts journal*, 13(3), 42-53.
- Lanza, J. (2004). *Elevator Music: A Surreal History of Muzak, Easy-Listening, and Other Moodsong*. University of Michigan Press.
- Laurel, B. (1993). *Computers as Theatre*. Reading: Addison-Wesley.
- Lautensach, H. (1967). Otto Schlüters, Bedeutung für die methodische Entwicklung der Geographie. *Wiss: Buchges.*
- Lavender, A. (2016). *Performance in the twenty-first century: Theatres of engagement*. Routledge.
- Lazarini, A. L. (2007). *Platão e a educação: um estudo do livro VII de "A República"*. Campinas: Universidade Estadual de Campinas.

- Le Goff, J. (1996). *História e Memória*. Campinas: Editora da UNICAMP.
- Leavy, P. (2015). *Method meets art: Arts-based research practice*. Guilford Publications.
- Lebow, S., & Norton, P. (2016). *The Unheard Influence of Background Music*.
- Lécroart, P. (1998). *Paul Claudel et la musique scénique: du Christophe Colomb au Livre de Christophe Colomb (1927-1952)* (Doctoral dissertation, Paris 4).
- Lehmann, H. T. (2006). *Postdramatic theatre*. Routledge.
- Lehmann, H. T. (2007). *Teatro Pós-dramático*. São Paulo: Perspectiva.
- Lemkin, B. (2019). *The End Of Modernism In Music: A New Narrative in the History of Electronic Music, Told Through the Works of Wendy Carlos, Jean Michel-Jarre, and Ryuichi Sakamoto*. Senior Independent Study Theses.
- Leonard, K. (2014). *Women Can't Do That: Delia Derbyshire and Electronic Music*. Disponível em: <http://www.theavidlistener.com/2014/12/women-cant-do-that-delia-derbyshire-and-electronic-music.html>. Acedido em 20/05/2019.
- Levaux, C. (2019). *Une musique pour tous les jours: Explorer les liens entre son et quotidien*. *SigMa-Rivista di Letterature comparate, Teatro e Arti dello spettacolo*, (3), 335-352.
- Lévinas, E. (2012). *Humanismo do outro homem*. Petrópolis: Editora Vozes.
- Lévy, P. (2010). *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34.
- Levy, S. (1994). *Spirit made Light: Eyes and other I's in Beckett TV plays*. In Samuel Beckett *Today/Aujourd'Hui. The savage eye*. Amsterdam & Atlanta: Editiones Rodopi, 4, 65-82.
- Lewicka, M. (2011). *Place attachment: How far have we come in the last 40 years?*. *Journal of Environmental Psychology*, 31 (3), 207-230.
- Lewis, R. (1985). *Thinking About Music: An Introduction to the Philosophy of Music*, Amherst: University of Massachusetts Press, p. 241
- Ligeti, L. (2006). *The Burkina Electric Project and Some Thoughts about Electronic Music in Africa*. *Leonardo Music Journal*, 64-64.
- Lima, E (2000). *Arquitetura do Espetáculo. Teatros e cinemas na formação do espaço público da Praça Tiradentes e da Cinelândia*. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ.
- Lima, E. & Caldeira, S. (2006). *Em busca de novos paradigmas: concepções inusitadas no teatro europeu*. In *Das vanguardas à tradição*. Rio de Janeiro: 7 Letras, 17-34.
- Linfaente, M. (1984). *The Amazing Decade: Women and Performance Art in America 1970–1980* ed. by Moira Roth. *Leonardo*, 17(4), 297-297.
- Lippard, L. (1997). *The Lure of the Local: Senses of Place in a Multicultural Society*. New York: The New Press.
- Lispector, C. (1980). *Água Viva*. Rio de Janeiro.
- Lissa, Z. (1959). *Ästhetik der Filmmusik*. Leipzig: Henschelverlag.

- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Kelly, K., & Grant, I. (2009 [2003]). *New media: A critical introduction*. Taylor & Francis.
- Littlejohn, J. T. (2009). Kraftwerk: Language, lucre, and loss of identity. *Popular Music and Society*, 32(5), 635-653.
- Lochhead, J. I. (1994). Performance practice in the indeterminate works of John Cage. *Performance Practice Review*, 7(2), 11.
- Lopes, D. (2009). *A philosophy of computer art*. Routledge.
- Loubet, E. (2000). Laptop performers, compact disc designers, and no-beat techno artists in Japan: Music from nowhere. *Computer Music Journal*, 24(4), 19-32.
- Low, K. (2009). The Transformative Power of Performance: a New Aesthetics. *New Theatre Quarterly*, 25(4), 420-421.
- Loydell, R., & Marshall, K. (2014). Thinking Outside the Box: Brian Eno, music, movement and light. In: *Music and Moving Image*, Steinhardt, New York University.
- Lozano, F.J.G. (2016). El largo camino de la venganza: El renacido, de Alejandro González Iñárritu. *Razón y fe*, 273(1409), 269-272.
- Lucie-Smith, E. (1990). *Art in the Eighties*. Oxford: Phaidon.
- Lucier, A. (1969). From the score of "I am sitting in a room". Disponível em: <http://www.lovely.com/albumnotes/notes1013cd.html>. Acedido em 18/05/2020.
- Lucier, A. (1992). Album Notes for Music on a Long Thin Wire. Disponível em: <http://www.lovely.com/albumnotes/notes1011.html>. Acedido em 18/05/2020.
- Lucier, A. (2005). *Reflexionen. Interviews, Notationen, Texte / Reflections. Interviews. Scores. Writings. MusikTexte*, Cologne.
- Lucier, A. (2015). I am Sitting in a Room (1969). UBUWEB: SOUND website, accessed 15th May.
- Luening, O. (1980). *The Odyssey of an American Composer: The Autobiography of Otto Luening*. New York: Charles Scribner's Sons.
- Luque, S. (2009). The stochastic synthesis of iannis xenakis. *Leonardo Music Journal*, 77-84.
- Luthar, S. S., Cicchetti, D. & Becker, B. (2000) The construct of resilience: A critical evaluation and guidelines for future work. *Child Development*, May-Jun; Vol. 71(3): 543-562.
- Lyons, C. R. (1964). Gordon Craig's Concept of the Actor. *Educational Theatre Journal*, 258-269.
- Lysaker, J. T. (2018). *Brian Eno's Ambient 1: Music for Airports*. Oxford University Press.
- Machado, A. (1990). *A arte do vídeo*. São Paulo: Editora Brasiliense.
- Machado, A. (2001). *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo.
- Machado, J. (coord.) (2002). *Jorge Peixinho in memoriam*. Lisboa: Caminho.

- Maconie, R. (1998). Stockhausen at 70. through the looking glass. *The Musical Times*, 139(1863), 4-11.
- Maconie, R. (2005). *Other planets: the music of Karlheinz Stockhausen*. Scarecrow Press.
- Madrid, A. L. (2008). *Nor-tec rifa!: electronic dance music from Tijuana to the world*. Oxford University Press.
- Maeder, M. (2014). *Ambient culture: coping musically with the environment*. In ICMC.
- Manciaux, M. (2001). La résilience: un regard qui fait vivre. *Etudes*. Paris, Octobre, 3854: 321 – 330.
- Manning, P. (2004). *Electronic and computer music*. Oxford: Oxford University Press.
- Manovich, L. (2002). *The Language of New Media*. Cambridge and London: The MIT Press.
- Manovich, L. (2003). *New Media from Borges to HTML*. In Wardrip-Fruin, N. & Montfort, N. (eds.), *The New Media Reader*. Cambridge and London: The MIT Press.
- Manovich, L. (2012). *Info-Aesthetics*, London: Bloomsbury Academics.
- Mansoor, J. (2002). Kurt Schwitter's Merzbau: The Desiring House. *Invisible Culture: An Electronic Journal for Visual Studies*. Issue 4, Spring. University of Rochester.
- Marinetti, F.T. (1909). *Manifeste du Futurisme*. *Le Figaro*, Paris, 20 Feb.
- Marinetti, F.T. (1911). *Manifeste des auteurs dramatiques futuristes*. *Poesia*, Milan, 22 Apr.
- Marinetti, F.T. (1912). *Manifeste technique de la littérature futuriste*. *Figaro*, Paris, 7 Jul.
- Marinetti, F.T. (1913) *L'Imagination sans Fils et les Mots en Liberte*. *Manifeste Futuriste*, Milan, 11 May.
- Marinetti, F.T. (1913) *Le Music-Hall*. *Manifeste Futuriste*, Milan, 29 September.
- Marinetti, F.T. (1917). *Il manifesto della danza futurista*. *Manifeste Futuriste*, Milan, 8 July.
- Marinetti, F.T. & Cangiullo, F. (1921) *Il teatro della sorpresa (Teatro sintetico, Fisicofollia Parole in libertà sceneggiate Declamazione dinamica e sinottica Teatro-giornale Teatro-galleria di quadri Discussioni improvvisate di strumenti musicali, ecc.)*, 11 October.
- Marinetti, F.T., Corrà, B., Settimelli, E., Ginna, A., Balla, G., & Chiti, R. (1916). *La cinematografia futurista*, 11 September.
- Marinetti, F.T., Corra, B., Settimelli, E., Ginna, A., Giacomo, B. & Chiti, R. (2001). *The Futurist Cinema (first published in Italian, 1916)*. In Packer, R. & Jordan, K. (eds.), *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality*, 10-15. London: W.W. Norton.
- Marinetti, F.T., Settimelli, E. & Corra, B., (1915). *Il teatro futurista sintetico (Atecnico-dinamico-simultaneo-autonomo-alogico-irreale)*, 11 January 1915 -18 February 1915.
- Marinetti, F.T., Settimelli, E. & Corra, C. (1919). *Le Theatre Futuriste Synthetique (Sans Technique - Dynamique - Simultane - Autonome - Alogique - Irreel)*, Milan, 11 May.
- Marks, L. U. (2000). *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment*. Durham: Duke University Press.



- Marmon, M. (ed). (1999). *No author better served. The correspondence of Samuel Beckett and Alan Schneider*. Cambridge & Londres. Harvard University Press.
- Marshall, K., & Loydell, R. (2017). Thinking inside the box: Brian Eno, music, movement and light. *Journal of visual art practice*, 16(2), 104-118.
- Marshall, S. (2008). The Story of the BBC Radiophonic Workshop. *Sound on Sound*, 6(23), 78-91.
- Mathews, P. D. (2004). Music in His Own Image: The Aphex Twin Face. *Nebula*, 1(1), 65-73.
- Mathieu, J. (2004). Un mythe fondateur de la musique contemporaine: le «scandale» provoqué en 1954 par la création de Déserts d'Edgar Varèse. *Revue d'histoire moderne contemporaine*, (1), 129-152.
- Mattis, O. (1992). Varèse's Multimedia Conception of "Déserts". *Musical Quarterly*, 557-583.
- Mazzola, G., Mannone, M., & Pang, Y. (2016). Real Numbers. In *Cool Math for Hot Music* (pp. 99-105). Springer, Cham.
- McEvelley, T. (1982). Yves Klein: Messenger of the Age of Space. *Artforum* 20, no.5. January, pp. 38-51.
- McLeod, K. (2001). Genres, subgenres, sub-subgenres and more: Musical and social differentiation within electronic/dance music communities. *Journal of popular music studies*, 13(1), 59-75.
- McLuhan, M. (1964). *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix.
- McMillan, U. (2015). *Embodied Avatars: Genealogies of Black Feminist Art and Performance*. New York: NYU Press
- McMullen, T. M. (2010). Subject, Object, Improv: John Cage, Pauline Oliveros, and Eastern (Western) Philosophy in Music. *Critical Studies in Improvisation/Études critiques en improvisation*, 6(2).
- Mello, C. (2008). *Extremidades do vídeo*. São Paulo: Editora Senac.
- Mendes, J. M. (2011). *Introdução às intermedialidades*. Lisboa: Escola Superior de Teatro e Cinema/IPL.
- Menezes, P. (2001). *A crise do passado: modernidade, vanguarda, metamodernidade*. São Paulo: Experimento.
- Meric, R. (2005). *Concret PH, un espace mouvant*. Paris: CICM.
- Meric, R. (2011). Music is not a language - Listening to Xenakis's electroacoustic Music, Proceedings of the Xenakis International Symposium Southbank Centre, London, 1-3 April 2011
- Merleau-Ponty, M. ({1945} 2006). *Fenomenologia da Percepção*. São Paulo: Martins Fontes.
- Merleau-Ponty, M. (1964). *The Primacy of Perception and Other Essays on Phenomenological Psychology, the Philosophy of Art, History and Politics*. Evanston: Northwestern University Press.
- Merrill, L. (2009). The Transformative Power of Performance: a new aesthetics. *Modern Drama*, 52(4), 495-495.

- Mertens, W. (1983). *American Minimal Music: La Monte Young, Terry Riley, Steve Reich, Philip Glass*. Kahn & Averill.
- Messiaen, O. (1994). Programme note in booklet accompanying Koch International Classics 3-7267-2 H1
- Messiaen, O. (1994). *Traité de Rythme, de Couleur et d'Ornithologie*. Paris: Alphonse Leduc.
- Meyerhold, V. (2014). *Meyerhold on theatre*. A&C Black.
- Meyerhold, V., Gladkov, A., & Law, A. (1996). *Meyerhold speaks/Meyerhold Rehearses* (Russian Theatre Archive). Routledge.
- Michelson, A. (1984). *Kino-Eye: The Writings of Dziga Vertov*. Berkeley: University of California Press.
- Milan, S. (2009). The 'Futurist Sensibility': An Anti-philosophy for the Age of Technology. In *Futurism and the Technological Imagination, Avant-Garde Critical Studies*, 24, 63–76. Leiden: Brill | Rodopi Publications.
- Milburn, K. (2013). Futurism and Musical Meaning in Synthesized Landscapes. *Kaleidoscope*, 5(1), 109-116.
- Miles, S. (2008). Objectivity and Intersubjectivity in Pauline Oliveros's "Sonic Meditations". *Perspectives of New Music*, 4-38.
- Miller, J. (2000). Tangerine Dream. The times they are a-changin'. In *Keyboards (Set)*, p.24-36.
- Moholy-Nagy, L. (1924). Theater, Zirkus, Variété. In Oskar Schlemmer, Moholy-Nagy and Farkas Molnár, *Die Bühne im Bauhaus*, Bauhaus Book 4. Munich: Langen.
- Molesworth, H. A., & Erickson, R. (2015). *Leap Before You Look: Black Mountain College, 1933-1957*. Yale University Press.
- Montfort, N., & Wardrip-Fruin, N. (eds.). (2003). *The new media reader*. Cambridge and London: The MIT Press.
- Moon, T. (2008). *1,000 Recordings to Hear Before You Die: A Listener's Life List*. New York: Workman Publishing Company.
- Moore, A. (2009). *Style and Genre as a Mode of Aesthetics*. Disponível em: <http://www.allanfmoore.org.uk/styleaesth.pdf>. Acedido em 15/12/2019.
- Moorefield, V. (2010). *The producer as composer: Shaping the sounds of popular music*. Cambridge and London: The MIT Press.
- Morey, J. (2019). Ambient house: 'Little fluffy clouds' and the sampler as time machine. *Music Beyond Airports: Appraising Ambient Music*, 177.
- Morgan, F. (2017). Delian Modes: Listening for Delia Derbyshire in Histories of Electronic Dance Music. *Dancecult: Journal of Electronic Dance Music Culture*, 9(1), 9-27.

- Mostaço, E. (2018). O texto e a encenação - percursos. Disponível em: <http://www.furb.br/especiais/textos>. Acedido em 20/09/2018.
- Moulin, R. (2007). O mercado da arte: mundialização e novas tecnologias. Porto Alegre: Zouk.
- Muecke, M. W., & Zach, M. S. (Eds.). (2007). *Essays on the Intersection of Music and Architecture* (Vol. 1). Lulu. com.
- Muggs, J. (2016). Review: Autechre - NTS Sessions 1-4. Resident Advisor. Disponível em: <https://www.residentadvisor.net/features/2756>. Acedido em 18/05/2020
- Mulcock, J. (2001). Creativity and politics in the cultural supermarket. *Continuum*, 15(2), 169–186.
- Munster, A. (2011). Materializing new media: Embodiment in information aesthetics. UPNE.
- Nakahodo, L. N. (2012). Pionier I00, de Alva Noto & Ryuichi Sakamoto: uma análise musical a partir do método de Philip Tagg. Encontro Internacional de Música e Arte Sonora.
- Nasreddin-Longo, E. L. (1995). Selfhood, Self-Identity, Complexion, and Complication: The Contexts of a Song Cycle by Olly Wilson. *Black Music Research Journal*, 75-92.
- Nelson, R. (2013). *Practice as research in the arts: Principles, protocols, pedagogies, resistances*. Springer.
- Nelson, R., Lavender, A., Bay-Cheng, S., & Kattenbelt, C. (2010). *Mapping intermediality in performance*. Amsterdam University Press.
- Neset, A. H. (2013). Else Marie Pade Interview. *The Wire* August, Issue 354.
- Nevanlinna, T. (2002). Is 'Artistic Research' a meaningful concept?. In Kiljunen, S. & Hannula, M. (eds.), *Artistic Research*. Helsinki: Fine Art Academy, 61–71.
- Nicholls, D., & Cross, J. (Eds.). (2002). *The Cambridge Companion to John Cage*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Niebisch, A. (2012). *Media parasites in the early avant-garde: On the abuse of technology and communication*. Springer.
- Niebur, L. (2018). 'There is Music in It, But It is Not Music': A Reception History of Musique Concrete in Britain. *Twentieth-Century Music*, 15(2), 211-230.
- Nór, S. (2010). Paisagem e lugar como referências culturais. Florianópolis: UFSC.
- Nora, P. (1984–1992). *Les lieux de Mémoire*. Paris: Gallimard.
- Nora, P. (1993). *Entre Memória e História: a problemática dos lugares*. São Paulo: dez.
- Norberg-Schulz, C. (1991). *Genius loci: Towards a Phenomenology of Architecture*. Rizzoli.
- Norris, R. (2007) *Paul Oakenfold: The Authorised Biography*. London: Bantam.
- Nowak, R., & Whelan, A. (2016). The digital music boundary object. In *Networked Music Cultures* (113-131). London: Palgrave Macmillan.
- Nye, S. (2013). Minimal understandings: The Berlin decade, the minimal continuum, and debates on the legacy of German Techno. *Journal of Popular Music Studies*, 25(2), 154-184.

- Nyman, M. (1999). *Experimental music: Cage and beyond* (Vol. 9). Cambridge: Cambridge University Press.
- O'Daly, G. J. P. (1986). *Aeternitas*. In *Augustinus-Lexikon*. Vol. 1. Basel, Schwabe & Co.
- O'Doherty, Brian. (1986). *Inside the White Cube – The Ideology of the Gallery Space*. São Francisco: The Lapis Press.
- O'Donnell, J. (1992). *Augustine. Confessions*. Vol. 3: Commentary on Books 8-13. Oxford, Clarendon Press.
- Oddey, A., & White, C. A. (2003). *As potencialidades dos espaços*. In Pavis, P. (ed), *A análise dos espetáculos*. São Paulo: Perspectiva.
- Oddey, A., & White, C. A. (2009). *Modes of spectating*. Intellect Books.
- Oliveira, R. A. (2017). *Comparações estilísticas entre Yasunao Tone, Oval e Alva Noto*. In XXIV Congresso da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Música, São Paulo, 2014. Disponível em: <http://www.anppom.com.br/congressos/index.php/24anppom/SaoPaulo2014/paper/viewFile/2962/773>. Acedido em 29/05/2019.
- Oliveros, P. (2004). *Some sound observations*. Audio Culture.
- Oliveros, P. (2005). *Deep Listening: A composer's sound practice*. New York: iUniverse, Inc.
- Oliveros, P. (2012). *Reverberations: Eight Decades*. *Jefferson Journal of Science and Culture*. (2): 41-55
- Oram, D. (1972). *An Individual Note - of music, sound and electronics*. London: Galliard. ISBN 0852491093
- Oswalt, P. (2002). *Iannis Xenakis' Polytopes*. *Contemporary Music Review*, 21(2-3), 35-44.
- Ottum, J. J. (2016). *Anthropogenic Moods: American Functional Music and Environmental Imaginaries* (Doctoral dissertation, Ohio University).
- Özcan, Z. (2013). *Intersection of architecture and music as Gesamtkunstwerk in Iannis Xenakis' selected works* (Master's thesis).
- Packer, R. & Jordan, K., (2001) (eds.). *Multimedia: from Wagner to virtual reality*. New York: Norton & Company.
- Palácios, M. (2001). *O medo do vazio: comunicação, socialidade e novas tribos*. In Rubim, A. A. (org.), *Idade média*. Salvador: UFBA.
- Pallasmaa, J. (2005). *The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses*. Chichester: John Wiley & Sons.
- Pallasmaa, J. (2014). *Space, Place, and Atmosphere: Peripheral Perception in Existential Experience*. In *Architectural Atmospheres: On the Experience and Politics of Architecture*. Christian Borch (ed.). Berlin: Birkhäuser.

- Palombini, C. (1993). Pierre Schaeffer, 1953: towards an experimental music. *Music & Letters*, 74(4), 542-557.
- Palumbo, M. L. (2000). *New wombs: electronic bodies and architectural disorders*. Springer Science & Business Media.
- Papanikolaou, E. (2005). Identity and Ethnicity in Peter Gabriel's Sound Track for *The Last Temptation of Christ*. In Darren J. & Middleton, N. (eds), *Scandalizing Jesus?: Kazantzakis's The Last Temptation of Christ Fifty Years On*. London: Bloomsbury Publishing. 217–228.
- Papavassiliou, A. (2010). Les Nouveaux Enjeux de la granulation sonore: L'Esthétique populaire de l'Intelligent Dance Music (IDM). *Intersections: Canadian Journal of Music/Intersections: revue canadienne de musique*, 30(2), 101-116.
- Papavassiliou, A. (2015). L'analyse des ensembles microrhythmiques dans l'Intelligent Dance Music. *Revue musicale OICRM*, 2(2).
- Paraskevaídis, G. (2004). Edgard Varèse and His Relationships With Latin American Musicians and Intellectuals of His Time. *Contemporary Music Review*, 23:2, 3-17.
- Pareyson, L. (1993). *Estética da Formatividade*. Rio de Janeiro: Vozes.
- Parker-Starbuck, J. (2011). *Cyborg Theatre: Corporeal/Technological Intersections in Multimedia Performance*. New York: Palgrave Macmillan.
- Partridge, C. (2015). *Mortality and Music: Popular Music and the Awareness of Death*. London: Bloomsbury Publishing.
- Pasler, J. (1993). Postmodernism, narrativity, and the art of memory. *Contemporary Music Review*, 7(2), 3-32.
- Paul, C. (2003). *Digital Art*. London: Thames and Hudson.
- Pavis, P. (2003). *A análise dos espetáculos*. São Paulo: Perspetiva.
- Pearl, I. (2017). *Experiential Composition: An Exploration of Virtual-Environmental Music*. Senior Symposium (04/28/17). 49.
- Pearson, V. (2010). Authorship and improvisation: musical lost property. *Contemporary Music Review*, 29(4), 367-378.
- Perloff, M., & Junkerman, C. (eds.). (1994). *John Cage: Composed in America*. Chicago: University of Chicago Press.
- Pessoa, M. & Rodrigo, L. (2007). *Conimbriga e rio dos mouros*. Condeixa-a-Nova: Associação Ecomuseu de Condeixa.
- Peters, G., & Schreiber, M. (1999). Spirituality in the Music of Karlheinz Stockhausen. *Perspectives of New Music*, 37, no. 1: 96-131.
- Phelan, P. (1993). *Unmarked: The Politics of Performance*. London and New York: Routledge.
- Piccini, A. & Rye, C. (2009). Of fevered archives and the quest for total documentation. In Allegue *et al.* (eds.) *Practice-as-Research in Performance and Screen*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

- Pitches, J. (2004). Vsevolod Meyerhold. London and New York: Routledge.
- Plasencia, C. (s.d). Um Teatro sem teatro, Barcelona/ Lisboa: Museu d'Art Contemporani/ M. Colecção Berardo.
- Platão (2008). A república: livro VII. São Paulo: Martin Claret.
- Plutchik, R. (1980). A general psychoevolutionary theory of emotion. New York: Academic press.
- Pollard, V. (2013). Translator. Exclaim!. Disponível em: <http://exclaim.ca/music/article/translator-idm>. Acedido em 28/04/2017.
- Pontbriand, C. (1982). The eye finds no fixed point on which to rest. *Modern Drama*, 25(1), 154-162.
- Potter, K. (2002). Four Musical Minimalists: La Monte Young, Terry Riley, Steve Reich, Philip Glass (Vol. 11). Cambridge University Press.
- Potter, K. (2019). BBC Proms Premieres 2018: Anna Meredith, Georg Friedrich Haas, Ēriks Ešēvalds, Andrew Norman, Morfydd Owen, Daphne Oram, Eve Risser, Caroline Shaw and Tansy Davies. *Tempo*, 73(287), 101-103.
- Potter, K. (2019). Sketching a New Tonality: a preliminary assessment of Steve Reich's sketches for Music for 18 Musicians in telling the story of this work's approach to tonality. In ap Sion, P. & Gopinath, S. (eds.), *Rethinking Reich*. New York: Oxford University Press
- Pozdniakov, M. (2013). Synthesized Environments of Utmost Clarity. *The Word Hoard*, (2).
- Prampolini, E. (1924). L'atmosfera scenica futurista. *Scenosintesi - Scenoplastica - Scenodinamica - Spazioscenico polidimensionale - L'attore-spazio - Il teatro poliespressivo*.
- Pratella, B. (1911). *Manifeste des musiciens futuristes*. Milan: Poesia.
- Prendergast, M. (2003). *The ambient century*. Londres: Bloomsbury Publishing.
- Pritchett, J. (1996). *The Music of John Cage (Vol. 5)*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Pritchett, J. (2009). What silence taught John Cage: The story of 4'33. *The anarchy of silence: John Cage and experimental art*, 166-177.
- Prot, F. (2012) *Incandescence*. Milão: 5 Continents Editions.
- Puttnam, D. (1999). Keynote speech, Comunicação apresentada na CADE 99 (Computers in Art and Design Education) Conference, 7 de abril 1999. Middlesbrough, University of Teesside.
- Pyle, F. (2014). Skylark-Image: or, the Vitality of Disappearance. *European Romantic Review*, 25(3), 319-325.
- Rae, P. (2011). The Transformative Power of Performance: A New Aesthetics. *The Drama Review*, 55(1), 161-164.
- Ramil, V. (1993). A estética do frio. In Fisher, L. A. (ed.), *Nós, os gaúchos*. Porto Alegre: UFRGS.
- Ramsay, B. (2011). Tools, techniques and composition: bridging acousmatic and IDM. *eContact!*, 14(4).

- Ramsay, B. (2013, April). Social spatialisation: Exploring links within contemporary sonic art. In *eContact!* 14.4, Toronto Electroacoustic Symposium 2011 (TES 2011) (Vol. 14, No. 4). Canadian Electroacoustic Community.
- Rancière, J. (2010). *O Espectador Emancipado*. Lisboa: Orfeu Negro.
- Rasmussen, P. (1995). Women in music: Seen from a Danish Perspective. *Artis Musicae*, 26-34.
- Ratcliffe, R. (2013). Analytical précis of Chime by Orbital: towards an analysis of electronic dance music. OREMA.
- Reed, S. A. (2011). In *C on its own terms: A statistical and historical view*. *Perspectives of New Music*, 49(1), 47-78.
- Reese, S. (1973). New Music Breeds Creators, Not Repeaters. *Music Educators Journal*, 59(5), 65-109.
- Reich, F. (2004). *Listening to Repetitive Music: Reich, Feldman, Andriessen, Autechre* (Doctoral dissertation, Princeton University).
- Reino, J. P. (2002). *Luz - a Aldeia Imaginada*. Dissertação de Mestrado em Sociologia, Universidade Lusófona, Lisboa.
- Rekret, P. (2019). 'Melodies wander around as ghosts': on Playlist as cultural form. *Critical Quarterly*, 61(2), 56-76.
- Revill, D. (2014). *The roaring silence: John Cage: A life*. Simon and Schuster.
- Reynolds, S., (1999). *Generation Ecstasy: Into the World of Techno and Rave Culture*, New York: Routledge.
- Ribadeneira, M. H. (2017). Minimalismo, un universo armonioso: análisis de la composición de los temas *Fragment*, *Untitled* y *The Twins* del álbum *Memoryhouse* de Max Richter, aplicado en un portafolio de tres composiciones (Bachelor's thesis, Quito: Universidad de las Américas).
- Ribeiro, A. (2012). *Uma Pedagogia teatral velada: a Über-marionette de Gordon Craig: Tradição-Movimento-Futuro*. *Revista Cena*, 12.
- Ribeiro, D. M. (2009). *A formação dos engenheiros militares: Azevedo Fortes, matemática e ensino da engenharia militar no século XVIII em Portugal e no Brasil*. Tese de Doutorado, Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo.
- Rich, B. (2014). Robert Rich [RBMA Tokyo 2014 Lecture]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dTt-R5RYFwx>. Acedido em 31/10/2016.
- Richards, T. (2018). *Oramics: Precedents, Technology and Influence: Daphne Oram (1925-2003)* (Doctoral dissertation, Goldsmiths, University of London).
- Richter, H. (1978). *DADA: Kunst und Antikunst*. Cologne: Dumont Verlag.
- Ricoeur, P. (2004). *Memory, History, Forgetting*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Ridley, A. (1995). Musical sympathies: The experience of expressive music. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 53(1), 49-57.

- Riegl, A. ({1901} 1985). *Die spätrömische Kunstindustrie (Late Roman Art Industry)*. Roma: Giorgio Bretschneider
- Rietveld, H. (2010). *Infinite Noise Spirals*. In St John, G. (ed.), *The local scenes and global culture of psytrance*. New York: Routledge.
- Rietveld, H. C. (2010). *Trans-Europa Express: Tracing the Trance Machine*. Kraftwerk: Music Non-Stop, 214-30.
- Rietveld, H.C. (2016). *Lovely Bones: Ambient Music and the Uncanny in Leitmotiv and Underscore*. London: Bloomsbury Academic.
- Risset, J.C. (2004). *The Liberation of Sound, Art-Science and the Digital Domain: Contacts With Edgar Varèse*. *Contemporary Music Review*, 23(2), 27-54.
- Roads, C. (2001). *Microsound*. Cambridge and London: The MIT Press.
- Roads, C. (2015). *Composing electronic music: a new aesthetic*. Oxford: Oxford University Press, USA.
- Roberts, A. (2011). *RUR & War with the Newts*. London: Gollancz.
- Roberts, D. (2011). *The total work of art in European modernism*. Cornell University Press.
- Robindore, B. (1996). *Eskhaté Ereuna: Extending the Limits of Musical Thought-Comments On and By Iannis Xenakis*. *Computer Music Journal* 20(4):11-16.
- Rodgers, T. (2010). *Pink noises: Women on electronic music and sound*. Duke: Duke University Press.
- Rodman, M. (n.a.). *Artist Biography*. Disponível em: <http://www.allmusic.com/artist/john-cage-mn0000183867/biography>. Acedido em 19/01/2019.
- Rodrigues, I. (2005). *Aldeia da Luz*. Beja: Edições Colibri.
- Roeder, J. (2003). *Beat-class modulation in Steve Reich's music*. *Music Theory Spectrum*, 25(2), 275-304.
- Rogalsky, M. (2010). *'Nature' as an Organising Principle: Approaches to chance and the natural in the work of John Cage, David Tudor and Alvin Lucier*. *Organised Sound*, 15(2), 133-136.
- Rogers, H. (2019). *Audio-visual collisions: moving image technology and the Laterna Magika aesthetic in new music theatre*. In *New Music Theatre in Europe* (pp. 79-100). Routledge.
- Rønningsgrind, G. (2012). *Meaning, Presence, Process: The Aesthetic Challenge of John Cage's Musicircus*. Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet, Det humanistiske fakultet, Institutt for musikk.
- Roquet, P. (2009). *Ambient Landscapes from Brian Eno to Tetsu Inoue*. *Journal of Popular Music Studies*, 21(4), 364-383.
- Roquet, P. (2012). *Atmosphere as Culture: Ambient Media and Postindustrial Japan* (Doctoral dissertation, UC Berkeley).
- Roquet, P. (2016). *Ambient media: Japanese atmospheres of self*. University of Minnesota Press.



- Rosenberg, H. (1962). *The tradition of the new*. Thames & Hudson.
- Roth, M., & Katz, J. D. (2014). *Difference/indifference: musings on postmodernism, Marcel Duchamp and John Cage*. Routledge.
- Roubine, J-J (1998). *A Linguagem da Encenação Teatral (1880-1980)*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- Rubidge, S. (2005). *Artists in the academy: Reflections on artistic practice as research*. Paper presented at *Dance Rebooted: Initializing the Grid*, Deakin University, 1–4 July.
- Rudnicki, R., & Brereton, J. (2018). *Sonicules-Designing drugs with sound: approaches to sound design for film, audiovisual performance and interactive sonification*. *Soundings: Documentary Film and the Listening Experience*, 69.
- Rush, M. (1999). *A noisy silence*. *PAJ: A Journal of Performance and Art*, 21(1), 1-10.
- Rush, M. (1999). *New Media in Late 20th Century Art*. London: Thames and Hudson.
- Russcol, H. (1972). *The liberation of sound: an introduction to electronic music*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Russolo, L. (1967). *L'arte dei rumori (The Art of Noise: futurist manifesto) {1913}*. London: A Great Bear Pamphlet by Something Else Press.
- Rutsky, R. L. (1999). *High techne: art and technology from the machine aesthetic to the posthuman*. Minneapolis and London: University of Minnesota Press.
- Ryan, M. L., Emerson, L., & Robertson, B. J. (Eds.). (2014). *The Johns Hopkins guide to digital media*. JHU Press.
- Saccone, A. (2013). *Lo spettacolo futurista a Napoli: le invenzioni di Francesco Cangiullo*. *Italianistica: Rivista di letteratura italiana*, 187-196.
- Said, E. W. (2000) *Invention, memory, and place*. *Critical Inquiry* 26: 175–192
- Saison, M. (1998). *Les Théâtres du Réel*. Paris: L'Harmatan.
- Salomão, W. (2014). *Poesia Total*. São Paulo: Companhia das Letras, 2014
- Salter, C. (2010). *Entangled: technology and the transformation of performance*. Cambridge and London: The MIT Press.
- Salter, C. (2017). *Performance and Media: Taxonomies for a Changing Field* by Sarah Bay-Cheng, Jennifer Parker-Starbuck, and David Z. Saltz. *Modern Drama*, 60(2), 233-236.
- Saltz, D. (2013). *Media, technology, and performance*. *Theatre Journal*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press, 65, 421-432.
- Santaella, L. (2002). *Semiótica aplicada*. São Paulo: Thomson Learning.
- Santos, (2006). *A caverna da República: metáfora visual de um drama político*. *Impulso*, 17 (42): 89-98. Piracicaba.
- Santos, M. (1985). *Espaço e método*. São Paulo: Nobel.
- Santos, M. (1999). *A natureza do espaço: técnica e tempo, razão e emoção*. São Paulo: Hucitec.
- Saraiva, J. H. (2007). *História concisa de Portugal*. Lisboa: Publicações Europa-América.

- Saunders, J. (ed.). (2017). *The Ashgate research companion to experimental music*. Routledge.
- Savage, J. (2011). *Machine Soul. Une histoire de la techno*. Paris, Allia.
- Schaeffer, P. (1952). *À la recherche d'une musique concrète*. Paris: Du Seuil.
- Schaeffer, P. (1970). *The Future Backwards*.
- Schafer, R. M. (2001). Music and the soundscape. In *The book of music and nature: An anthology of sounds, words, thoughts*. Rothenberg, D., & Ulvaeus, M. (Eds.). Wesleyan University Press. 58-68.
- Schama, S. (1995). *Paisagem e Memória*. São Paulo: Editora Schwarcz.
- Schechner, R. (2003). *Performance theory*. New York: Routledge.
- Schechner, R. (2006). *Performance Studies. An introduction*. New York and London: Routledge.
- Schiller, M. (2014). "Fun Fun Fun on the Autobahn": Kraftwerk Challenging Germanness. *Popular Music and Society*, 37(5), 618-637.
- Schmidt, P. (2014). *Meyerhold at work*. University of Texas Press.
- Schmidt, U. (2013). *Ambience and ubiquity. Throughout: Art and culture emerging with ubiquitous computing*, 176-187.
- Schneider, R. (2011). *Performing Remains: Art and War in Times of Theatrical Reenactment*. Oxon: Routledge.
- Schoenberg, A. (1950). *Style and Idea*. New York: Philosophical Library.
- Schrock, M. D. (1989). Aspects of Compositional Style in Four Works by Olly Wilson. *Black Music Research Journal*, 93-108.
- Schwartz, E. (1975). *Electronic music: a listener's guide*. New York: Praeger Publishers.
- Schwarz, K. R. (1980). Steve Reich: Music as a gradual process: Part I. *Perspectives of New Music*, 373-392.
- Schwarz, K. R. (1981). Steve Reich: Music as a Gradual Process Part II. *Perspectives of New Music*, 225-286.
- Schwering, G. (2018). *Surrounding influence. Ambient*, 3-23. Wiesbaden: Springer.
- Scruton, R. (1976). Representation in Music. *Philosophy* 51 no.197. Cambridge: Cambridge University Press. pp. 273-287.
- Seago, A. (2004). The "Kraftwerk-Effekt": Transatlantic circulation, global networks and contemporary pop music. *Atlantic Studies*, 1(1), 85-106.
- Seaman, B. (2001). OULIPO VS Recombinant Poetics. *Leonardo*. 30 (5): 423-430.
- Segal, D. (2003) *Rephlexions!: A Brainsdance Compilation*. Stylus Magazine. Disponível em: <http://www.stylusmagazine.com/reviews/various-artists/rephlexions-a-brainsdance-compilation.htm>. Acedido em 18/05/2020.
- Segaud, M. (2016). *Antropologia do espaço: habitar, fundar, distribuir, transformar*. São Paulo: Edições Sesc São Paulo.

- Setar, K. M. (1999). An evolution in listening: An analytical and critical study of structural, acoustic, and phenomenal aspects of selected works by Pauline Oliveros. Tese de Doutorado.
- Shaffer, E. S. (1990). Kurt Schwitters, Merzkünstler: art and word-art. *Word & Image*, 6(1), 100-118.
- Shanken, E. A. (2015). Contemporary art and new media: digital divide or hybrid discourse? *Art Research Journal*, 2(2), 75–98.
- Shapiro, M. (2006). The History of Camcorders. *Internet Video Magazine*. San Diego.
- Shapiro, P. (2000). *Modulations: a history of electronic music: throbbing words on sound*. Distributed Art Publishers.
- Sheppard, D. (2008). *On Some Faraway Beach: The Life and Times of Brian Eno*. London: Orion.
- Sherburne, P. (2001). *Organised Sound*, 6:171-176. Cambridge University Press.
- Shiomi, M. (2005). *Furukusasu towa nanika: Nichijo to ato o musubitsuketa hitobito (What is Fluxus? The people who connected art and the everyday)*. Tokyo: Firumu Atosha.
- Shultis, C. (2013). *Silencing the Sounded Self: John Cage and the American Experimental Tradition*. Lebanon: UPNE.
- Siepmann, D. (2010). A Slight Delay: Agency and Improvisation in, the Ambient Sound World. *Perspectives of New Music* 48(1): 174.
- Sikiaridi, E. (2003). The Architectures of Iannis Xenakis. *Technoetic Arts*, 1(3), 201-207.
- Silva, S.M. (2011). *A performance enquanto encontro íntimo*. Coimbra: Universidade de Coimbra. Tese de doutoramento.
- Silva, S.M. (2016). Ser Artista, Ser Doutor/a. In *Arte e Universidade*, Col. As Artes do Colégio, 1, 39-43. Coimbra: Colégio das Artes da Universidade de Coimbra.
- Sitsky, L. (2002). *Music of the Twentieth-Century Avant-Garde: A Biocritical Sourcebook: A Biocritical Sourcebook*. Westport: Greenwood Press.
- Smith, M. W. (2007). *The total work of art: from Bayreuth to cyberspace*. Routledge.
- Smithson, Robert. (1996). *Robert Smithson: the collected writings*. Editado por FLAM, Jack. Los Angeles: University of California Press.
- Snee, B.J. (2005). The spirit and the flesh: The rhetorical nature of *The Last Temptation of Christ*. *Journal of Media and Religion*, 4(1), 45-61.
- Solmer, A. (2003). *Manual de Teatro. Cadernos ContraCena*. Lisboa: Temas e Debates.
- Solomos, M. (2001). The unity of Xenakis's instrumental and electroacoustic music: The case for "Brownian movements". *Perspectives of New Music*, 244-254.
- Søndergaard, M. (2019). The Politics of Electronic Remembrance. A Brief Study of Deep Media Metaphors—in art and other political lifeforms. *Politics of the Machine Beirut 2019 2*, 105-108.

- Sonnenschein, D. (2001). *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.
- Sontag, S. (1969). The aesthetics of silence. *Styles of radical will*, 3, 34.
- Southern, E., & Wilson, O. (1978). Olly Wilson: The Education of a Composer. *The Black Perspective in Music*. 6 (1): 57–70.
- Spielmann, Y. (2004). *Video and Computer: The Aesthetics of Steina and Woody Vasulka*. Montreal: The Daniel Langlois Foundation, 1-8.
- Stanislavski, C. (1968). *A Preparação do Ator*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- Steinskog, E. (2018). Space and Time. In *Afrofuturism and Black Sound Studies*. London: Palgrave Macmillan. Cham. (pp. 75-108)
- Stephenson, T. (2006). Poème électronique by Edgard Varèse: Authenticity, reproduction and mediatization. *International Journal of Performance Arts & Digital Media*, 2(1).
- Sterken, S. (2001). Towards a Space-Time Art: Iannis Xenakis's Polytopes. *Perspectives of New Music*, 39 (2), 262-273.
- Sterken, S. (2007). Music as an art of space: interactions between music and architecture in the work of Iannis Xenakis. *Ressonance: Essays on Intersection of Music and Architecture*, 1, 21-51.
- Strachan, R. (2010). Uncanny Space: Theory, Experience and Affect in Contemporary Electronic Music. *Trans. Revista Transcultural de Música*, (14), 1-10.
- Strickland, E. (1993). *Minimalism: Origins*. Indiana University Press. pp. 281.
- Stubbs, D. (2015). *Future Days: Krautrock and the Birth of a Revolutionary New Music*. Melville House.
- Stubbs, D. (2018). *Mars by 1980: The Story of Electronic Music*. Faber & Faber.
- Stump, P. (1997). *Digital Gothic: A Critical Discography of Tangerine Dream*. Trowbridge: SAF Publishing.
- Subirats, E. (1991). *Da vanguarda ao pós-moderno*. São Paulo: Nobel.
- Svoboda, J., Morris, K., & Munk, E. (1966). Laterna magika. *The Tulane Drama Review*, 11(1), 141-149.
- Sylvan, R. (2002). *Traces of the Spirit: The Religious Dimensions of Popular Music*. New York: New York University Press.
- Szabo, V. (2015). *Ambient Music as Popular Genre: Historiography, Interpretation, Critique*. PhD diss., University of Virginia, 25.
- Szabo, V. (2017). Unsettling Brian Eno's Music for Airports. *Twentieth-Century Music*, 14(2), 305-333.

- Szabo, V. (2018). A Design-Oriented Approach to Analyzing and Interpreting Ambient Music Recordings. *The Routledge Companion to Popular Music Analysis: Expanding Approaches*, 144.
- Taffarello, T. (2013). Considerações sobre tempo nos escritos de Olivier Messiaen. In *Anais do Encontro Internacional de Teoria e Análise Musical*, 3. São Paulo: ECA-USP.
- Tamm, E. (1995). *Brian Eno: His music and the vertical color of sound*. New York: Da Capo Press.
- Tan, K. (2010). The analysis of composition techniques in utp\_: synthetic composition for electroacoustic ensembles. (Honours Dissertation, Western Australian Academy of Performing Arts, Edith Cowan University).
- Tandt, C. D. (2004). From craft to corporate interfacing: rock musicianship in the age of music television and computer-programmed music. *Popular Music and Society*, 27 (2), 139-160.
- Tanner, R. T. (1999). *Olly Wilson, Anthony Davis, and George Lewis: the lives, works, and perspectives of three contemporary African American composers* (Doctoral dissertation, The Ohio State University).
- Taruskin, R. (2010). *Music in the Late Twentieth Century: The Oxford History of Western Music*.
- Taylor, B. (2010). On Time and Eternity in Messiaen. In Crispin, J. (ed.) *Messiaen: the Centenary Papers*. Cambridge: Scholars Publishing.
- Taylor, B., & Dogançay, B. (2008). *Urban Walls: A Generation of Collage in Europe & America: Burhan Dogançay with François Dufrêne, Raymond Hains, Robert Rauschenberg, Mimmo Rotella, Jacques Villeglé, Wolf Vostell*. Hudson Hills.
- Taylor, C. (1985). *Philosophy and the Human Sciences: Collected Papers*. Vol. 2. Cambridge: Cambridge University Press.
- Taylor, D. (2011). Memory, Trauma, Performance. *ALETRIA*, 21 (1), 67-76.
- Taylor, K. (2003). Cultural Landscape as Open Air Museum: Borobudur World Heritage Site and Its Setting. *Humanities Research*, X: 2; 51-62.
- Teixeira, C. (2006). *Música, Estética e Sociedade nos escritos de Jorge Peixinho*. Lisboa: Colibri.
- Teske, R. (1996). *Paradoxes of Time in Saint Augustine. The Aquinas Lecture*. Milwaukee: Marquette University Press.
- Thaemlitz, T. (2003). Globule of Non-Standard: An Attempted Clarification of Globular Identity Politics in Japanese Electronic "Sightseeing Music". *Organised Sound*, 8(1), 97-107.
- Thomasen, E. (2015). Present Moments. *Guided Imagery & Music (GIM) and Music Imagery Methods for Individual and Group Therapy*, 299.
- Thornton, S. (1996). *Club Cultures: Music, Media and Subcultural Capital*. Middletown, Connecticut: Wesleyan University Press.
- Tiberghien, G. (2012). Dossiê - Trajetória e interesses: entrevista com Gilles A. Tiberghien. *Revista-Valise*, 2 (3), Porto Alegre.

- Till, R. (2017). Ambient music. In Partridge, V. & Moberg, M. (eds), *The Bloomsbury handbook of religion and popular music*, 327-337.
- Tilley, C. (2008). *Body and image: explorations in landscape phenomenology 2*. Left Coast Press: Walnut Creek.
- Tissot, G. (2008). The first electroacoustic pieces by karlheinz stockhausen: Technologies and aesthetics. *Organised Sound*, 13(3), 167-175.
- Toft, T. (2016). *What Urban Media Art Can Do. What Urban Media Art Can Do: Why When Where and How*. Munique: av edition
- Tofts, D, Jonson A., & Cavallaro, A. (eds.) (2002). *Prefiguring Cyberculture: An Intellectual History*. Cambridge and London: The MIT Press.
- Toltz, J. (2011). 'Dragged into the Dance'-the Role of Kraftwerk in the Development of Electro-Funk. *Kraftwerk: Music Non-Stop*, Continuum, London, 181-193.
- Toop, D. (1995). *Ocean of sound*. London: Serpent's Tail.
- Toop, D. (2019). How much world do you want?: Ambient listening and its questions. *Music Beyond Airports: Appraising Ambient Music*, 1.
- Toop, R. (1974). Messiaen/Goeyvaerts, Fano/Stockhausen, Boulez. *Perspectives of New Music* 13 (1), 141-69.
- Torvinen, J., & Välimäki, S. (2019). Stockhausen's Helicopter String Quartet and the Challenge of Conceptual Music. *The Journal of Kitsch, Camp and Mass Culture*, 2, 23-42.
- Tout, E. (2010). *Spatial representation in architecture: spatial communication through the use of sound*. PhD Thesis.
- Traquino, M. (2010). *Arte Agora: Pensamentos Enraizados na Experiência*. São Paulo: Annablume.
- Tribe, M., & Reese, J. (2010). *New Media Art*. Koln: Taschen.
- Trigg, D. (2006). Furniture Music, Hotel Lobbies, and Banality: Can We Speak of a Disinterested Space?. *Space and Culture*, 9 (4), 418-428.
- Tuan, Y-F. (1983). *Espaço e Lugar: A Perspetiva da Experiência*. São Paulo: Difel.
- Turner, R. S. (2004). *Etherscapes: Massless, Elastic, Technology and Control* (Master's thesis, University of Sydney).
- UNESCO (1999). *Relatório da 22ª sessão da Comissão do Património Mundial*. Kyoto: UNESCO.
- Ussachevsky, V., & Luening, O. (1977). *1952 electronic tape music: the first compositions* (Vol. 107). New York: Highgate Press.
- Vagopoulou, E. (2005). The Universality of Xenakis' Oresteia, in A. Georgaki, M. Solomos (ed.) *International Symposium Iannis Xenakis. Conference Proceedings*, Athens, May 2005, p. 250-257.
- Valdellós, A. M. S. (2008). Wolf Vostell: Presente, conflicto y ruido. *Boletín de arte*, (29), 409-419.

- Vallauri, S. L. (2014). Towards a typology of materiality/corporeality of music in the digital multimedia regime. In *A Matter Of Design. Making Society Through Science And Technology, Proceedings of the 5th STS Italia Conference* Edited by Claudio Coletta, Sara Colombo, Paolo Magaudda, AlviseMattozzi, Laura Lucia Parolin and Lucia Rampino, 635-645.
- Valle, A., Tazelaar, K., & Lombardo, V. (2010). In a Concrete Space: Reconstructing the Spatialization of Iannis Xenakis' *Concret PH* on a Multichannel Setup. In *Proceedings of the Sound and Music Computing Conference (SMC-2010)*.
- Vandsoe, A. (2012). I am Recoding the Sound of My Speaking Voice. Enunciation in Alvin Lucier's *I'm Sitting in a Room*. *SoundEffects-An Interdisciplinary Journal of Sound and Sound Experience*, 2(1), 96-112.
- Varela, F., Rosch, E. & Thompson E. (1991). *The Embodied Mind*. Cambridge: The MIT Press.
- Vasconcelos, J. (1997). Tempos remotos: a presença do passado na objectificação da cultura local. *Etnográfica* I(2), 213-236.
- Vaz-Pinheiro, G. (2005). *Curadoria do local: algumas abordagens da prática e da crítica*. Torres Vedras: ArtinSite.
- Vazsonyi, N. (2011). The Total Work of Art: From Bayreuth to Cyberspace, and: Modernism after Wagner. *Modernism/modernity*, 18(1), 196-199.
- Velescu, I. (2015). Ambient music. *Învățământ, Cercetare, Creație*, 1(1), 112-117.
- Versari, M. E. (2009). Futurist Machine Art, Constructivism and the Modernity of Mechanization. *Avant-Garde Critical Studies*, 24, 149–175. Leiden: Brill | Rodopi Publications.
- Viana, J. & Moscoso, P. (2013). *O real e o imaginário: memória e identidade no figurado de Barcelos*. Barcelos: Município de Barcelos.
- Wagner, R., (2001). The artwork of the future {1849} in *Multimedia: from Wagner to virtual reality*. R. Packer e K. Jordan (eds.). New York: Norton & Company.
- Wallenstein, S-O. (2002). *Art and Research*. In *Artistic Research*, Helsinki, Academy of Fine Arts.
- Waller, L. (2016). Rediscovering Daphne Oram's home-studio: Experimenting between art, technology and domesticity. In Farias, Ignacio; Wilkie, Alex (ed.), *Studio studies. Operations, topologies & displacements*. New York: Taylor and Francis, 159-174.
- Waller, M. A. (2001) Resilience in ecosystemic context: Evolution of the concept. *American Journal of Orthopsychiatry*, 71: 290-297.
- Warburton, D. (1988). A working terminology for minimal music. *Intégral*, 2, 135-159.
- Ward, D., & Stapleton, M. (2012). *Es are good*. Consciousness in interaction: The role of the natural and social context in shaping consciousness, 86-89.
- Warde, A. (2000). Alvin Lucier: 40 Rooms. *Computer Music Journal*, 24(2), 110-112.
- Wardrip-Fruin, N. (2006). *Expressive processing: on process-intensive literature and digital media*. PhD Thesis. Brown University, Providence, Rhode Island.

- Wardrip-Fruin, N., & Montfort, N. (2003). *The New Media Reader*. Cambridge and London: The MIT Press.
- Warner, D. (2017). *Live Wires: A History of Electronic Music*. London: Reaktion Books Limited.
- Weber, M. (1973). Comunidade e sociedade como estruturas de socialização. In Fernandes, F. (org.), *Comunidade e sociedade: leituras sobre problemas conceituais, metodológicos e de aplicação*. São Paulo: Editora Nacional, pp. 140-143.
- Weems, M. (2016). *Art Talk: an evening with Marianne Weems*. The New School. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=MnZtnmOS-pwk>. Acedido em 07/07/2019.
- Weis, J. (1984). *Die Zeitontologie des Kirchenlehrers Augustinus nach seinen Bekenntnissen*. Europäische Hochschulschriften – Reihe XX. Band 135. Frankfurt am Main: Peter Lang.
- Weitemeier, H. (2001). *Klein. Taschen*.
- Wenger, E. (1998). *Communities of Practice: Learning, Meaning and Identity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Wesemann, A. (1997). *Mirror Games with New Media: The Story of Dance has Always Been the Story of Technology*. *International Ballet Tanz Aktuell*, 8/9.
- Westgeest, H. (2008). *The Changeability of Photography in Multimedia Artworks, in Photography between poetry and politics: the critical position of the photographic medium in contemporary art*. Belfast: Leuven University Press, 7, 3.
- White, D. (2011). *Expanded Cinema: The Live Record*. In *Expanded Cinema: Art, Performance, Film*. Londres: Tate Publishing.
- Whitehead, A. N. [1861] (1994). *O Conceito de Natureza*. São Paulo: Martins Fontes.
- Wiedenbaum, M. (2014). *Selected Ambient Works Volume II (Aphex Twin)*. New York: Bloomsbury Press.
- Wienecke, P. (1979). *Computer Music Journal*, 3 (3).
- Wilkinson, S. (1989). *Microtonal Musings*. *Music Technology*, Aug, 68-71.
- Williams, G. (2013). *A Voice of the Crowd: Futurism and the Politics of Noise*. *19th-Century Music*, 37 (2), 113–129.
- Wilson, O (1973). *The Black-American Composer” The Black Perspective in Music*, 1 (1), 33-36.
- Wilson, O. (1996). *Composition from the Perspective of the African-American Tradition*. *Black Music Research Journal*, 43-51.
- Wilson, O. (2014). *Interviews conducted by Caroline Crawford and Nadine Wilmot: in 2002-2003*. The Regents of the University of California, Berkeley
- Winter, T. (2015). *Delia Derbyshire: Sound and Music For The BBC Radiophonic Workshop, 1962-1973*. University of York, PhD Thesis.



- Winter, T. (2017). Thoughts on autonomy, sound and artistic compromise: three experimental radio broadcasts of poetry with radiophonic sound by Delia Derbyshire (1965–1966). *Sound Studies*, 3(1), 3-16.
- Witkin, S. L. (2011). Why Do We Think Practice Research is a Good Idea?. *Social Work & Society*, Volume 9, Issue 1, pp.10-19.
- Wolf, L. (2020). Selbst und Selbstverlust im Sound. *Wissen im Klang: Neue Wege der Musikästhetik*, 45, 95.
- Wolf, W. (1993). *Ästhetische Illusionen und Illusionsdurchbrechung in der Erzählkunst*. Tübingen: Niemeyer.
- Wood, H. H. & Byatt, A. S. (2008). *Memory an anthology*. UK: Chatto & Windus.
- Wörner, K. H. (1977). *Stockhausen*. California: University of California Press.
- Xenakis, I. (1969). Letter to Wallace Russell, Administrator of the National Ballet of Canada, 6 March 1969
- Xenakis, I. (1982). The diatope: Music to be seen. In Xenakis, I., *Music and architecture*. New York: Pendragon Press
- Xenakis, I. (2004). Program notes, Nonesuch recording H-71246 quoted in *Roads*, Curtis. *Microsound*, 64–65.
- Xenakis, I., Brown, R., & Rahn, J. (1987). Xenakis on Xenakis. *Perspectives of New Music*, 16-63.
- Yoshimoto, M. (2008). From Space to Environment: the origins of Kankyō and the emergence of intermedia art in Japan. *Art journal*, 67(3), 24-45.
- Youngblood, G. (1970). *Expanded Cinema*. New York: E.P. Dutton.
- Ziegler, R., & Christie, I. (2018). Music Structuring Narrative—A Dialogue. In *Stories*, Ian Christie and Annie van den Oever (eds.). Amsterdam University Press.
- Zyla, M. (2012). *Do-It-Yourself: The Role and Perspectives of Popular Music Within Experimental Music Practices. Towards a Political Aesthetics of Music*.



## ANEXOS

## 1. Actividades desenvolvidas durante o período de Doutoramento

Data início	Data fim	Título	Formato	Evento	Espaço apresentação	Local
2014.09.01	n/a	<i>Sound and visual narratives in a contemporary world</i>	Comunicação	Digital Research in Humanities & Arts	University of Greenwich	Londres
2014.11.08	2014.12.07	<i>[re]presentation</i>	<i>Video art</i>	wht   blk	Casa da Cultura	Cantanhede
2015.03.11	n/a	<i>[in]differentiation</i>	Performance	Semana Cultural da Universidade de Coimbra	Colégio das Artes	Coimbra
2015.04.22	n/a	<i>[in]differentiation</i>	Performance	Semana Cultural da Universidade de Coimbra	Colégio das Artes	Coimbra
2015.05.16	2015.05.31	<i>[re]presentation</i>	<i>Video art</i>	n/a	Museu Nacional de Machado de Castro	Coimbra
2015.06.20	n/a	<i>[re]presentation</i>	Performance	n/a	Museu Nacional de Machado de Castro	Coimbra
2015.07.04	n/a	<i>[re]definition</i>	Performance	Salva a Terra – Ecofestival	Igreja Matriz	Salvaterra-do-Extremo
2015.07.05	n/a	<i>[re]definition</i>	Performance	Salva a Terra – Ecofestival	Igreja Matriz	Salvaterra-do-Extremo
2015.06.08	2015.10.16	<i>[re]interpretation</i>	Residencia Artística	n/a	Jardim Botânico	
2015.06.27	n/a	<i>fragments of emotions</i>	Performance	n/a	Galeria Santa Clara	Coimbra
2015.07.24	2015.09.06	<i>[re]interpretation</i>	Instalação	n/a	Museu da Água	Coimbra
2015.09.02	n/a	<i>Memory, identity and sense of place representation through sound and visual arts</i>	Comunicação	Digital Research in Humanities & Arts	Dublin City University	Dublin
2015.10.03	2015.11.07	<i>[re]configuration</i>	Instalação	n/a	Museu da Pedra	Cantanhede
2015.10.07	2015.10.11	<i>[in]differentiation</i>	<i>Video art</i>	14º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia	Museu Cidade de Aveiro	Aveiro
2015.10.09	n/a	<i>Cultural identity representation through sound and visual arts</i>	Comunicação	14º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia	Universidade de Aveiro	Aveiro
2015.11.26	n/a	<i>[re]definitions: experiências perceptivas na performance site-specific através da articulação sonora e visual</i>	Comunicação	Conferência Internacional: Conceitos e Dispositivos de Criação em Artes Performativas	Universidade de Coimbra	Coimbra
2015.12.19	n/a	<i>fragments of emotions</i>	Performance	n/a	Carmo'81	Viseu
2016.02.25	n/a	<i>fragments of emotions</i>	Performance	n/a	Teatro Académico de Gil Vicente	Coimbra

2016.03.01	2016.03.27	<i>[re]significance</i>	Residência Artística	n/a	Museu do Côa	Vila Nova de Foz Côa
2016.03.05	n/a	<i>fragments of emotions</i>	Performance	n/a	Teatro Sá da Bandeira	Santarém
2016.05.18	n/a	<i>[re]significance</i>	Performance	n/a	Museu do Côa	Vila Nova de Foz Côa
2016.05.23	2016.05.29	<i>[re]contextualize</i>	Residência Artística	n/a	CCOP	
2016.05.29	n/a	<i>[re]contextualize</i>	Performance	n/a	CCOP	Porto
2016.06.11	n/a	<i>[in]corporeal</i>	Performance	n/a	Catedral de Viseu	Viseu
2016.06.13	2016.06.18	<i>[re]visitation</i>	Residência Artística	n/a	Mosteiro de Santa Clara-a-Velha	Coimbra
2016.06.18	n/a	<i>[re]visitation com Leonor Barata</i>	Performance	n/a	Mosteiro de Santa Clara-a-Velha	Coimbra
2016.07.21	n/a	<i>DIY Practice: a personal proposal for site-specific sound and visual performances</i>	Comunicação	KISMIF - Keep it Simple, Make it Fast!	Universidade do Porto,	Porto
2016.09.03	n/a	<i>fragments of emotions</i>	Performance	n/a	Rua das Gaivotas6	Lisboa
2016.09.10	n/a	<i>(re)configuration of identity-making processes through site-specific sound and visual performance</i>	Comunicação	10th Midterm Conference of the ESA RN-Sociology of the Arts	Universidade do Porto	Porto
2016.09.30	n/a	<i>[re]interpretation</i>	Performance	n/a	Jardim Botânico	Coimbra
2016.10.21	n/a	<i>dichotomies and duplicities</i>	Comunicação	Paisagens Neurológicas #03	Exploratório - CCVC	Coimbra
2016.10.22	n/a	<i>[re]configuration</i>	Performance	n/a	Museu da Pedra	Cantanhede
2016.11.17	n/a	<i>[re]presentation of memory spaces using sound and visual articulation</i>	Comunicação	Post-Screen International Conference	Universidade Lusófona de Humanidades de Tecnologias	Lisboa
2016.11.19	n/a	<i>[de]limitation</i>	Performance	n/a	Igreja de Jesus	Aveiro
2016.12.05	2016.12.13	<i>[re]edify</i>	Residência Artística	n/a	Convento de São Francisco	Coimbra
2016.12.13	n/a	<i>[re]edify com Telma João Santos</i>	Performance	n/a	Convento de São Francisco	Coimbra
2017.01.12	2017.01.20	<i>[un]meaning</i>	Residência Artística	n/a	Mosteiro de Alcobaça	Alcobaça
2017.04.19	n/a	<i>[un]meaning</i>	Performance	n/a	Mosteiro de Alcobaça	Alcobaça
2017.05.02	2017.05.08	<i>[re]activation</i>	Residência Artística	n/a	Museu da Luz	Luz-Mourão
2017.05.06	n/a	<i>[re]activation</i>	Performance	n/a	Museu da Luz	Luz-Mourão
2017.05.06	n/a	<i>[re]activation</i>	Performance	n/a	Monte dos Pássaros	Luz-Mourão
2017.05.16	2017.08.06	<i>[re]configuration</i>	Instalação	Territórios Informais	Casa da Cultura	Cantanhede
2017.05.15	2017.05.21	<i>[re]invent</i>	Residência Artística	n/a	O Espaço do Tempo	Montemor-o-Novo
2017.05.20	n/a	<i>[re]invent com Vítor Joaquim</i>	Performance	n/a	O Espaço do Tempo	Montemor-o-Novo
2017.05.26	n/a	<i>[de]fragmentation</i>	Performance	Imaginarium - Festival internacional de Teatro de Rua	Museu Convento dos Lóios	Santa Maria da Feira
2017.05.27	n/a	<i>[de]fragmentation</i>	Performance	Imaginarium - Festival internacional de Teatro de Rua	Museu Convento dos Lóios	Santa Maria da Feira
2017.06.17	2017.07.03	<i>[re]dimension</i>	Residência Artística	n/a	Mosteiro de Tibães	Mire de Tibães
2017.06.27	n/a	<i>[un]specified</i>	Performance	n/a	Biblioteca Joanina	Coimbra

2017.07.24	2017.07.28	<i>[de]construction</i>	Residência Artística	n/a	Museu Monográfico de Conímbriga	Condeixa-a-Nova
2017.07.29	n/a	<i>[de]construction com Rita Grade</i>	Performance	n/a	Museu Monográfico de Conímbriga	Condeixa-a-Nova
2017.09.02	n/a	<i>[re]dimension</i>	Performance	n/a	Mosteiro de Tibães	Mire de Tibães
2017.10.11	n/a	<i>Sound and visual narratives in site-specific sound and visual performances</i>	Comunicação	16º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia	Universidade do Porto	Porto
2017.10.11	2017.10.14	<i>[un]meaning</i>	Video art	16º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia	Museu da Faculdade de Belas Artes	Porto
2017.11.13	n/a	<i>the (de)construction of resilience</i>	Comunicação	Paisagens Neurológicas #04	CNC-UC	Coimbra
2017.11.16	n/a	<i>Archive and documentation of live sound and visual performances</i>	Comunicação	Seminário Internacional: Práticas de Arquivo em Artes Performativas	Universidade de Coimbra	Coimbra
2017.12.06	n/a	<i>[un]restrained: pequenos ritos para nós mesmos com André Rosa</i>	Performance	Anozero - Bienal de Arte Contemporânea de Coimbra	Colégio de São Jerónimo	Coimbra
2017.12.15	n/a	<i>[un]restrained: pequenos ritos para nós mesmos com André Rosa</i>	Performance	Anozero - Bienal de Arte Contemporânea de Coimbra	Colégio de São Jerónimo	Coimbra
2018.05.18	2018.05.20	<i>[re]dimension</i>	Video art	n/a	Mosteiro de Tibães	Mire de Tibães
2018.06.09	n/a	<i>perhaps only as a memory</i>	Performance	n/a	Galeria Santa Clara	Coimbra
2018.06.29	n/a	<i>Constructing narratives in site-specific intermedia performances</i>	Comunicação	3rd International Conference on Stereo & Immersive Media	Universidade Lusófona de Humanidades de Tecnologias	Lisboa
2018.06.30	n/a	<i>perhaps only as a memory</i>	Performance	n/a	Capela do Paço dos Duques	Guimarães
2018.07.21	n/a	<i>perhaps only as a memory</i>	Performance	n/a	Convento de Vilar de Frades	Barcelos
2018.08.02	2018.08.14	<i>a land of intrinsic contemplation</i>	Residência Artística	Laboratórios de Verão	gnration	Braga
2018.08.11	n/a	<i>perhaps only as a memory</i>	Performance	n/a	Museu de Alberto Sampaio	Guimarães
2018.08.31	n/a	<i>a land of intrinsic contemplation</i>	Performance	Laboratórios de Verão	Biblioteca Lúcio Craveiro da Silva	Braga
2018.09.01	n/a	<i>a land of intrinsic contemplation</i>	Performance	Laboratórios de Verão	Biblioteca Lúcio Craveiro da Silva	Braga
2018.09.13	n/a	<i>Portugal na Rede de Cidades Criativas da UNESCO</i>	Comunicação	2CN-CLab TALKS	Museu de Olaria	Barcelos
2018.09.22	n/a	<i>perhaps only as a memory</i>	Performance	n/a	Teatro Académico de Gil Vicente	Coimbra
2018.10.06	n/a	<i>perhaps only as a memory</i>	Performance	n/a	Casa d'Artes e Ofícios	Viseu
2018.10.27	n/a	<i>perhaps only as a memory</i>	Performance	n/a	Mosteiro de Tibães	Braga
2018.11.03	n/a	<i>perhaps only as a memory</i>	Performance	n/a	Reservatório da Mãe d'Água das Amoreiras	Lisboa
2018.11.18	n/a	<i>perhaps only as a memory</i>	Performance	n/a	Casa da Arquitectura	Matosinhos
2018.12.01	n/a	<i>perhaps only as a memory</i>	Performance	n/a	Capela do Prado do Repouso	Porto
2019.01.05	n/a	<i>perhaps only as a memory</i>	Performance	n/a	Torre Medieval	Barcelos
2019.02.09	n/a	<i>perhaps only as a memory</i>	Performance	n/a	Reservatório da Patriarcal	Lisboa

2019.02.18	2019.02.22	<i>faded remembrance of a place</i>	Residencia Artística	INCOMUNS	Centro de Artes de Ovar	Ovar
2019.03.04	2019.03.22	<i>an essence of a legacy</i>	Residencia Artística	n/a	Museu de Olaria	Barcelos
2019.03.16	n/a	<i>faded remembrance of a place</i>	Performance	INCOMUNS	Museu de Júlio Dinis	Ovar
2019.03.24	2019.04.01	<i>carved in grayish stone</i>	Residencia Artística	n/a	Museu do Vinho do Porto	Porto
2019.03.28	n/a	<i>heritage of a meaning</i>	Performance	Semana Cultural da Universidade de Coimbra	Colégio de São Jerónimo	Coimbra
2019.03.30	n/a	<i>perhaps only as a memory</i>	Performance	n/a	Igreja dos Terceiros	Ponte de Lima
2019.04.27	n/a	<i>perhaps only as a memory</i>	Performance	n/a	Museu do Douro	Peso da Régua
2019.05.04	n/a	<i>perhaps only as a memory</i>	Performance	n/a	Termas Romanas do Alto da Cividade	Braga
2019.05.12	n/a	<i>carved in grayish stone</i>	Performance	Museu Fora da Caixa	Museu do Vinho do Porto	Porto
2019.05.18	n/a	<i>an essence of a legacy</i>	Performance	n/a	Museu de Olaria	Barcelos
2019.05.24	n/a	<i>Site-specific sound and visual confluence</i>	Comunicação	Soundscapes: Heritage, History, Artistic Territories and Sound Archeology	Bom Jesus de Braga	Braga
2019.05.25	n/a	<i>an essence of a legacy</i>	Performance	Soundscapes: Heritage, History, Artistic Territories and Sound Archeology	Bom Jesus de Braga	Braga
2019.05.25	n/a	<i>perhaps only as a memory</i>	Performance	n/a	Centro de Interpretação do Românico	Lousada
2019.05.30	n/a	<i>The confluence between materiality and immateriality in site-specific sound and visual performances</i>	Comunicação	Jornadas de Maio	Centro de Estudos Interdisciplinares do Século XX	Coimbra
2019.06.14	n/a	<i>there was nothing here but nostalgia and reminiscence</i>	Performance	n/a	Museu Internacional de Escultura Contemporânea	Santo Tirso
2019.06.30	2019.09.30	<i>into the oblivion</i>	Sound art	Art'In Lima	Museu dos Terceiros	Ponte de Lima
2019.07.06	n/a	<i>slower pace of existence</i>	Performance	n/a	Capela de São Frutuoso de Montélios	Braga
2019.07.19	n/a	<i>slower pace of existence</i>	Performance	n/a	Paço dos Condes de Barcelos	Barcelos
2019.07.25	n/a	<i>Sound and visual articulation in site-specific intermedia performances</i>	Comunicação	Avanca   Cinema - International Conference Cinema - Art, Technology, Communication	Cine Clube de Avanca	Avanca
2019.09.25	n/a	<i>Performativity of the memory in site-specific sound and visual performances</i>	Comunicação	II European Association for the Study of Theatre and Performance Conference	Universidade de Lisboa	Lisboa
2019.09.28	n/a	<i>slower pace of existence</i>	Performance	n/a	Galeria da Biodiversidade	Porto
2019.10.16	2019.10.26	<i>enclosed within</i>	Residencia Artística	n/a	Centro Estudos de Arte Contemporânea	Vila Nova da Barquinha

2019.10.24	n/a	<i>enclosed within</i>	Performance	n/a	Centro Estudos de Arte Contemporânea	Vila Nova da Barquinha
2019.09.28	n/a	<i>slower pace of existence</i>	Performance	n/a	Museu dos Biscaínhos	Braga
2019.11.04	n/a	<i>sinuous sensations hypnotic emotions</i>	Seminário	n/a	Escola Superior de Artes Aplicadas	Castelo Branco
2019.11.16	n/a	<i>figurative reality of identity</i>	Performance	n/a	Casa do Território	Vila Nova de Famalicão
2019.11.29	n/a	<i>site-specific sound and visual performances</i>	Seminário	n/a	Escola Superior Gallaccia	Vila Nova de Cerveira
2019.12.04	n/a	<i>a land of intrinsic contemplation</i>	Performance	OCUPA #4	gnration	Braga
2019.12.06	n/a	<i>sinuous sensations hypnotic emotions</i>	Comunicação	Praticar e Pesquisar	Teatrão	Coimbra
2020.06.17	n/a	<i>sinuous sensations hypnotic emotions</i>	Seminário	n/a	Instituto Politécnico da Guarda	Guarda
2020.09.18	2020.10.30	<i>uma essência de um legado</i>	Instalação	n/a	Galeria Municipal de Arte	Barcelos
2020.10.11	n/a	<i>representação sonora e visual da memória</i>	Seminário	uma essência de um legado	Galeria Municipal de Arte	Barcelos
2020.10.25	n/a	<i>representação sonora e visual da memória</i>	Seminário	uma essência de um legado	Galeria Municipal de Arte	Barcelos
2020.10.31	n/a	<i>an essence of a legacy</i>	Performance	uma essência de um legado	Galeria Municipal de Arte	Barcelos
2020.11.06	n/a	<i>Intermediality and Residual Artefacts in Memory Representation</i>	Comunicação	Digicom - 4th International Conference on Digital Design and Communication	Escola Superior de Design - IPCA	Barcelos
2020.11.10	2020.11.27	<i>desired shelter</i>	Video art	BINNAR - Festival Internacional de Artes	Galeria Soledade Malvar	Vila Nova de Famalicão
2020.11.26	n/a	<i>an indelible testimony</i>	Performance	bairro.C   A Arte, o Ensino e a Cidade	Centro Cultural Vila Flor	Guimarães
2020.12.09	n/a	<i>Sound and visual confluence and the representation of memory in site-specific performances</i>	Comunicação	International Conference "Using the Past: The Middle Ages in the Spotlight"	Mosteiro da Batalha	Batalha

