

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE BELAS-ARTES



ESTÓRIAS PARA DORMIR TIRAM-NOS O SONO

Desenho ou o lugar onde as coisas más foram pensadas

João Filipe Campolargo Costa Teixeira

Trabalho de Projeto

Mestrado em Arte Multimédia

Especialização em Audiovisuais

Trabalho de Projeto orientado pelo Prof. Doutor António de Sousa Dias e pelo Prof.

Doutor João Onofre

2021

RESUMO

Este Trabalho de Projeto entende-se como processo de expansão da prática artística. Situa-se no tempo de duração do Mestrado que o determina e de que me aproprio para disciplinar e organizar o que quase compulsivamente me parece fundamental, que é usar a escrita como muitas vezes uso o *desenho*. Trata-se de incluir no trabalho de projeto de mestrado a intermitência de projeto(s) de trabalho.

Escrever tornou-se ao longo deste tempo um exercício de reflexão. Emulsiono pensamentos artísticos e teóricos misturando-os com pensamentos quotidianos. Entrecruzam-se memórias de trabalhos, intenções e atenções indissociáveis da prática artística. Há ideias construídas, experimentadas em *esculturas*. Tentativas de *paisagens sonoras* para a recriação de *imagens-som*. Uma jogada de basquetebol intitulada *Flex* que para além da analogia ao *desenho* ainda se pretende manipular como *imagem-som*. O *Flex* é um sistema de ataque contínuo e flexível que permite controlar o tempo de jogo, possibilita que os jogadores circulem por todas as posições contrariando a especialidade para uma determinada posição e proporcionando uma forma mais democrática no ato de jogar. Ideias que na escrita procuram encontrar maior intencionalidade pela descompressão que querem evocar.

O Trabalho de Projeto apresenta-se utilizando como mediadores a escrita, o *desenho*, a *escultura*, a imagem, o som e o vídeo. Ao texto escrito junta-se um anexo de imagens/referentes, com desenhos do processo e dispositivos de memória, cinco links para vídeos dos projetos práticos referenciados no texto e um link apenas com um projeto sonoro/*imagem-som*. Um som que evoca a globalidade do trabalho desenvolvido veiculando-o a outra possibilidade de leitura.

Trata-se de criar distância em relação aos trabalhos efetuados, tentando agarrá-los, pelo renovado esforço de com eles voltar a pensar e elaborar novas propostas que se aproximem e distanciem de um tempo já vivido, que permanece sujeito a um constante estado de escuta, de vigília.

Palavras-Chave: escultura, paisagem sonora, *flex*, desenho, imagem-som.

ABSTRACT

This Project is understood as a process of expansion of artistic practice. Bounded to the time span of the Master's degree it relates. It aims to discipline and organize an idea which seems fundamental to me in an almost compulsive way: the use of the writing in the same way as I use *drawing*. It's about including in a master's work project the intermittency characteristics of my work project(s).

Hence, writing has become over this time a project in itself and an exercise of reflection.

I connect the artistic and theoretical thoughts by mixing them with everyday thoughts. Here I intersect work memories, intentions and attentions inseparable from the artistic practice. Developed ideas are experimented in *sculptures*. Attempts of *soundscapes* for the recreation of *images-of-sound*. A basketball play diagram called *Flex* that apart from the analogy to the *drawing* is still intended to manipulate as a *image-of-sound*. *Flex* is a continuous and flexible attack system that allows you to control playing time, allows players to move through all positions, contrary to the specialty for a given position and providing a more democratic way of playing. Essential ideas related to nothing which, however, persist in the writing pretending to find more intentionality by the decompression they want to evoke.

This project is presented using as mediators the writing, the *drawing*, the *sculpture*, the image, the sound and the video. To the written text it is added an attachment of related images, with *drawings* from the process and memory devices, five links to videos of the practical projects refined in the text and a link just with a *image-of-sound* project. A sound that evokes the overall work developed by transmitting it to another possibility of reading.

It is about creating distance from the work done, trying to grab them, by the renewed effort to return them to think and to elaborate new proposals that approach and distance themselves from a time already lived, which remains subject to a constant state of listening, of waking.

Keywords: sculpture, soundscape, *flex*, drawing, image-of-sound.

Índice

<i>Introdução</i>	1
<i>(adormecer)</i>	3
<i>Textos</i>	8
Estória 0 - Início em casa	9
Estória 1 - Hoje comecei na escola	11
Estória 2 - O som não ocorre no espaço, corre no corpo.....	13
<i>Projetos</i>	19
FLEX INTRO.....	20
1 – FLEX.....	30
2 – FLEX (täuschung).....	37
3 – 22 de Julho de 2017	49
4 – UMINUTO	56
5 – SAI PARA ENTRAR	68
<i>Textos</i>	77
Estória 3 - O final resume-se a um homem que abana as orelhas com as mãos para ser um coelho.	78
Estória 4 - Ninguém sabe se está vivo ou morto ou Vivo ou Morto.....	81
Estória 5 - Estava vento em Vila Praia de Âncora.....	83
Estória 6 - Água pelas barbas	86
Estória 7 - Ir a pé até Nova York	89
Estória 8 - Antes de começar a concluir.....	95
Estória 9 - Os porquês da imagem que virá ou resquícios do ditado.....	97
Estória 10 - Pode este Trabalho de Projeto ser um som?.....	98
Estória -1 - Quit singing about the benefit of the doubt.	102

<i>Conclusão (acordar)</i>	104
<i>Referências</i>	115

Lista de Figuras

FIG. 1 - B.S. JOHNSON, <i>FAT MAN ON THE BEACH</i> , 1973.	6
FIG. 2 - LIVE AND EAT IN LISBON LIKE LOCAL PEOPLE DO.	9
FIG. 3 - 5 ABERTO.	20
FIG. 4 - BASKETBALL FOR COACHES, LOW 1- 4 – POST OPTION (2016).	23
FIG. 5 - SIMETRIA FLEX.	26
FIG. 6 - <i>DESENHO PROJETO FLEX</i> (2016), CANETA E LÁPIS DE COR SOBRE PAPEL, 29,7 x 21 CM.	27
FIG. 7 - <i>DESENHO PROJETO FLEX</i> (2016), CANETA SOBRE PAPEL, 29,7 x 21 CM.	28
FIG. 8 - VISTA DA INSTALAÇÃO <i>FLEX</i> – AB.	29
FIG. 9 - VISTA DA INSTALAÇÃO <i>FLEX</i> – D.	29
FIG. 10 - VISTA DA INSTALAÇÃO <i>FLEX</i> – MV.	30
FIG. 11 - <i>FLEX</i> – ABDMV (2016), FERRO, VÍDEO, COR, SOM 10'00", DIMENSÕES VARIÁVEIS.	31
FIG. 12 - <i>DESENHO DE PROJETO FLEX (TÄUSCHUNG)</i> (2017), CANETA SOBRE PAPEL, 29,7 x 21 CM.	34
FIG. 13 - <i>DESENHO PROJETO FLEX (TÄUSCHUNG)</i> (2017), CANETA SOBRE PAPEL, 29,7 x 21 CM.	35
FIG. 14 - <i>FLEX (TÄUSCHUNG)</i> (2017), FERRO, VÍDEO, COR, SOM 0'24", DIMENSÕES VARIÁVEIS.	36
FIG. 15 - POSTAL COLADO NO CADERNO DE VIAGEM.	37
FIG. 16 - BRIAN DE PALMA, <i>BLOW OUT</i> , 1981.	38
FIG. 17 - INSTALAÇÃO <i>FLEX (TÄUSCHUNG)</i> – M.	42
FIG. 18 - INSTALAÇÃO <i>FLEX (TÄUSCHUNG)</i> – IV.	43
FIG. 19 - <i>22 DE JULHO DE 2017</i> (2017), PAREDE, COLA E IMPRESSÃO SOBRE PAPEL, DIMENSÕES VARIÁVEIS.	45
FIG. 20 - <i>DESENHO DE PROJETO 22 DE JULHO DE 2017</i> (2017), CANETA SOBRE PAPEL, 29,7 x 21 CM.	46
FIG. 21 - <i>DESENHO DE PROJETO 22 DE JULHO DE 2017</i> (2017), CANETA SOBRE PAPEL, 29,7 x 21 CM.	47
FIG. 22 - <i>22 DE JULHO DE 2017</i> (2017), FERRO, LUZ LED, 600 x 575 x 10 CM.	48

FIG. 23 - NOTURNO EM DIAS ESPECIAIS VÊ-SE O MAR.....	50
FIG. 24 - JOHN SMITH, GARGANTUAM , 1992.	51
FIG. 25 - DESENHO PROJETO UMINUTO (2018), CANETA E PASTEL DE ÓLEO SOBRE PAPEL, 29,7 X 21 CM.	53
FIG. 26 - DESENHO PROJETO UMINUTO (2018), CANETA E LÁPIS DE COR SOBRE PAPEL, 29,7 X 21 CM.	54
FIG. 27 - FUNDAÇÃO DA ESCULTURA UMINUTO.....	55
FIG. 28 - UMINUTO (2018), GRANITO, FERRO, VIDRO, NÉON, SOM 1'00", 280 X 29 X 64 CM.	58
FIG. 29 - VIGA E ESCULTURA UMINUTO.	59
FIG. 30 - DAVID HOCKNEY, THE ISLAND, 1971 (CANTO SUPERIOR ESQUERDO), ISLAND SEA(JAPAN), 1971 (CANTO INFERIOR ESQUERDO).	61
FIG. 31 - CHARLEMAGNE PALESTINE, ISLAND SONG, 1976.	63
FIG. 32 - DESENHO PROJETO SAI PARA ENTRAR (2018), CANETA E LÁPIS DE COR SOBRE PAPEL, 29,7 X 21 CM.	65
FIG. 33 - DESENHO PROJETO SAI PARA ENTRAR (2018), CANETA E LÁPIS DE COR SOBRE PAPEL, 29,7 X 21 CM.	66
FIG. 34 - SAI PARA ENTRAR (2018), LUZ, COR, SOM, 13'59", DIMENSÕES VARIÁVEIS.	67
FIG. 35 - VISTA DA SALA MAR PARA A PORTA DA SALA ILHA NA INSTALAÇÃO SAI PARA ENTRAR.	68
FIG. 36 - VISTA DA RUA MAR PARA A SALA ILHA NA INSTALAÇÃO SAI PARA ENTRAR.	76
FIG. 37 - ANDREA MANTEGNA, DESCENT INTO LIMBO, 1492.	78
FIG. 38 - VISITA À EXPOSIÇÃO DO ANISH KAPOOR EM SERRALVES COM DESCENT INTO LIMBO , DOCUMENTA IX KASSEL (1992), SERRALVES, PORTO (2018), CONCRETE AND PIGMENT, 600 X 600 X 600 CM.	79
FIG. 39 - INÊS (2017), CANETA E GRAFITE SOBRE PAPEL, 29,7 X 21 CM.....	80
FIG. 40 - TOTH (2018), GRAFITE SOBRE PAPEL, 29,7 X 21 CM.	81
FIG. 41 - UM OVO A SER ESTRELADO NO TOPO DE UM JATO DE ÁGUA (2018), CANETA, LÁPIS DE COR E COLAGEM SOBRE PAPEL, 29,7 X 21 CM.	84
FIG. 42 - GOLF.	85

FIG. 43 - EVAN IFEKOYA, <i>RITUAL WITHOUT BELIEF</i> , 2018.	86
FIG. 44 - REALIZAÇÃO COLETIVA, <i>TROTOÁRIO AZUL</i> , 1969/70.	89
FIG. 45 - REALIZAÇÃO COLETIVA, <i>TROTOÁRIO AZUL</i> , 1969/70.....	91
FIG. 46 - PISCINA PARA SEREIAS.	93
FIG. 47 - QUALQUER UM QUE ENCONTRE NA CAMA PROCURA NA ALMOFADA A RECORDAÇÃO QUE PERDEU.	94
FIG. 48 - CASA.	95
FIG. 49 - IMAGEM-SOM.	100
FIG. 50 - <i>NÃO FIZESTE UM CORNO FIZ DOIS</i>	102
FIG. 51 - IMAGEM.	103
FIG. 52 - <i>DESENHO DA EXPOSIÇÃO ESTÓRIAS PARA DORMIR TIRAM-NOS O SONO</i> (2020), CANETA SOBRE PAPEL, 29,7 X 21 CM.	109
FIG. 53 - <i>FLEX</i> (2016), FERRO, VÍDEO, COR, SOM 10'00", DIMENSÕES VARIÁVEIS..	110
FIG. 54 - <i>FLEX (TÄUSCHUNG)</i> (2017), FERRO, VÍDEO, COR, SOM 0'24", DIMENSÕES VARIÁVEIS.	110
FIG. 55 - <i>SAI PARA ENTRAR</i> (2018), LUZ, COR, SOM 13'59", DIMENSÕES VARIÁVEIS.	111
FIG. 56 - <i>F</i> (2019), FERRO, COR, SOM 02'55", 255 X 150 X 36,5 CM.....	112
FIG. 57 - <i>UMINUTO TRÊS</i> (2020), FERRO, COR, NÉON, SOM 1'00", 260 X 10 X 10 CM.....	113
FIG. 58 - VISTA DA EXPOSIÇÃO <i>ESTÓRIAS PARA DORMIR TIRAM-NOS O SONO</i> (2020).	114

Introdução

Este Trabalho é constituído por um conjunto de cadernos (ver anexo) contendo estórias e projetos. Estes últimos contêm ideias que foram concretizadas em espaço expositivo. As estórias funcionam como desenhos num caderno. Os desenhos são um meio para projetar as esculturas/instalações que apresento. São uma forma de pensar tal como a escrita.

O Trabalho de Projeto é, essencialmente, uma descrição do trabalho prático desenvolvido nos *projetos*. É dividido por *textos* onde podemos ler as estórias que proponho e *projetos* que fazem parte da prática artística. Existem cinco projetos: *FLEX*, *FLEX (täuschung)*, *22 de Julho de 2017*, *UMINUTO* e *SAI PARA ENTRAR*. Os dois primeiros, *FLEX* e *FLEX (täuschung)* tal como o último *SAI PARA ENTRAR* foram experimentados no contexto escola. O terceiro projeto *22 de Julho de 2017* foi concretizado em conjunto com a dupla Felícia Teixeira e João Brojo numa residência na Bienal de Amares em Braga. O quarto projeto *UMINUTO* foi construído em Vila Real no interior do edifício das Águas do Norte. Todos os projetos foram realizados no período do mestrado, por isso integrei os trabalhos construídos dentro e fora do contexto escolar por fazerem parte desse mesmo tempo. Em todos, o som a par do desenho tem um papel fundador na construção do espaço e do tempo. Tal como as estórias que vos conto como desenhos que pensam no ouvido como um desenho imaginado para ser construído. São onze estórias. Tento pelo desenho e pelo conjunto de estórias escritas construir uma posição sobre modos de fazer escultura em relação a um programa sonoro. As relações da escultura com o desenho e com o som são fundamentais. Baseado na estrutura de uma *imagem-som* (proposta pelo compositor François Bayle) escrevo sobre o processo de trabalho que culmina geralmente na construção de uma exposição (instalação/escultura) na qual pretendo que a fisicalidade do exposto retorne de novo ao que a propõe, uma *imagem-som*. Esta estrutura contém três fases que defendo pela seguinte ordem: o desenho como um indício, a instalação/escultura como uma *paisagem sonora* (proposta pelo compositor R. Murray Schafer) e a exposição como o momento em que a partir da paisagem sonora (instalação/escultura) se faz *imagem-som*. A escultura volta a ser desenho, volta a ser imagem — será um

modo de fazer *imagens-som* a partir de uma paisagem sonora. Embora a *imagem-som* seja *coisa mental*, os cinco projetos serão finalmente amalgamados numa tentativa de materialização de uma *imagem-som*. Esta *imagem-som* é desenhada a partir de um esquema tático de uma jogada de basquetebol e para além de aglutinar os sons dos cinco projetos permitirá que cada um construa a sua própria *imagem-som*. Será ainda feita a pergunta sobre a possibilidade deste trabalho escrito vir a ser um som, vir a ser essa *imagem-som* que é proposta. Por enquanto, interessa reter que as estórias que como desenhos são contadas rodear-se-ão deste modo de fazer escultura como paisagem sonora com a intenção de fazer uma *imagem-som*.

O processo de trabalho pela escrita redescobre um outro fôlego de concretização prática que se assume como síntese de estórias imaginadas. Existem estórias que não vos parecerão diretamente ligadas com esta prática artística que vos falo, não obstante são formas essenciais para a pensar. Fazem, inclusivamente parte do mesmo, parte da prática artística. Tal como acontece com o desenho, com a escultura/instalação, com a audição ou até mesmo com a própria vida também na escrita existem estórias, sons e desenhos que embora pareçam inúteis são fundamentais enquanto experiência. Neste Trabalho de Projeto a escrita pretende ser uma evidente inclusão deste tipo de experiências, tão comuns e tão idênticas ao percurso de quem investiga tal como à própria vida.

Da submersão em palavras emerge uma possível estrutura de escrita. Serão três as etapas propostas como possíveis percursos de leitura: etapa um, Abordagem à Água (página 6); etapa dois, Afogamento (da página 8 à 96); etapa três, FIM (da página 97).

A primeira imagem que é revelada (fig.1) é uma possível sugestão de Abordagem à Água. Na etapa 2, o Afogamento é sugerido pelo processo de construção do texto que tenta induzir na leitura um sintoma de afogamento. O decorrer da escrita é análogo ao de um imaginado afogamento. A terceira etapa, FIM é constituída por uma única imagem, uma frase que anuncia a conclusão.

(adormecer)

Desenhar.

Penso em homens que, desde crianças, rabiscam rapidamente à medida que falam: como se ilustrassem o que dizem.

Terei de admitir que se alguém desenha ou descreve ou imita algo de cor, lê a sua representação de qualquer coisa?!

- O que apoia isto? (Wittgenstein, 1989, p. 22)

Redesenhar.

Há mil maneiras de matar o tempo e todas são diferentes, mas todas se equivalem, mil maneiras de não esperar nada, mil jogos que pode inventar e abandonar imediatamente. (Perec, 1991, p. 40)

‘Porque a procura diz mais que a descoberta’ (Agostinho cit. Wittgenstein, 1989, p.108)

O conjunto de ideias escritas neste Trabalho de Projeto pretende ser o que o desenho é na prática artística que tento desvelar. O desenho tal como a escrita são neste Trabalho de Projeto elementos de uma procura que confirmará mais que a descoberta, ainda que não se pretenda encontrar nada. Sendo que todo o registo que vos dou a ler seja um revelar permanente do mesmo desenho. Acabamos sempre a desenhar o mesmo. A ligação com o desenho, é ainda, uma forma extensa de relação com a própria vida, com o que nos rodeia, com o que não nos rodeia, com o que pretendemos rodear como forma de matar o tempo.

O desenho tem uma relação próxima com o som no processo de trabalho, poderá ser uma espécie de audiovisão sobre o que nos rodeia. Uma captação que tal como o desenho imagina-se mais numa procura do que numa descoberta, como se ouvir estivesse relacionado com desenhar e um desenho emitisse som para

pensar. Ouvir para pensar. Desenho para pensar. Desenho para ouvir. Ouvir para desenhar. Imaginar com o ouvido.

Gostaríamos de dizer: o som imaginado está num espaço diferente do ouvido. (Questão: Porquê?) O que se vê num espaço diferente do imaginado. Ouvir está relacionado com escutar, formar uma imagem de um som, não. É esta razão por que o som ouvido está num espaço diferente do imaginado. (Wittgenstein, 1989, p. 139 e 140)

Podemos, então, pensar que a vontade da escrita se expõe num diálogo entre o desenho ouvido e o desenho imaginado. Uma imagem ouvida é um som que eterniza uma imagem. Uma imagem que eterniza um som é imaginada.

“Podemos dizer que o ouvido não imagina. Os ouvidos ouvem mas não imaginam som. O som é imaginado no cérebro; o cérebro cria uma imagem que reproduz um som ...como é que uma imagem consegue reproduzir um som?... É como pensarmos num filme mudo que nos permitisse ouvir claramente algo. (Tavares, 2013, p.494)

Mais tarde falar-vos-ei de dois filmes que acho pertinentes pensar por agora no seguimento da citação anterior. O “Nada! Le dernier filme” que podemos pensar nele como um filme mudo onde ouvimos claramente, pois “não” tem imagem (a fita foi revelada sem ter gravado nada) “nem” som e o “Wochenende” onde podemos imaginar com o ouvido pois o filme tem som e não tem imagem e inicialmente foi passado na rádio. Talvez estes dois filmes sejam bons exemplos de que apesar de ouvir e formar uma imagem de um som estejam em lugares distintos é possível fundir ou confundir os lugares e imaginar com ouvido e escutar com a imaginação.

Se compreendermos esta, a página anterior e a que se segue como uma espécie de prelúdio nas *Estórias para dormir tiram-nos o sono – desenho ou o lugar onde as coisas más foram pensadas* teremos de voltar a pensar no desenho e no som e na relação que ambos têm com a prática artística e com a forma como vos conto. As estórias são como desenhos. Servem-nos o pensamento mesmo que

saibamos que o destino mais certo é acabar sempre a desenhar o mesmo, a revelar o mesmo desenho. Por vezes, nos cadernos, nas mesmas folhas, no mesmo espaço existem desenhos com diferentes graus de importância. No entanto, a partilha do mesmo espaço e da mesma intenção construtiva faz com que todos os momentos sejam importantes, incluindo aqueles que não nos levam a nada. As histórias são parte integrante na composição desta escrita. Pretende-se refletir sobre todo o processo prático com histórias contadas. Vou contar-vos desenhos, contar-vos sons, contar-vos espaços, contar-vos esculturas. As histórias que vos conto constroem, antes de mais, este local onde as coisas más (adjetivo para coisas – mau e não mal) foram pensadas. Um espaço que pode suscitar alguma curiosidade, mas que nunca vos irá satisfazer porque os meios que têm à disposição são por vezes coisas más que foram pensadas. Não, afirmo isto como pejorativo, mas sim como essencial. Há inutilidade em determinados assuntos, maus projetos ou maus desenhos que foram pensados e que se pretendem revelar como algo indispensável e essencial a todo o processo prático. Não se tratará de um espaço de ambiguidades ou desprezo, mas sim de vontades de fazer da prática uma forma de contar a vida. A sequência de histórias surge, então, ao longo do texto possibilitando a hipótese de contar. Por vezes contar pode persuadir. Aqui releva-se a história contada sob forma de procura de factos e ações inerentes a todo processo prático.

Como vos disse na introdução não haverá ancoragem. Na próxima imagem abordamos a água. Partiremos para um afogamento. No fim decidimos se queremos ser salvos. Com a última imagem que antecede o concluir deste texto sugere-se a auto consumação como descanso possível, um sono em que não é certo dormir-se e nos prende à possível ordem das experiências vividas tão iguais e tão distantes.

E finalmente, acordar.



Fig. 1 - B.S. Johnson, *Fat Man on the Beach*, 1973.

*Nesta arte, não tens nenhum professor de canto, exceto o teu ouvido interno.
Vales tanto quanto o teu ouvido. Problema teu se ele for duro.*
(Ferlinghetti, 2016, p.25)

Textos

Estória 0 - Início em casa



Fig. 2 - Live and eat in Lisbon like local people do.

Hoje comecei. Vesti-me, sentei-me e procurei por tudo o que já tinha escrito. Arranjei-me como se fosse sair de casa para ficar por aqui. No fundo, é sempre importante estar bem num primeiro encontro. Não acho que isto seja um bom começo, mas considero importante começar arranjado. Por agora não pretendo escrever mais, vou esperar que escureça para que aumente o preto. Todas as imagens de que falarei pertencem a uma noite enorme de conversa com a escuridão.

Segundo dia.

A casa podia ser inabitável por ter apenas som e por não ter luz nem nada?

Estamos numa casa onde o som dita o lugar das coisas, dos objetos, das pessoas e ninguém vê nada por ser profundamente escuro. Se queremos um

copo de água não precisamos de o beber nem sequer de o ter. O som matar-nos-á a sede.

Os habitantes deste tipo de casas precisam de usar a voz e os ouvidos. A casa faz parte de uma tipologia existente em Lisboa, apenas na nossa rua. As casas ouvido contêm sons endógenos como os das paredes, dos tetos e do chão. Tudo o resto são sons exógenos que conforme as coisas são dispostas no espaço ganham características e tonalidades diferentes.

Esperar que escureça não leva a nada porque mais escuro que isto não fica. Não vemos nada. Mas convém falar e dizer que cor e tipo de roupa queremos vestir, porque na rua serão visibilidades. O único plano de parede transparente era sobre um terraço. De quando em vez avistavam-se grandes manjares, roupas ao sol e alguns dos vários testemunhos de uma vizinhança volátil. As camisas encurtam ao sol. Já não se dá os bons dias. Se cair uma toalha, já era!

Estória 1 - Hoje comecei na escola

Preferi continuar na escola. Tinha terminado escultura, andava a pensar nas relações que poderia ter com um determinado campo sonoro. Resolvi ficar. Ainda estou na escola, mas não sei se ainda cá ando. Quando é que se sai da escola? Um grupo de amigos que acabou de sair da escola há uns anos questionava quantos centros teria o mundo. Sem respostas, valorizaram a importância de ter conhecimento dessa ignorância e que aprender a pensar estaria no adquirir esse conhecimento.

Para uma escola aprender a ensinar a pensar, é necessário discutir modelos ou o seu abandono... Mas acima de tudo, terá de ser sempre uma escola que não deixe de perguntar o que é a água.” (Sousa, Rodrigues, Araújo, 2015, p.25).

No meu primeiro ano conheci um antigo aluno que me falou de um projeto que sempre quis, mas que nunca tinha conseguido fazer. Queria encher a cisterna da escola com água até começar a transbordar para o pátio e encher todo o pátio até galgar o telhado do edifício. Teria dado uma boa imagem. Entrar e sair da escola fará parte da pergunta o que é a água¹ ou será isto uma tentativa de transbordar pelo telhado? Qual seria o som desta água? A água fala?

Por andar ainda na escola quero tentar o transbordo pelo telhado. Qual será o som desta água? Como encher um espaço com água sem ter água para o encher? Como será ouvir as perguntas? Mais tarde concluo que a água é uma rua e uma sala azul, mas até lá perco-me em outras memórias não tão interessantes, mas que me levaram a voltar de novo à água e a repensar o som que essa água teria.

¹ Dois jovens peixes vão nadando, e a certa altura encontram um peixe já velho que vai em sentido oposto, e a certa altura encontram um peixe já velho que vai em sentido oposto, lhes faz um gesto de saudação e diz: “Vivam, rapazes. Que tal está a água?”. Os dois peixes jovens nadam mais um pouco, e depois um vira-se para o outro e diz: “que raio de coisa é a água?”
A essência da historieta dos peixes é, simplesmente, que as realidades mais óbvias, omnipresentes e importantes são muitas vezes as mais difíceis de compreender e debater. (Wallace cit. Ordine, 2018, p.32)

Vou sugerir que leiam a **Estória 2 - O som não ocorre no espaço, corre no corpo**, como princípio de uma atitude ou forma de fazer que ficará submersa e perderá alguns dos sintomas propostos. Esta estória será o primeiro alimento deste meio genérico pelo qual tento escrever, especificamente.

Estória 2 - O som não ocorre no espaço, corre no corpo

Partitura – Pedra Falante.

As pessoas estavam a desenhar a pedra falante? O problema é: o que é que desenhas? Desenhas a pedra ou o que diz a pedra? Desenhas ou escreves? (Parreno, Thirwell, 2017, p. 81, 82, 83, 94, 140, 143, 236, 237)

A escrita manifesta a vontade de exposição ao diálogo de um corpo sonoro; implica o desenho como iniciador desse processo de pensar o lugar pelos meandros sonoros que eternizam uma imagem. Procura-se uma possível aproximação à ideia de um corpo mentalizado na perceção do espaço ou lugar pelo som não só como sintoma de absorção, mas também de exteriorização de imagens. Estas imagens, processadas pela dissecação do que é escutado, mostram-se imbuídas de densidade sonora, transportam energias e também suposições de nada, de vazio.

A escultura funciona como marcador de tempo para o som, com o propósito de ordenar num tempo e num espaço a construção de uma *paisagem sonora*². É parte de um *processo de escuta*. Ouvir como perceção, motor-sensorial do que é aparente circula pela superfície do que é entendido. A atenção focada em detalhes pertence ao campo da escuta. Entender faz parte da perceção do que se ouviu. Compreender pressupõe um distanciamento. Entender e compreender são um afastamento ao que é ouvido tal como um desenho ao que é visível.

As *quatro escutas* definidas, por Pierre Schaeffer, no *Tratado dos Objetos Musicais*, são escutar, ouvir, entender e compreender. Na tradução castelhana, o tradutor Araceli Cabezón de Diego evidencia um problema no significado destes quatro vocábulos que em português deverá ser colocado da mesma

² Paisagem sonora - O ambiente sonoro. Tecnicamente, qualquer porção do ambiente sonoro visto como um campo para estudo. O termo pode referir-se a ambientes atuais ou a construções abstratas, como composições musicais e montagens, particularmente quando consideradas como ambiente. (Schafer, 1977, p.366)

forma. “en la lengua francesa tuvieron originalmente una clara diferenciación, cosa que no ocurre en nuestra lengua actualmente.” (Scaeffler, 2003, p.61)

Em língua francesa a diferença que Schaeffer nos propõem entre ouvir e escutar é difícil de transpor para português. Ouvir e escutar são tanto diferentes como semelhantes. Escutar é prestar atenção com o ouvido de uma forma mais ativa e específica. Ouvir é perceber com o ouvido. É uma percepção menos focada em detalhes. Relaciona-se de uma forma imediata com a recepção/identificação de um som. Entender presume uma intenção que seleciona e requalifica particularidades do som. Compreender é abstratizar o ouvido transformando significados exteriores em conhecimento. Compreender:

Tiene una doble relación con escuchar y entender. Yo comprendo lo que percibía en la escucha, gracias a que he decidido entender. Pero, a la inversa, lo que he comprendido dirige mi escucha, informa a lo que yo entiendo. (Schaeffer, 2003, p. 62)

Escutar e ouvir são uma ação sonora que tento fundar concretamente no desenho. Este *processo de escuta* é processo de desenho. Entender e compreender é momento de abstratizar. Este diálogo entre processos torna compreensível um movimento circular realizado no desenho como no ouvido, como um jogo entre ir e ficar, de desencontrar. Redesenhar.

Este *processo de escuta* pretende no seu término distanciar-se de qualquer causa sonora, qualquer ligação espaço-temporal para atingir uma *imagem-som*. Existe neste tipo de imagem uma relação idêntica à que temos com a fonte sonora. A *imagem-som* será som. Não é nada.

O compositor François Bayle (1932) propôs e definiu a *imagem-som* por um distanciamento. Afasta-se do que a gera. Não nega a causa, mas distancia-se dela para presentificar uma ausência, torna-se imagem.

Bayle determinou que uma *imagem-som* ou *I-som* teria três variações. O *im-som* seria icónico e referencial como um acontecimento ou paisagem sonora. O

di-som é diagramático ou indicial, como um esboço para uma ampliação de um objeto. O *me-som* é metafórico e autorreferencial com um motivo abstrato organizado.

No processo de construção da escultura enquanto paisagem sonora precursora de *imagens-som* reafirmo esta divisão que Bayle propõe para o *l-som*. O desenho enquanto processo para atingir essa construção é acima de tudo um momento onde a *imagem-som* se revela como *di-som*. Resultante do processo de instalação da escultura enquanto paisagem sonora está algo referente ao desenho enquanto *im-som*. O momento de partilha resulta nas afinidades do espectador com o espaço/ambiente proposto, suscitando através de um campo organizadamente abstrato um processo metafórico e autorreferencial que possibilitará, durante a contemplação, a formação de um *me-som*. As três variações de *imagem-som* circulam entre todo o processo de trabalho: existem desde os indícios do desenho, passando pela construção de uma paisagem sonora até ao lado autorreferencial e metafórico, no momento expositivo de revelação da escultura instalada.

A *imagem-som* desenha-se entre sons. O momento de ouvir torna-se som, tal como é som o momento de interiorizar, mesmo que não se ouça permanecem as marcas da tentativa sonora de mentalmente ouvir. O momento da compreensão é um momento de escuta. Pressupõe uma direção, um posicionamento do corpo para ouvir. Uma forma de estar. Uma aceção a um campo sediado num domínio abstrato. Na escuta compreende-se a imagem, como 'lugar onde as coisas tomam velocidade' (Deleuze, Guattari, 1972, p.49)

O som não ocorre no espaço, corre no corpo.

Escutar é solidificar em imagem para poder voltar de novo a ouvir. Afastar da percepção e da interiorização do ouvido é, contudo, direcionar o corpo para poder fazer da escuta um modo de pré-compreensão do que corre no corpo. O som não ocorre no espaço, corre no corpo. Presente está o distanciamento pela

‘ausência que é precisamente a semelhança’ (Blanchot cit. Huberman, 2015, p.229) revelada pela ‘inoperatividade interna à própria operação’ de ouvir (Agamben, 2007, p.44). Uma *imagem-som* sublima a representação desta ausência. Representa algo que existiu num espaço e num tempo diferente daquele que é percebido. A efemeridade própria do som surge da necessidade de fazer imagem como uma substituição na representação da ausência do som, que parece desvanecer numa história composta de metáforas. É, portanto, entre sons que se sedimenta a *imagem-som*. O aparecimento de uma imagem embora retida num contexto sonoro é reverberadora da sua ausência. Sublinha-se o desenho como construção de um léxico sonoro que revela no tempo a escultura como paisagem. Reaparece a metáfora que representará uma ausência que o desenho inclui como forma de falar num determinado espaço. O desenho sintetiza na escultura este desejo sonoro como forma de estar, evidenciando uma intenção insonorizada que anseia habitar a escultura enquanto marcador de tempo como uma notação a três dimensões ou um evento numa paisagem sonora. O desenho na escultura também é matéria aberta ao ouvinte, parece som sem o ser. Tal como o som, o desenho é testemunho de semelhanças e de ausências que se escapam pela imagem. Ouço e desenho para poder voltar a ouvir. O desenho pensa. Representa som mas até sair do papel e ocupar um espaço não é som, é a sua semelhança. O desenho apropria-se de um determinado lugar e o som surge como matéria disponível ao corpo de quem percorre aquela instalação, como ‘paisagem sonora’ (Schafer, 2001, p. 33 a 85) encenada pela escultura. A construção desta paisagem surge entre sons, no cruzamento de metáforas, no lugar da imagem. Surge entre o desenho ouvido num processo de pensar por ele mesmo (*di-som*) e o desenho escutado depois de conceber o espaço como um lugar num processo expositivo (*im-som*) direcionado ao ouvido e a uma predisposição do corpo para estar (*me-som*).

desenho - *di-som* - um indício

instalação/escultura - *im-som* - uma paisagem sonora

exposição - *me-som* - a tua *imagem-som*

Uma estimulação nervosa traduzida numa imagem! Primeira metáfora. A imagem de novo transformada num som! Segunda metáfora. (Nietzsche, 1997, p.219)

Com *imagens-som* não interessa ficar apenas retido no distanciamento à causa, mas tentar enaltecer essa ausência como um motor gerador de semelhanças. Ao que vê, cabe mentalizar o som numa ausência e no símile solidificar-se em imagem.

Para sobre a prática a possibilidade de existir uma paisagem sonora feita de esculturas, tal como a possibilidade de uma exposição sonora sem som para ouvir.

Mas, talvez tudo isto se trate de uma *esquizofonia*³, de uma transição de sons de um lugar para outro com base nesta ideia rizomática do desenho enquanto multiplicidade sonora. Enquanto percurso da própria vida. Riscar na perceção de um tempo sonoro é sem qualquer tentativa de afirmação de um modo de fazer escultura, uma reaproximação ao outro através de um espaço diferente, sem fechar o circuito da prática a um novo desenho. A outra escultura. No entanto, em *loop*, continuo a martelar esta necessidade de deixar em aberto e não cingir a prática a qualquer tipo de superficialidade de uma escrita descritiva ou de uma especulação teórica. Esta tentativa de conciliar o desenho com a escultura fazendo dela uma paisagem sonora com o motivo de tornar audível uma imagem é um risco que propaga no espaço uma forma de apreender e não só uma mera projecção mental do visível. Prefiro, então, deixar para o desenho a forma de pensar a escultura.

³ *Esquizofonia* - (do grego *schizo* = partido e *phone* = voz, som) – Empreguei esse termo pela primeira vez em *A paisagem sonora*, referindo-se separação entre o som original e a sua reprodução electroacústica. Os sons originais são ligados aos mecanismos que os produzem. Os sons reproduzidos por meios electroacústicos são cópias e podem ser representados em outros tempos e lugares. Emprego esta palavra nervosa para dramatizar o efeito aberrativo desse desenvolvimento do séc. XX. (Schafer, 1977, p.364)

Aí seríamos capazes de responder à questão “o que devemos fazer?” pois devemos calar e permanecer em silêncio e devemos ter a oportunidade de aprender que os outros pensam. (Cage cit. Jaar, 2015, p.13)

Projetos



Fig. 3 - 5 aberto.

FLEX INTRO

DRIBLE

Ao fundo do lado esquerdo está o 'V' viria a ser um 3 (aqui ainda sem posições). Entre ele e o 'D' (camisola catorze) que afinou a jogar a 4 fora da linha de três pontos está o 'B'. Destacou-se a 1. Do lado direito da imagem o 'M' que era um ano mais novo que eu, o 'D' e o 'B'. O outro sou eu, joguei a 2 e acabei a jogar a 1.

PASSE

Tínhamos treze anos. Jogávamos *5 aberto*. Um jogo por leituras. Interpretação dos movimentos no imediato. A liberdade de movimentos no campo era total não

havia qualquer tipo de orientação pelo desenho a não ser alguns riscos para propor o início do movimento. Um arranque. Um *drible*. O primeiro risco. Passar e cortar.

CORTE

Uns anos depois da imagem anterior o treinador mudou. O primeiro treino que o 'A' nos deu foi com o sobrinho 'Z'. Nunca tínhamos tido dois treinadores. Começou o treino e fomos todos para o balneário. Não ia haver treino, íamos conversar. Ninguém percebeu. A cada um foi entregue um conjunto de folhas agrafadas intitulado *movimentações coletivas*. Era um documento realizado pelos dois com desenhos, texto, posicionamentos de defesa e estratégias de ataque. Um dos capítulos continha desenhos do *Flex* e notas descritivas para a execução do movimento. O *Flex* é um movimento contínuo, volta sempre ao início. O movimento não tem fim. Repete-se de forma simétrica com a mesma estrutura e composição. Apenas os sons do tempo, buzinas e apitos param o movimento. Sem tempo, não joga. É um treino.

CESTO

Hoje olho para o *Flex* e para posicionamento regrado por ele num campo como um desenho sobre uma folha de papel. O movimento não tem fim. Ao desenhar acabo por me circunscrever a um campo. Os movimentos fazem parte de uma espécie de jogo entre repetir, parar ou continuar a desenhar para chegar a algum tipo de conclusão mesmo que não conclua nada como muitas vezes nos acontecia em jogo e acontece a desenhar. O movimento acontecia, mas não havia finalização. Ninguém chegava ao cesto.

Um caderno de desenho é parte desta atitude de querer um fim, mas voltar sempre ao início. Mas nem sempre a cronologia é a certa. Por vezes, o trabalho está resolvido nas primeiras páginas, outra vezes a meio, no fim ou até mesmo

fora do caderno. O que conta é a intenção de resolver mesmo sabendo que nada está resolvido.

Por vezes, desenho para ficar tranquilo e poder dizer que estive a desenhar, mesmo a saber que não desenhei nada ou que não vou usar aqueles desenhos para nada. Lembro-me de ter ido com um amigo ver o *Nada!*⁴. É sobre paisagens?

Talvez seja ainda o instante. Talvez seja sobre a experiência. Talvez não seja nada.

Talvez o caderno seja como o filme, lemos os créditos e a palavra fim, pelo meio sem som, tudo preto. Tudo *Nada!*

Desenhar não se tratará, portanto, de um estudo do exterior das formas, mas de tudo o que lhes é essencial para um desenvolvimento interno. Desenhar de dentro para fora e de fora para dentro. A analogia ao movimento *Flex* não se trata de um devaneio, mas de uma forma de estar sobre um espaço em branco. Com preto: o *Flex* enquanto desenho - o desenho enquanto *Flex*.

⁴ “Nada! Le dernier filme”- 1978 - filme de Maurice Lemaître

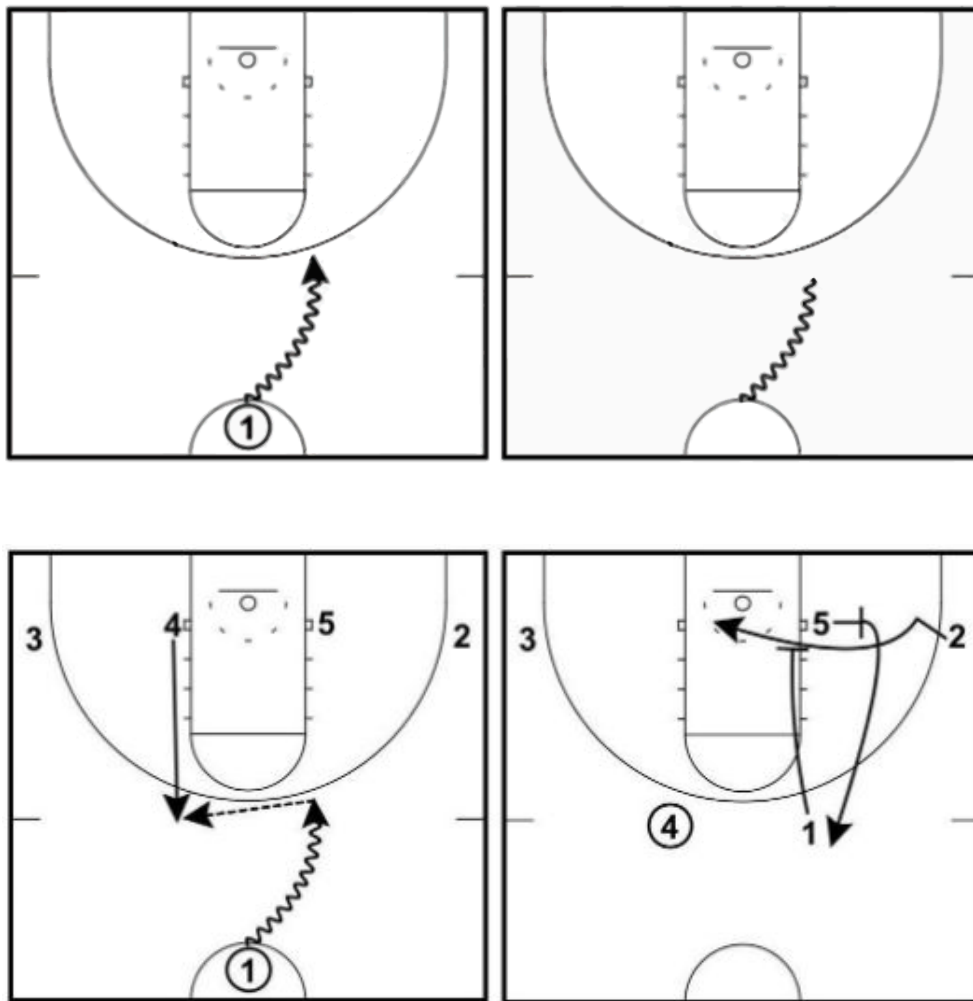


Fig. 4 - Basketball for coaches, Low 1- 4 – post option (2016).

Flex: 1 (base) decide de que lado começa o ataque. 4 e 5 colocam-se a poste baixo. 2 e 3 alinhados com 4 e 5 colocam-se fora da linha de três pontos. O 4 corta para poder receber a bola do 1, do lado contrário ao escolhido, fora da linha de três pontos à cabeça do garrafão. O 2 corta sobre o bloqueio do 5 para poste baixo do lado da bola. O 5 dá bloqueio ao 2. O 3 espera na linha de três pontos. O 1 depois de passar ao 4 vai dar bloqueio ao 5.

O *Flex* é uma jogada de basquetebol introduzida nos anos 70, pelo treinador Carroll Williams, como uma variação para o ataque aleatório que se jogava na época. É um ataque lento e paciente. Exige a criação de espaços e movimentos por parte dos cinco jogadores em campo. O nome *Flex* está relacionado com

esta participação ágil dos jogadores ao torná-los flexíveis para todas as posições. O jogador 1 pode acabar na posição do 5 e vice-versa, o que desenvolve as competências dos jogadores nas cinco posições do jogo. O lado demorado e repetitivo da jogada provoca simetrias no espaço e uma possibilidade de controlo da velocidade do jogo. Geralmente, devido à simetria e infinitude da jogada existe a hipótese de esgotar o tempo e lançar a bola nos últimos segundos do tempo de ataque.

O início do movimento começa com *drible* até ao lado escolhido. O lado direito indica no desenho o lado onde começa o ataque. O movimento enquanto treino, sem tempo, remete ao circuito fechado. Ao *loop*. Ao movimento sem fim. No entanto, o drible inicia-o, faz parte dele, dá origem, mas não se repete. Exceto no momento de transição defesa ataque o movimento pode ser feito sem drible. O *drible* não é preciso na repetição contínua do movimento a não ser como motor de um processo sem fim. Num jogo o tempo, a duração do ataque, dos períodos que subdividem o jogo não permitem este fechamento repetitivo. É no tempo que está o movimento: no som. O movimento do som que marca o tempo e para o movimento do drible corta com as possibilidades perpétuas de um desenrolar coletivo.

Sem o som a escultura não existe, mas o som não precisa da escultura para ser contínuo, sem fim. Marca o tempo. Sem este desenho não existe movimento.

Dobrar uma parte do corpo. Continuar o desenho para lá do tempo na procura do silêncio necessário para concluir.

Esgotar o possível para além do cansaço e dormir. Quando jogava chegava a casa cansado e adormecia depois do jantar. Jogo = Desenho. Quando desenho também me canso e penso que vou dormir. Mas é como uma daquelas histórias para dormir que tiram o sono. Esgoto o possível? Durmo?

O esgotado é muito mais do que o cansado. O cansado apenas esgotou a realização, enquanto que o esgotado, esgota todo o possível. O cansado deixou de poder realizar, mas o esgotado deixou de poder possibilitar. Esgota-se esgotando o possível, e inversamente. Esgota o que não se realiza no possível. Acaba com o possível, além de todo o cansaço. (Deleuze cit. Huberman, 2015, p.120)

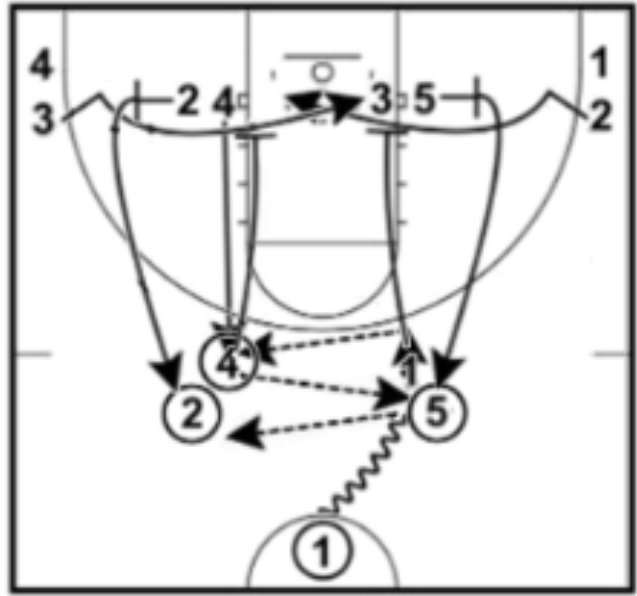


Fig. 5 - Simetria Flex.

“Estamos aí onde fazer um simples gesto, dar um passo, consiste em fazer uma imagem.” (Huberman, 2015, p.120)

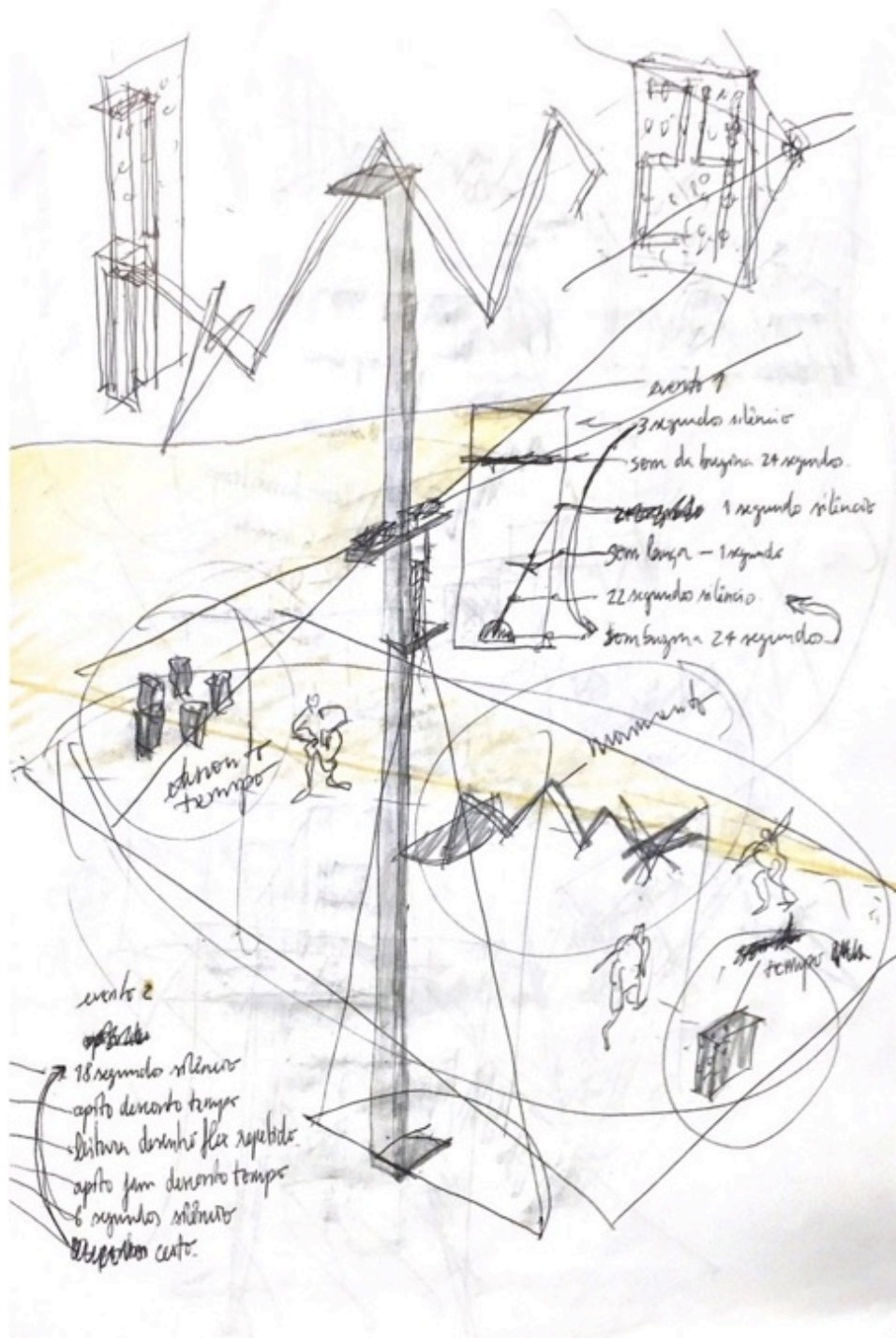


Fig. 6 - Desenho projeto FLEX (2016), caneta e lápis de cor sobre papel, 29,7 x 21 cm.

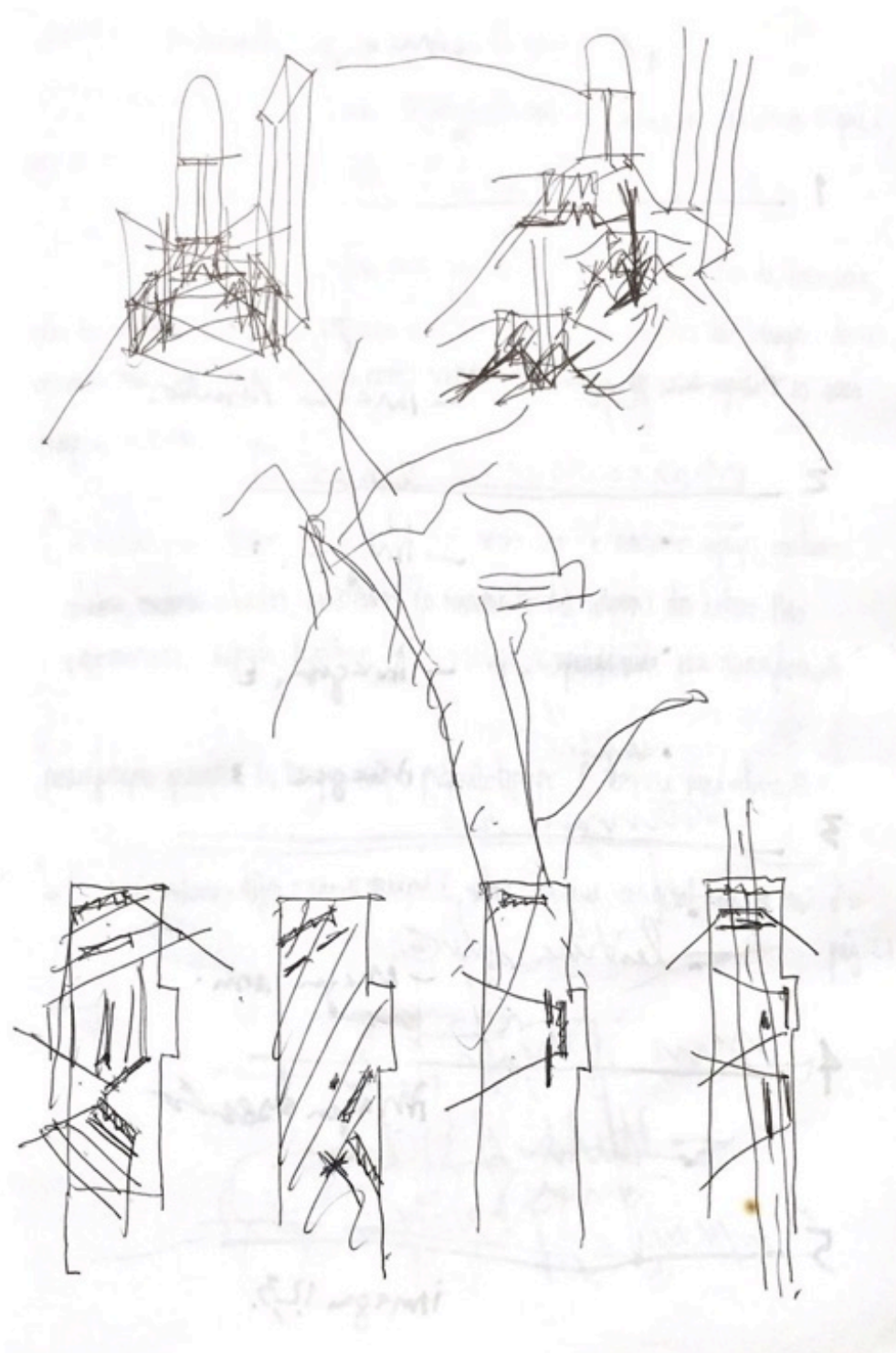


Fig. 7 - *Desenho projeto FLEX (2016)*, caneta sobre papel, 29,7 x 21 cm.



Fig. 8 - Vista da instalação FLEX – AB.



Fig. 9 - Vista da instalação FLEX – D.



Fig. 10 - Vista da instalação *FLEX* – MV.

1 – FLEX

As três imagens anteriores são imagens de som. Correspondem à final do jogo de basquetebol URSS contra USA aquando dos Jogos Olímpicos de 1972 em Munique. Estes Jogos ficaram manchados pelo, até hoje, maior ataque terrorista em eventos desportivos. O Setembro Vermelho foi planeado pela Organização para a Libertação da Palestina (OLP) como protesto pela liberdade dos líderes do Baader-Meinhof. Neste clima instável, o Comité Olímpico decide continuar os Jogos e pensa com isto ajudar no decorrer das investigações em torno do atentado. Acresce dizer que a televisão tinha investido nesta transmissão e não teria programação para o período dos Jogos. Resultado deste contexto conturbado foi a final de basquetebol. Os Estados Unidos ganham o jogo. Soa a buzina seguida de invasão de campo. De repente, um dos árbitros aproxima-se da mesa de arbitragem e informam-no que houve um erro. O jogo ainda não tinha acabado. Um erro no tempo obrigou ao recomeço do jogo para terminar três segundos que pareciam estar em suspenso. A bola é reposta na linha de

fundo pela União Soviética, com um passe bombeado para um jogador que estava debaixo do cesto o jogo acaba com a alteração do vencedor. O jogador marca cesto. Soa a buzina. Fim do jogo e a URSS foi a campeã Olímpica. Apesar dos protestos e das repercussões políticas que o jogo viria a ter, interessa destacar o facto de o jogo ter terminado com dois resultados finais, com dois fins. As imagens surgem como imagens com som porque o jogo ao qual se referem sugere um alfabeto sonoro incomum com impacto no resultado do jogo e no movimento das equipas. Os marcadores de tempo são então entoados pela imagem.



Fig. 11 - *FLEX* – ABDMV (2016), ferro, vídeo, cor, som 10'00", dimensões variáveis.

Ainda o *drible* no desenho da escultura. Os marcadores de tempo são zigzagueantes como o desenho do *drible*. Iniciam este movimento e são refeitos no *drible* à procura do silêncio, do tempo necessário para mover. As imagens com som são silenciadas num momento de afinidade com a escultura,

numa linha que percorre a imagem e para a cada som para se confrontar com a escultura, enquanto marcador de tempo.

O movimento num tempo. 1 min 54 seg. afirmam o *Flex* num *loop* durante 10 min correspondente ao tempo de cada período do jogo. Três marcadores de tempo desenhados no espaço com o intuito de desterritorializar sons de um campo para outro como afirmação de uma paisagem. Este alinhamento propõe três eventos sonoros para construção de uma paisagem sonora. Três televisões a iluminar a escultura marcam imagens com som. Três esculturas assombram a imagem e marcam o silêncio. São marcadores de tempo. A imagem das televisões é fixa, mas no decorrer do tempo em cada uma delas, uma linha em sombra percorre o ecrã e imprime movimento. Esta linha é temporal, as suas tensões sugerem entre a imagem e a escultura uma possibilidade de reler o tempo. O início e o fim de cada som e silêncio. A linha como um meio de pensar as relações entre som e silêncio, entre imagem e escultura. As linhas são o segundo movimento para além do som e do silêncio, tal como no jogo, ao som para o movimento. Nesse instante podemos dizer em que ponto da escultura começa o som pela imagem. No fim de cada som retoma o movimento, o silêncio. Pode-se então dizer do silêncio tal como do som. No movimento sabemos qual a duração do silêncio na linha tempo da escultura percorrida pela linha tempo da imagem. Se o silêncio é ascendente ou descendente se está para sul ou sul poente. A escultura presentifica uma *imagem-som*, um desejo de percorrer e marcar o tempo num movimento que para pelo som a cada instante. A efemeridade do som é aqui fixada numa instalação. Mas qual é então o tempo que para o movimento? Qual o instante? O 'A', O 'B', 'D', 'M' e o 'V'. O instante é a experiência de jogar.

Paisagem sonora *FLEX* :

AB:

7,1 segundos - Buzina

3 segundos - Silêncio

7,1 segundos - Buzina

D:

24 segundos - Silêncio

7,1 segundos - Buzina

MV:

18 segundos - Silêncio

1,4 segundos - Apito

1 minuto - Silêncio

1,4 segundos - Apito

6 segundos – Silêncio

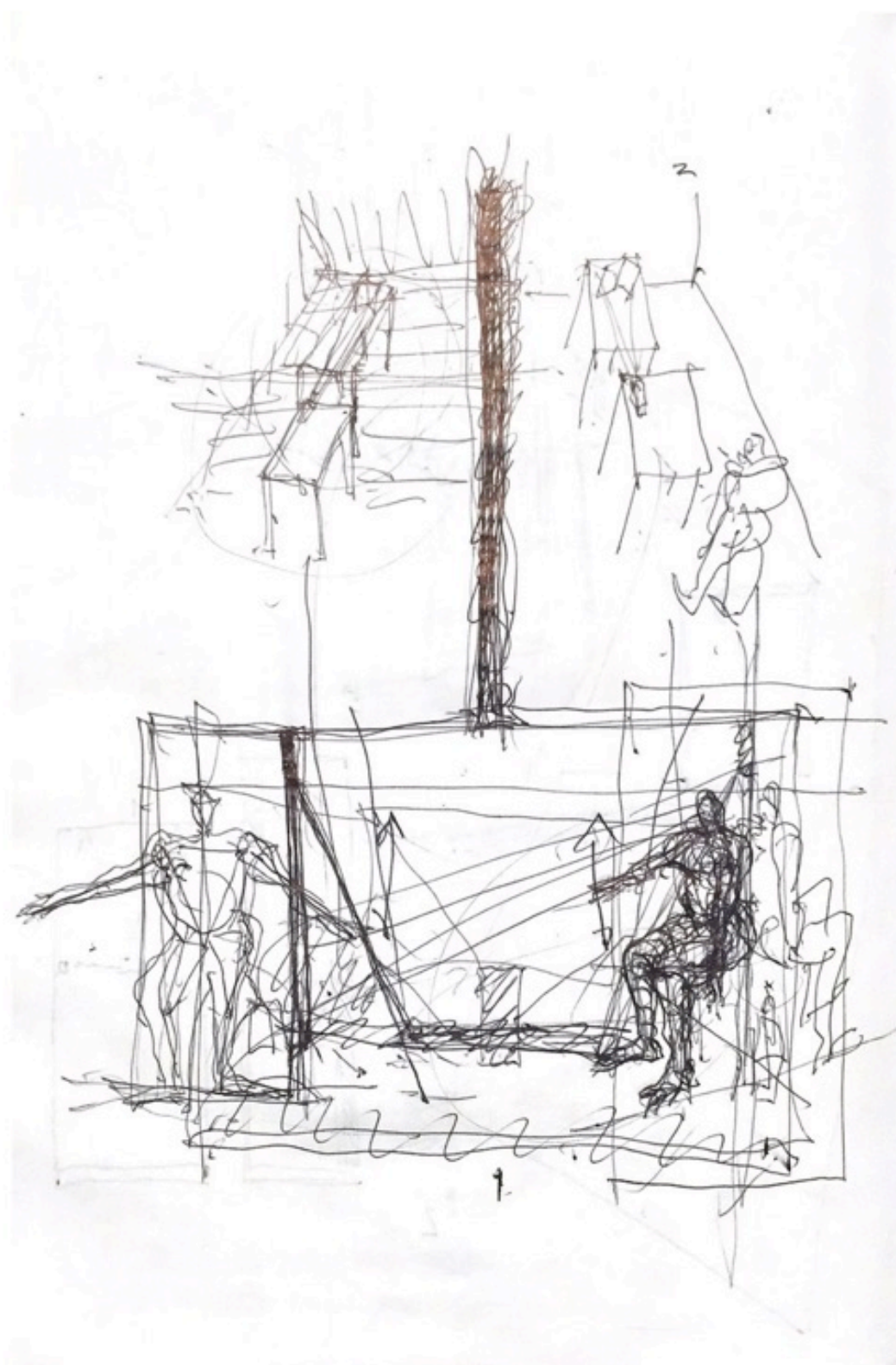


Fig. 12 - Desenho projeto *FLEX (täuschung)* (2017), caneta sobre papel, 29,7 x 21 cm.

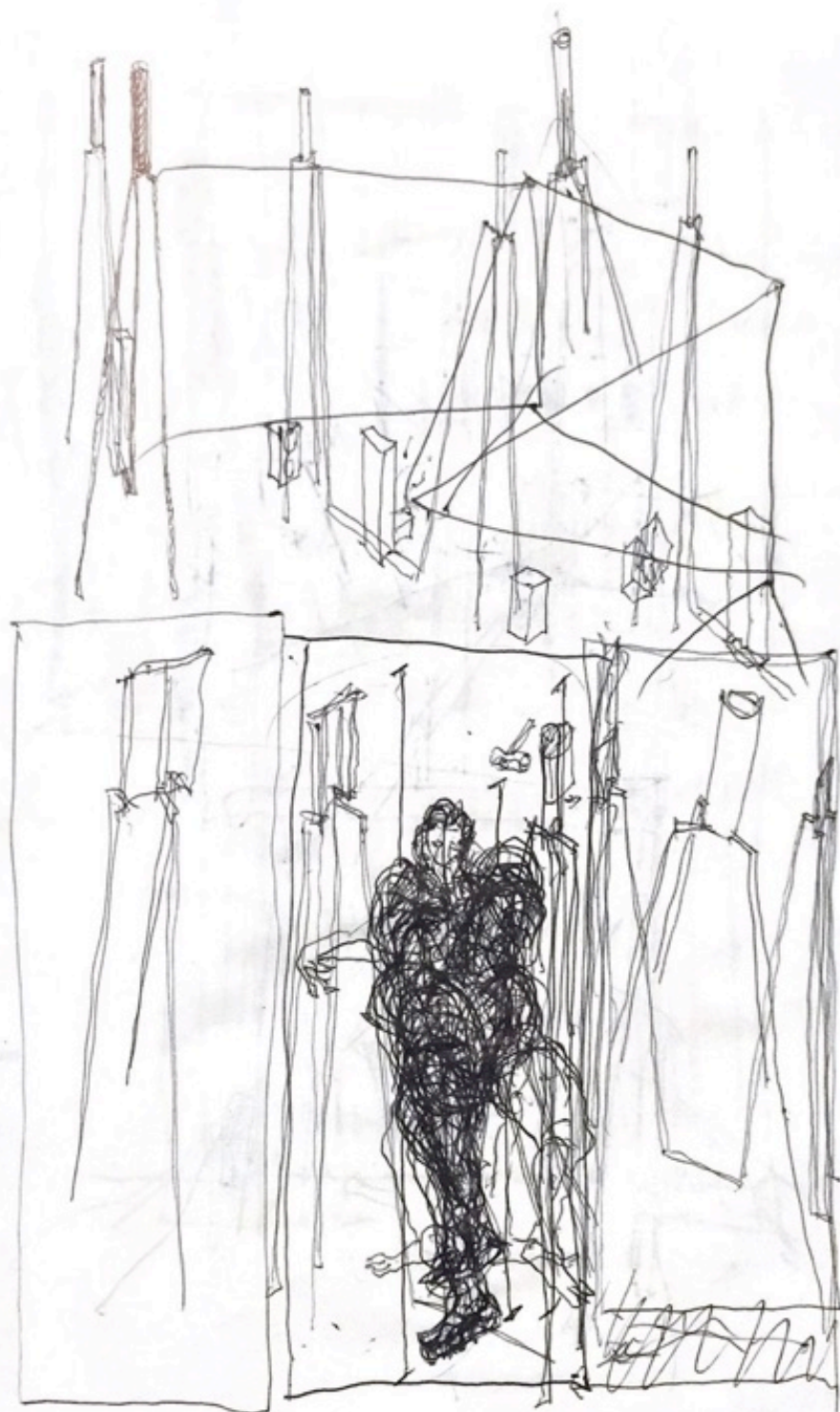


Fig. 13 - Desenho projeto FLEX (täuschung) (2017), caneta sobre papel, 29,7 x 21 cm.



Fig. 14 - *FLEX (täuschung)* (2017), ferro, vídeo, cor, som 0'24", dimensões variáveis.

2 – FLEX (täuschung)

Via Cesare Pascarella no 19 ou 37. Partida - 16 Fev - 17h05 (Lisboa T2).
Chegada - 16 Fev - 21h00 (Roma - Ciampino). Partida - 23 Fev - 14h45
(Ciampino). Chegada - 23 Fev - 16h40 (Lisboa). Do outro lado está o postal. Já
passaram dois anos. Estava a folhear o caderno da viagem. Da primeira palavra
ao último parêntese deste parágrafo lê-se uma transcrição de uma das folhas do
caderno. O postal que está ao lado do texto transcrito é uma imagem da *Santa
Cecília* do Stefano Maderno.



Fig. 15 - Postal colado no caderno de viagem.

O pátio antecedia a igreja de Trastevere, ansiava. No interior ensaiavam vozes
ao órgão. Vi-a iluminada num expositor de vidro. Comecei a filmar. Filmei a
escultura. A 'I', a 'M' e o 'V' chamaram-me, estavam agarrados a uma grade que
fechava uma sala anexa a uma das naves da igreja. Disseram-me que afinal
havia outra. Pensei que poderia ser uma réplica ou então a verdadeira à espera
de um restauro. Filmei o falso? Estava iluminada por uma pequena janela,

trancada por uma grade, escondida, aquela que viria a ser o mote para este discurso. O corpo deitado. O corpo escondido. O ponto de luz que a tornava visível permitiu revelar, ainda que de forma discreta. Persistia a questão sobre a verdade de uma forma visível. Continuavam a ensaiar vozes ao órgão. Parecia tudo uma encenação em torno da vitrine iluminada. Havia um ponto de luz que configurava uma linha reta na sala anexa à nave e imprimia fascínio à posição da escultura. Comprei o postal.

Talvez fosse aquela a verdadeira por estar escondida atrás das grades, por permanecer quase ausente na imagem filmada. Por estar lá sem sair do preto. Percebemos-lhe a dobra no torso, no entanto, entendemos que o tempo não a fez desse único fragmento. Ela não quer ver. Não quer ser vista. Ouve e nada a faz sair do preto. Que tanto ouvirá ela que não redireciona o ouvido?

Tudo isto consistirá em lembrar. Caminhar atrás da luz que dança. Intermitência. Talvez a pedra grite e seja essa a conversa, o som que a Santa tanto ouve. O seu próprio grito. Um corpo de pedra, um corpo que grita. O ouvido, embora imóvel, grita tanto quanto ouve por ser feito desta mesma matéria. 'Mas a ilusão é tudo o que me resta!' (Muller, 1823).



Fig. 16 - Brian de Palma, *Blow out*, 1981.

Um grito, dois gritos, três gritos. Um grito de cada vez. Três gritos encenados em ferro. A imagem anterior corresponde ao filme 'Blow-out' (1981), do Brian de Palma. O John Travolta é um sonoplasta à procura de um grito para um filme de terror. Um grito de uma mulher que é esfaqueada durante o banho. No filme, do minuto 0:35:42 até ao 0:35:45, ouvem-se três gritos de três raparigas durante um casting. Antes de chegar o sonoplasta, o senhor que dirigia o casting explicava às raparigas que aquele seria o momento crítico do filme. O casting começa e a cadência dos gritos vai da direita para a esquerda. Num caderno corresponderá a folhear para trás. 3 2 1. O casting acaba com o sonoplasta a dizer ao senhor que tinha de continuar a procurar. Aproprio-me destes três gritos encenados para continuar a procurar, dado reforçarem a ideia de artificialidade que procuro na escultura quando me refiro a ela enquanto paisagem sonora, precursora de *imagens-som*. Casting a uma escultura: a escultura grita. Enquanto marcador de tempo retém em cada uma das extremidades três gritos na vertical. Deitado na horizontal, ao meio, a unir as extremidades está o silêncio. Os sons acontecem à margem da instalação. A *imagem-som* faz-se entre sons, sempre que a luz a meio incide na parede e reflete nas extremidades verticais da escultura que escondem ou revelam aos seus pés, as colunas emissoras de som. A escultura não grita. Durante anos, no cinema, gritos como o de *Wilhelm* foram intensamente gastos ao ponto do grito se tornar um *cliché*. Tal como os três gritos usados para a instalação também este *cliché* do cinema remete para uma ideia de desterritorialização num sintoma de artificialidade. Na década de setenta, outros gritavam por terapia. O 'Grito Primal' de Arthur Janov era uma tentativa de percecionar o passado, de o sentir ou até de o reviver para o poder esconder de novo na memória. O grito falso alimentava uma falsa esperança. O *Primal* devia ser um grito para o fim de uma luta interior, nunca um grito durante a luta. Nunca durante a procura, mas no fim dela. Os três gritos falsos dos quais me aproprio são, então, um desejo de alimentar uma falsa esperança durante uma luta ou tentativa de desenhar a escultura num percurso sonoro para mentalmente ouvir e construir em imagem. Talvez sejam estes os gritos que a Santa tanto ouve ou alimentar-me-ei desta falsa esperança. Os três gritos por

não o serem de uma forma isolada, em uma só voz, são ainda um efeito de coletividade.

No basquetebol o grito é feito em equipa. Todos gritam antes de começar a jogar. A equipa junta-se em roda. Os braços são elevados ao centro. Há uma contagem seguida de um grito que parece unir ou eventualmente fazer com que todo o resto do jogo pareça um silêncio. Um grito para um silêncio, um começo ou retoma ao lugar do jogo, do FLEX. Um lugar com várias vozes, sons e imagens que depois do grito e da sucessiva entrada em campo, reaparecem e implicam toda a possibilidade de jogar.

<https://www.youtube.com/watch?v=29LRFonlISs&t=19s>

Refeito, 'ilusão é tudo o que me resta!' (Muller, 1823).

Assim termina a voz e continua o piano na 'täuschung' de Schubert com o poema do mesmo nome, ilusão, do romântico Wilhelm Muller. Escrevi o poema. Cortei a música. Fiz tempo. Era o que faltava. Fazer tempo. O poema, escrevi-o com o tipo de letra da tese. Pelo comprimento do verso mais extenso cortei a música. Reduzi a música ao poema com o tipo de letra da tese. A música contém o poema. A largura do poema é a duração da música. Ficou o início. Ficou o piano. A duração da música são 24 segundos. Sem querer fazer do tempo um outro. Este é o mesmo tempo de que vos falei. Escondeu-se até então no processo e é agora revelado de novo como um espaço onde desenho tempo para insonorizar em paisagem. Talvez o melhor seria ter folheado para trás já que o tempo já o tinha sido, em tempos, no caderno onde desenho. Este é o tempo para atacar num jogo de basquetebol. Este é o tempo para concretização do *Flex*. Ouvir, contudo, em 24 segundos é o tempo necessário para escrever e não exceder o limite. A ilusão reduzida ao poema. O tempo preciso para a construção do *Flex* é mais uma das coisas que me resta mesmo que tudo isto sejam restos e que nada disto seja suficientemente visível. A escultura marca o som em 24 segundos. Três gritos verticais com dois segundos. Vinte segundos deitados, na horizontal como a escultura do Stefano Maderno, imprimem silêncio. Outros três gritos como os primeiros, como três raparigas sentadas verticalmente em dois

segundos. Ainda há luz que acende durante o silêncio e apaga durante o som, revela e esconde a estrutura que desenha para uma *imagem-som*, no conjunto construído como paisagem.

No limite, a música de Schubert serviu para dar tempo, principalmente no título do trabalho por acrescentar mais uma palavra e demorarmos mais a ler do que se fosse só uma. Os gritos podem nunca ter saído do filme. A *Santa* pode nunca ter saído do vídeo e este ser apenas um momento sem câmara. Pode uma paisagem sonora desenhada por esculturas fazer do espaço um vídeo sem câmara?

A escultura volta a presentificar. A *imagem-som* é presentificada pela escultura. Mantém-se o desejo de a percorrer e marcar o tempo num movimento que para pelo som a cada instante. A efemeridade do som é de novo fixada em objeto. Parece que, apesar de tudo, o tempo que para o movimento sobre o qual me questionava no início do projeto *FLEX* ressurgiu para afirmar o instante. O instante já não é só a experiência, contém em si mesmo um tempo específico. 24 segundos. Com ou sem som. É tempo de desenhar. Qual seria então o tempo que para o movimento?

Qual o instante?

Não sei, mas poderia dizer que com a ponta de uma caneta o instante é desenhar para deixar uma folha em branco ou escrever um role de primeiras letras dos nomes que se instalam na experiência.



Fig. 17 - Instalação *FLEX (täuschung)* – M.

Paisagem sonora *FLEX (täuschung)* :

I - 2 segundos - 3 gritos

M - 20 segundos - Silêncio

V - 2 segundos - 3 gritos



Fig. 18 - Instalação *FLEX (täuschung)* – IV.

Resolvi sair da escola. Os dois projetos de que vos falarei a seguir foram feitos a Norte. O primeiro para a Bienal de Amares em Braga, o outro em Vila Real a propósito de um concurso para o edifício das Águas do Norte. São os dois primeiros desejos de aproximação a um desenho liquidificado onde comecei a vislumbrar pouco a pouco o território onde viria a radicar os dois primeiros trabalhos *FLEX + FLEX (täuschung)*, num regresso à escola. Mal sabia que os trabalhos que tinha feito iriam parar a uma ilha rodeada de mar, no entanto, já via mar. Embora o visse apenas em dias especiais talvez tenha sido uma forma de não perder o norte e continuar, a partir daqui, a desenhar como se de uma navegação se tratasse.

Desenho liquidificado – aparelho para reduzir as coisas em pedaços pequenos. Desenhar coisas sobre a água. Bebê-las como forma de evitar o ressequido.

Bebe os teus desenhos.

Era Verão.

Os colossos de Mémnon, no Egipto, cantam. Estrabão dizia que depois de um sismo um deles ficou com uma fenda e a humidade, que à noite se acumulava, só evaporava com o nascer do sol, o que produziria um som semelhante a um assobio ou a uma cítara. Permitir-nos-emos dizer que as estátuas também cantam. Tal como em Tebas o sol sobre o orvalho fazia a estátua cantar, também o mar cantava sob os feixes de luz do sol a raiar: foi o primeiro impulso para começar o trabalho. Pode um arco cantar por estar exposto ao orvalho?

Estávamos a trabalhar. Era uma residência artística, tínhamos que intervir numa casa. No interior colámos uma fotografia do que se via do miradouro. Acabámos por sair de casa e na rua que cortava a praça principal instalámos um arco igual aos que tínhamos visto pela estrada que nos levou ao lugar da intervenção. Este era um dos lugares da Bienal. Na noite da inauguração encheu-se de pessoas da terra e alguns, a que chamam da *área*, provenientes do Porto e talvez alguns vindos de Braga. Era nesta praça que estava a casa onde tínhamos de intervir e onde ficou a fotografia. Na estrada, antes da passadeira que unia dois espaços

da praça, implantámos o arco. A praça, revestida a lajetas de granito bujardado, é conformada pela igreja, há um café de um lado e outro de outro lado. Um fica solto num novo jardim e outro encafuado no baixo de uma das casas. A alguns vinte passos fora da praça estava a loja dos materiais era só pedir. Mangueira de *Led*. Letras forjadas em ferro. Arco *standard*. Impressões A3, cola, água, balde, vassoura.



Fig. 19 - 22 de Julho de 2017 (2017), parede, cola e impressão sobre papel, dimensões variáveis.

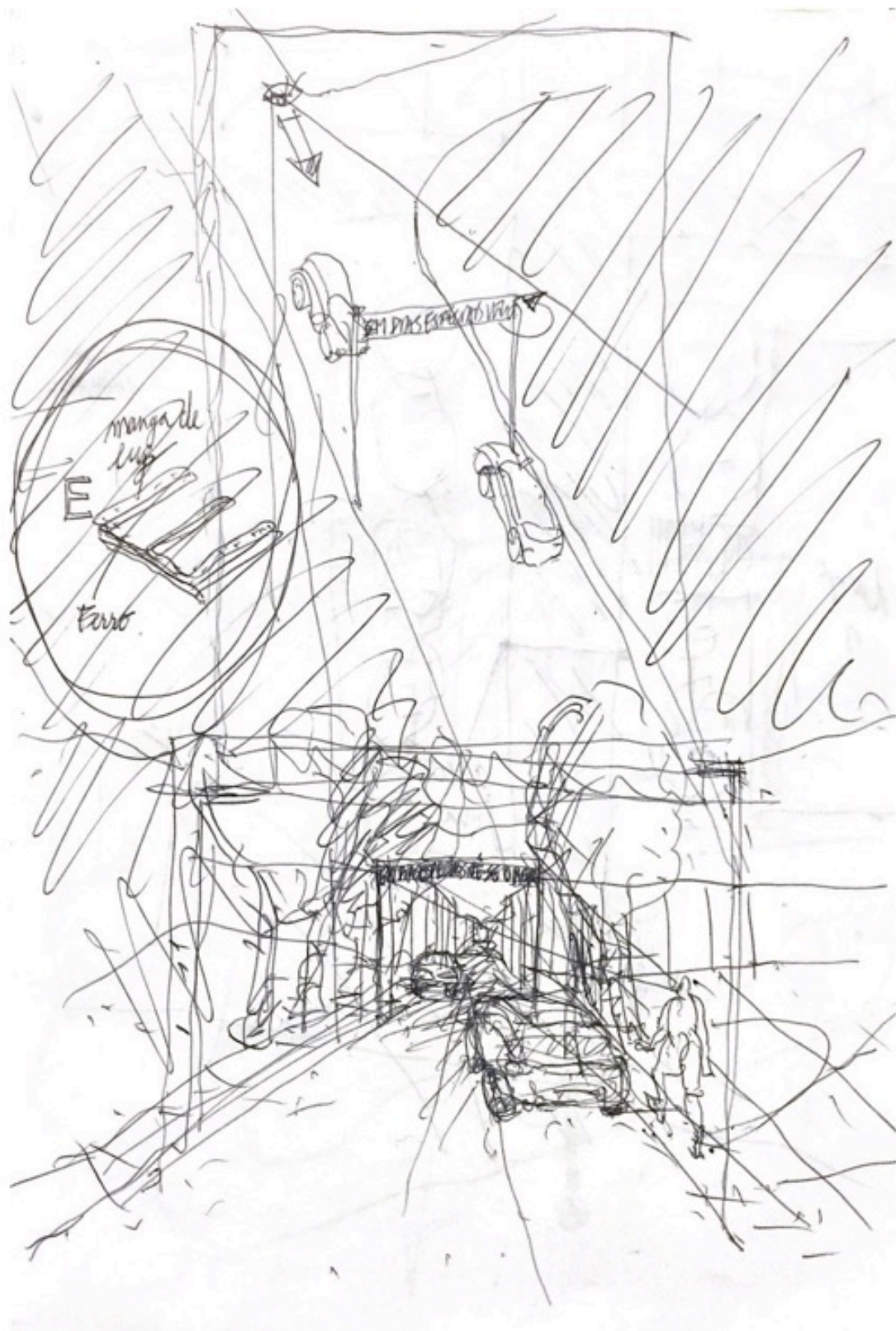


Fig. 20 - Desenho projeto 22 de Julho de 2017 (2017), caneta sobre papel, 29,7 x 21 cm.



Fig. 21 - Desenho projeto 22 de Julho de 2017 (2017), caneta sobre papel, 29,7 x 21 cm.



Fig. 22 - 22 de Julho de 2017 (2017), ferro, luz led, 600 x 575 x 10 cm.

3 – 22 de Julho de 2017

Com algum receio de perder o norte: o trabalho foi feito em conjunto com Felícia Teixeira e João Brojo.

Escrevemos:

Durante a viagem alguns arcos anunciavam as Romarias. Chegámos a Amares.

E que sítios há para ver?

Vão lá acima, ao Miradouro da Nossa Senhora da Paz. Em dias especiais vê-se o mar.

Era um miradouro com uma igreja e um parque de merendas. A estrada que nos conduzia era ingreme. O Presidente da Junta era um dos organizadores da Bienal, tratava de tudo, foi ele quem nos recebeu. Sentado num banco de granito, à porta de uma casa, era o cicerone que sem sair do seu sítio nos levava a todo lado. Foi como um passeio sem caminhar. Ao ouvir fomos andando. Foi ele quem nos falou do miradouro. Foi ele quem nos falou em dias especiais para ver o mar. Fomos até ao miradouro como se já lá tivéssemos ido em conversa, apenas queríamos certificar-nos se o dia era especial ou era mais um dia, antes e depois de um outro. Não se via nada a não ser uma linha brilhante entre montanhas, provavelmente seria o reflexo do raiar do sol sobre a água do mar. Ficámos sempre sem ter a certeza de ter visto o mar, mas os da terra confirmavam o vislumbre. Este trabalho é o único deste conjunto sobre o qual tento escrever, que não tem som mas ainda assim fica no ouvido. Indica o que foi ouvido, ou seja, o processo que nos levou à escrita da frase 'em dias especiais vê-se o mar'. Embora o suporte da escrita esteja intimamente relacionado com a viagem até à Vila de Amares, pelos arcos que nos chamavam à atenção e anunciavam a festa, o que foi registado é dependente do que foi ouvido. Com base nesta ideia de espécie de anunciação, decidimos usar um desses arcos para fixar a frase e de certa forma revelar o trabalho como algo que anuncia um desejo de que a prática

artística se deva religar de novo com o lugar. Irrigar, portanto, a prática num lugar comum, o da memória visual de quem vive ali e da memória auditiva de quem por lá passa. Anunciar uma espécie de festa de valores inerentes ao próprio lugar que nos foi proposto. Toda a gente quer ter vista para o mar. Mas talvez só em dias especiais se veja o mar porque nem sempre o sol se faz raiar entre as montanhas para podermos ver o brilho numa linha desenhada fluidamente, como um traço líquido sobre qual é fixado um reflexo coletivo.



Fig. 23 - Noturno *Em dias especiais vê-se o mar.*



Fig. 24 - John Smith, *Gargantuam*, 1992.

O texto que se segue contém: pedra, teflon, madeira, ferro, vidro, néon, tomada, tomada com temporizador, coluna de som e cartão SD.

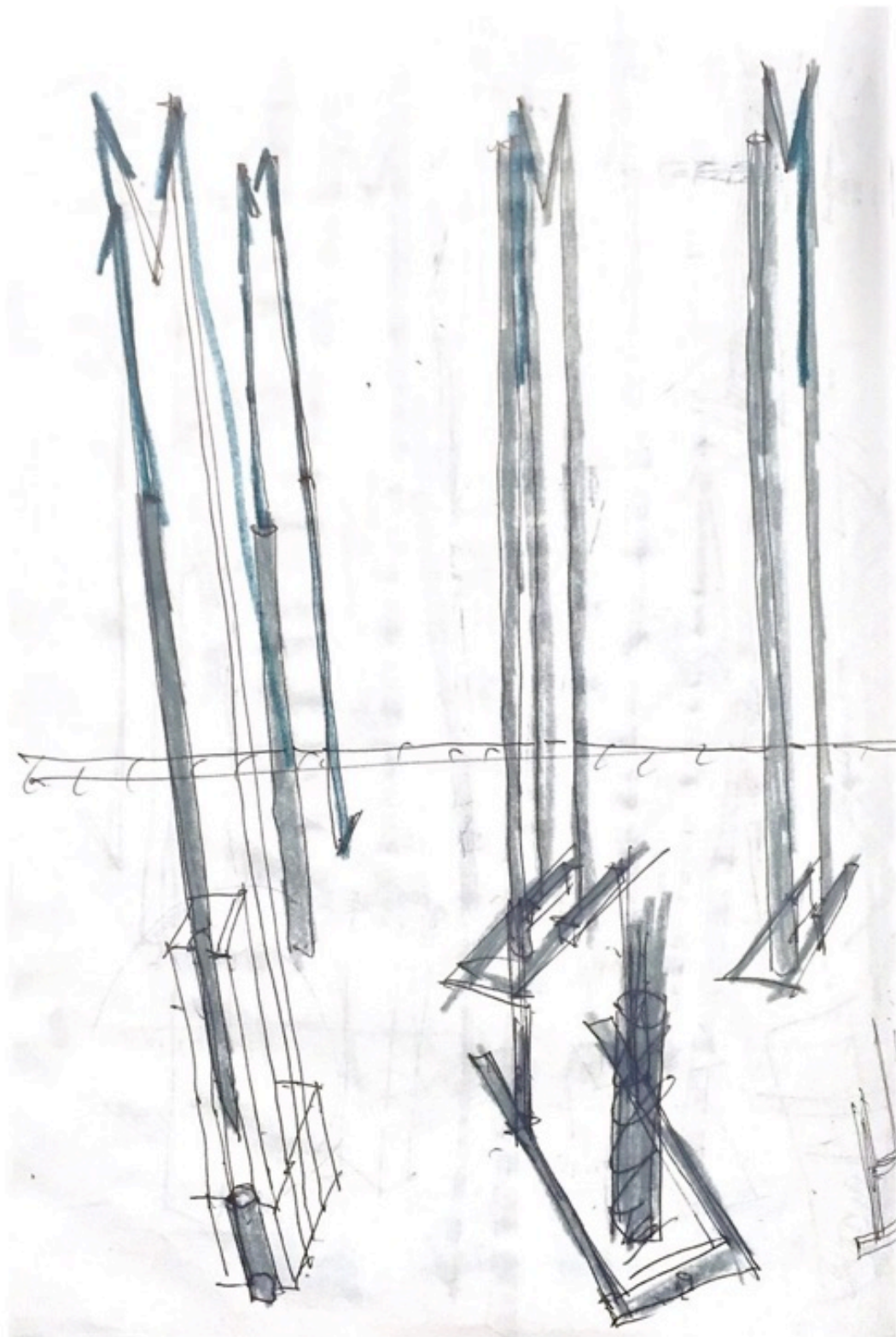


Fig. 25 - *Desenho projeto UMINUTO* (2018), caneta e pastel de óleo sobre papel, 29,7 x 21 cm.

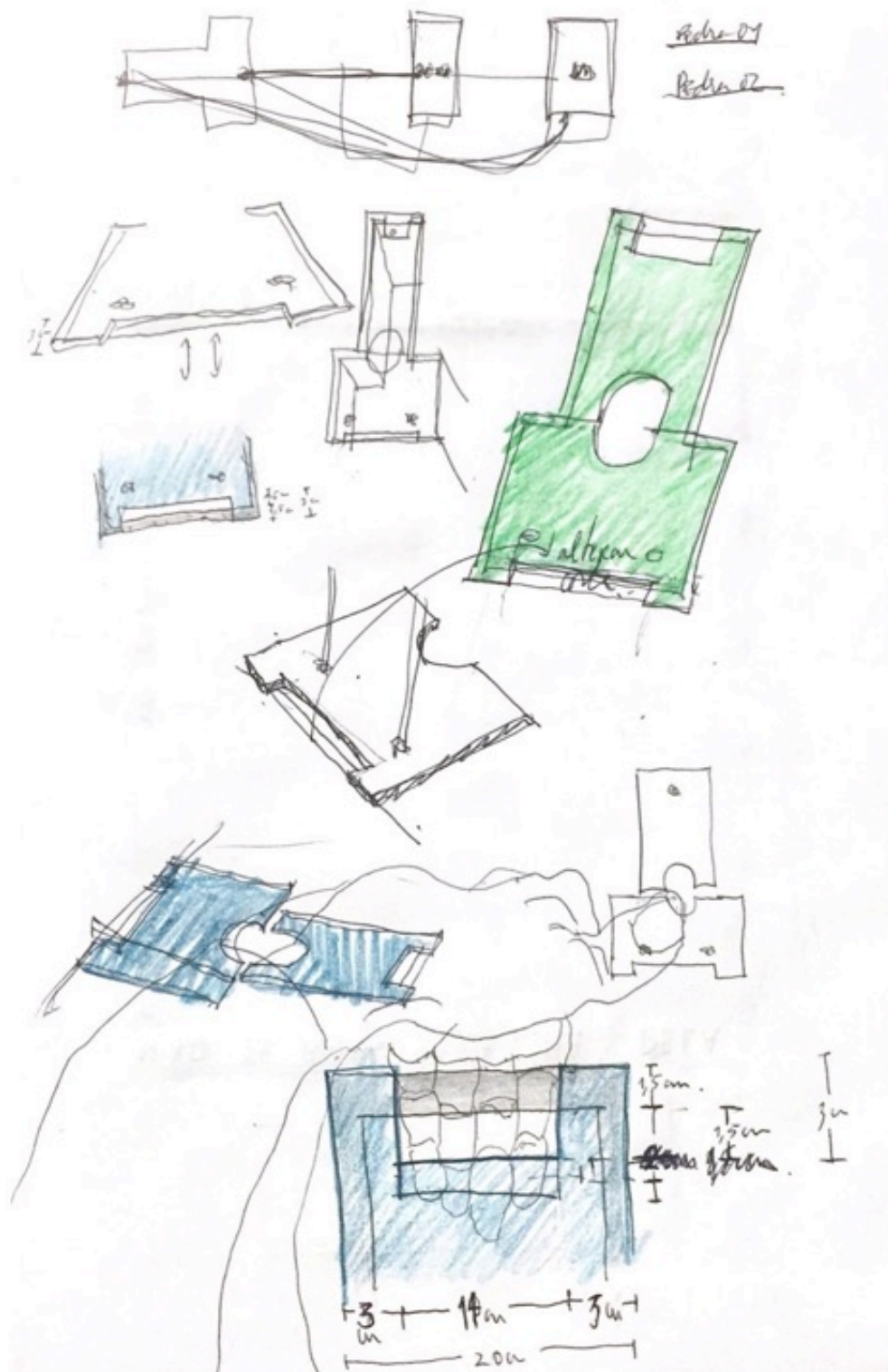


Fig. 26 - Desenho projeto UMINUTO (2018), caneta e lápis de cor sobre papel, 29,7 x 21 cm.



Fig. 27 - Fundação da escultura *UMINUTO*.

4 – UMINUTO

Foi assim que comecei a memória descritiva que enviei a concurso. Ganhei o primeiro prémio, deve ter sido por causa do ‘uso parcimonioso’ porque o projeto não fazia de todo sentido. No fim de tudo, estava a fazer uma escultura sobre água em tempo de seca. Pós-incêndios (2017) e Proto-seca.

Primeiro parágrafo da memória descritiva a concurso:

A frase de sensibilização ao uso parcimonioso da água surgiu-me quase em simultâneo nos dois écrans. Vi no computador. Ouvi na televisão.

A frase:

Um minuto por dia vamos fechar a torneira à seca (recortei a frase de um email recebido ao meio dia).

Outra frase:

Um minuto por dia abre a escultura.

A escultura começa com tempo:

Meio dia é o minuto.

As três frases juntas:

Meio dia é o minuto. Um minuto por dia fecha a torneira. Um minuto por dia abre a escultura.

Estava de visita ao espaço da intervenção. Demoliram uma parede mestra durante a obra. No interior do edifício teriam então que colocar, a braço, duas vigas de ferro. Quando entrei pela primeira vez no espaço previsto para a instalação da escultura decidi que deveria reafirmar esta nova relação que se criava com o pré-existente por intermédio de um erro na demolição. A escultura que começava a desenhar tinha, num primeiro encontro, descoberto familiaridade com o material utilizado naquele artificio estrutural.

Lembro-me de ter escrito: As clepsidras, marcam o tempo. Desde Carnac que o tempo às escuras é uma visibilidade.

A água é tempo? Pelo menos durante a noite o relógio de sol podia ficar de parte. De noite era com água.

Ao meio-dia os ponteiros encontram-se na vertical.

Ao meio-dia podemos dizer que estamos entre a manhã e a tarde. A meio do nascer e do morrer do sol.

A escultura enquanto marcador de tempo marca-o diariamente, das 12h00 às 12h01. Há sessenta segundos furados no suporte da luz que desenha o minuto. O som é de uma clepsidra; as gotas de água marcam o tempo. A cada um dos furos corresponde uma gota, um segundo. Em cada furo podemos perceber a que ponto de luz do minuto se encontra o segundo que ouvimos como água.

Neón 1 = 1

Neón M = unidade de tempo - minuto

O vidro que intersecta a escultura é um desejo de que água encontre os seus próprios níveis. Tal como um cone direciona a água numa clepsidra também o elemento cilíndrico visível na conformação global do objeto escultórico, transforma-se em forma de cone suportando um dos *neóns* para depois direcionar o olhar para um outro nível, o da fonte emissora de som, a fundação. A paisagem sonora desenhada pela escultura marca um tempo, depois deixa-se que o espaço fale (ambiente sonoro do lugar, parte integrante da paisagem sonora), mesmo que a conversa seja um silêncio.

Paisagem sonora UMINUTO: 1 M – 60 segundos – 60 gotas de água



Fig. 28 - *UMINUTO* (2018), granito, ferro, vidro, néon, som 1'00", 280 x 29 x 64 cm.



Fig. 29 - Viga e escultura *UMINUTO*.

Sob o aspeto sensível do som, se esconde uma essência silenciosa. É dela, desse ponto crítico onde o germe do sensível ainda não decidiu se vai ser som, luz ou outra coisa, desse segundo plano da natureza onde quem vê, vê o som, onde quem ouve, ouve os sóis, é exatamente dessa essência que o som retira o seu poder e a sua virtude ordenadora. (Daumal, 2016, p.29)

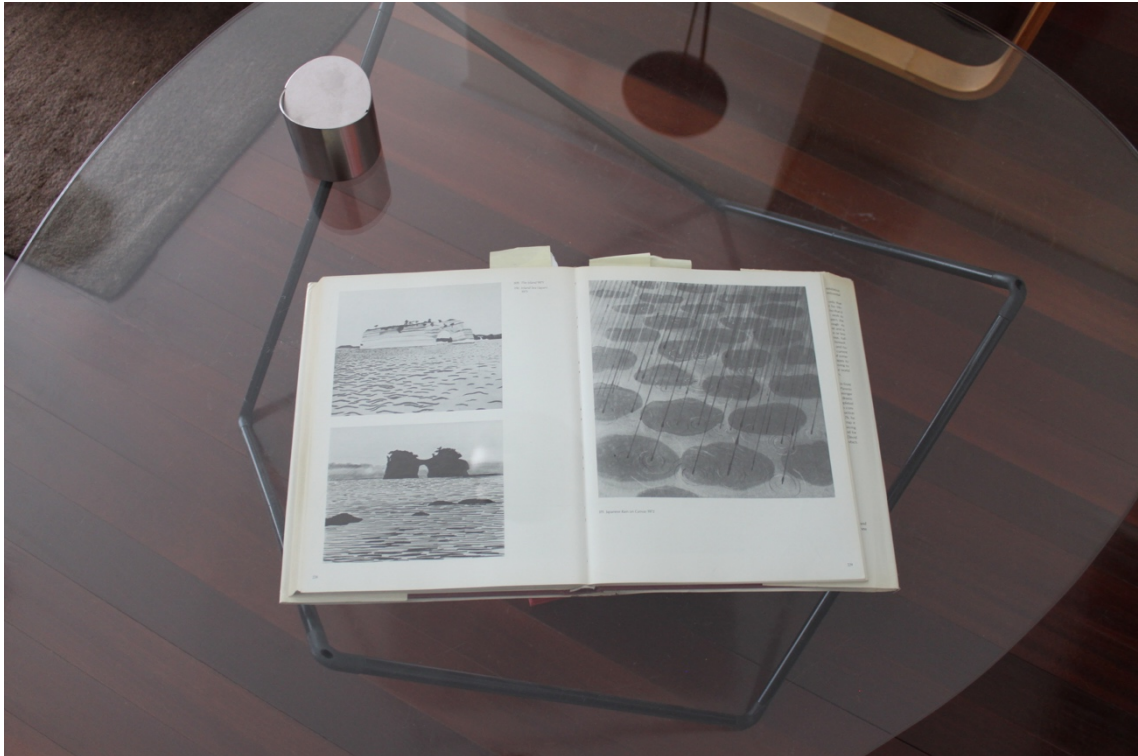


Fig. 30 - David Hockney, *The Island*, 1971 (canto superior esquerdo), *Island Sea (Japan)*, 1971 (canto inferior esquerdo).

Vivi numa ilha durante um ano. Costumava desenhar por cima de livros, achava que o desenho em si já era uma finalidade. Mais tarde, apercebi-me que o desenho teria de ser não um fim, mas um princípio para qualquer coisa. Foi nesta altura que começou o desejo de transferir não desenhos, mas ideias desenhadas para um espaço, como aproximação à escultura. Sobre este tempo passado com o lápis a desenhar o que via, retiro uma visibilidade, a de que o desenho não poderia passar unicamente pelo que se vê. Desenhar o que não se vê ou desenhar o que pensamos ver é a atitude que assumo perante o desenho. É neste processo de achar que o desenho tem olhos, de pensarmos que vemos e não vemos nada, que deixei de desenhar o que via para achar que desenhar o que não vejo ou acho que vejo, será o melhor risco para um processo de pensar desenhado - uma prática artística. Passei algum tempo a desenhar, a olhar para livros. A tentar repetir. Hockney, Nicolaidis, Hogarth. Passei tempo agarrado a nada. Debruçado numa baixa mesa de vidro, de joelhos, ou sentado, com as pernas cruzadas à chinês, a desenhar por cima de alguns livros de desenho. Por

vezes, usava um candeeiro para improvisar uma mesa de luz para o desenho ser mais nítido. Uma espécie de isolamento. Uma espécie de copista num mosteiro. Numa ilha. Dedicado à cópia porque dizia-se que soltava a mão e conseqüentemente poderia desencultrar o corpo todo. Durante este ano que passei na ilha também fiz desenhos sobre papel de cenário num corredor e numa garagem. Muitas das vezes desenhava no carro depois de vir da noite, antes de entrar em casa. Nos cafés que havia na ilha passava algum tempo a desenhar o que via. Lembro-me de um senhor que eu costumava desenhar que estava sentado no mesmo café, quase sempre com fumo a sair pelo nariz, inquieto, com tiques de nervosismo, passava a mão pelo cabelo, roía as unhas, dava uma passa no cigarro, cruzava e descruzava as pernas. Não parava quieto. Era um bom exercício tal como desenhar o que não se vê ou que se pensa ver, por serem lugares de desenho onde as coisas estão sempre em movimento, ganham velocidades diferentes, como numa estrada, o espaço comprime-se e o tempo acelera. Contudo, a tentativa que em breve falarei sobreilhar os trabalhos não será um desejo de desenhar, mas uma percepção de que por vezes o desenho complica os projetos e sem sabermos a resolução está num primeiro desenho. Nem sempre será preciso encher um caderno. Talvez um caderno em branco seja o melhor desenho. No entanto, tudo isto fará parte de uma vontade de soltar a mão e ver o que acontece com o corpo. Talvez voltar a ir viver para a ilha. Talvez o desenho por agora, que já passaram alguns anos, sirva para ouvir o que vemos e ver o que ouvimos. Voltar para ver o som. Voltar para ouvir o sol.



Fig. 31 - Charlemagne Palestine, *Island Song*, 1976.

Corremos sérios riscos de viver num instante. Talvez o som que se vê na ilha seja próximo de um poço da morte. Ouvimos a imagem do vídeo de Palestine. Mota e grito. O grito por cima da mota. A mota por baixo do grito. Enquanto vivi na ilha deslocava-me de mota. Lembro-me de descer pela estrada nacional, à noite, com um amigo, a cantar. Uma espécie de descida suicida. Nas curvas da nacional as vozes vibravam com o motor, como no vídeo de Palestine. Quando vi pela primeira vez este vídeo lembrei-me do perigo que era fazer aquela estrada de noite, a cantar e com a mota quase a desenculatrar-se com a velocidade, como o corpo com o desenho. A adrenalina apoderava-se de nós, um poço de quase morte, uma experiência em forma de curva, uma espécie de mar em terra⁵. Depois de ver o vídeo, de imediato decidi que o trabalho de ilhar os trabalhos teria de ter um mar em terra e o som desse mar teria de ser vocalizado. Palestine volta a rodear a ilha. Rodeia a ilha como se de um segundo mar se tratasse. Um mar gritado ao motor da mota, ao circundar a ilha, pela estrada fora como o mar em volta de um pedaço de terra. Faltava-me descobrir sobre o que

⁵ A mesma sensação que se tem ao voltar a terra depois de algum tempo embarcado em alto mar.

falar e de que forma poderia fazer água em terra a rodear uma ilha. As duas perguntas que fazia nas primeiras páginas sobre a água falar e que som a água teria convergem nesta ideia da canção constante de uma ilha ser o mar. Quando tentamos cantá-lo deixamos de o ouvir, como se fossemos a potência sonora de um segundo mar que se sobrepõe à paisagem. A água é uma vibração vocal. Cantar a água é matar a sede à pergunta. Falar a água é uma forma de paisagem.

De acordo com a minha sensação, o azul suprime o amarelo, - mas por que não haveria eu de chamar a um amarelo esverdeado “um amarelo azulado”, e verde a uma cor intermédia entre o azul e o amarelo, e verde fortemente azulado a um azul um tanto amarelado? (Wittgenstein, 1987, p.59)

Que vantagem teria sobre mim alguém que conhecesse uma via directa do azul até ao amarelo? E como se demonstra que não conheço um tal caminho? – Dependerá tudo dos meus jogos de linguagem com a forma “...ado”? (Wittgenstein, 1987, p.59)

Azulado – Mar.

Amarelado – Ilha.

Amarelado azulado – ilha rodeada de mar.

Afogado.

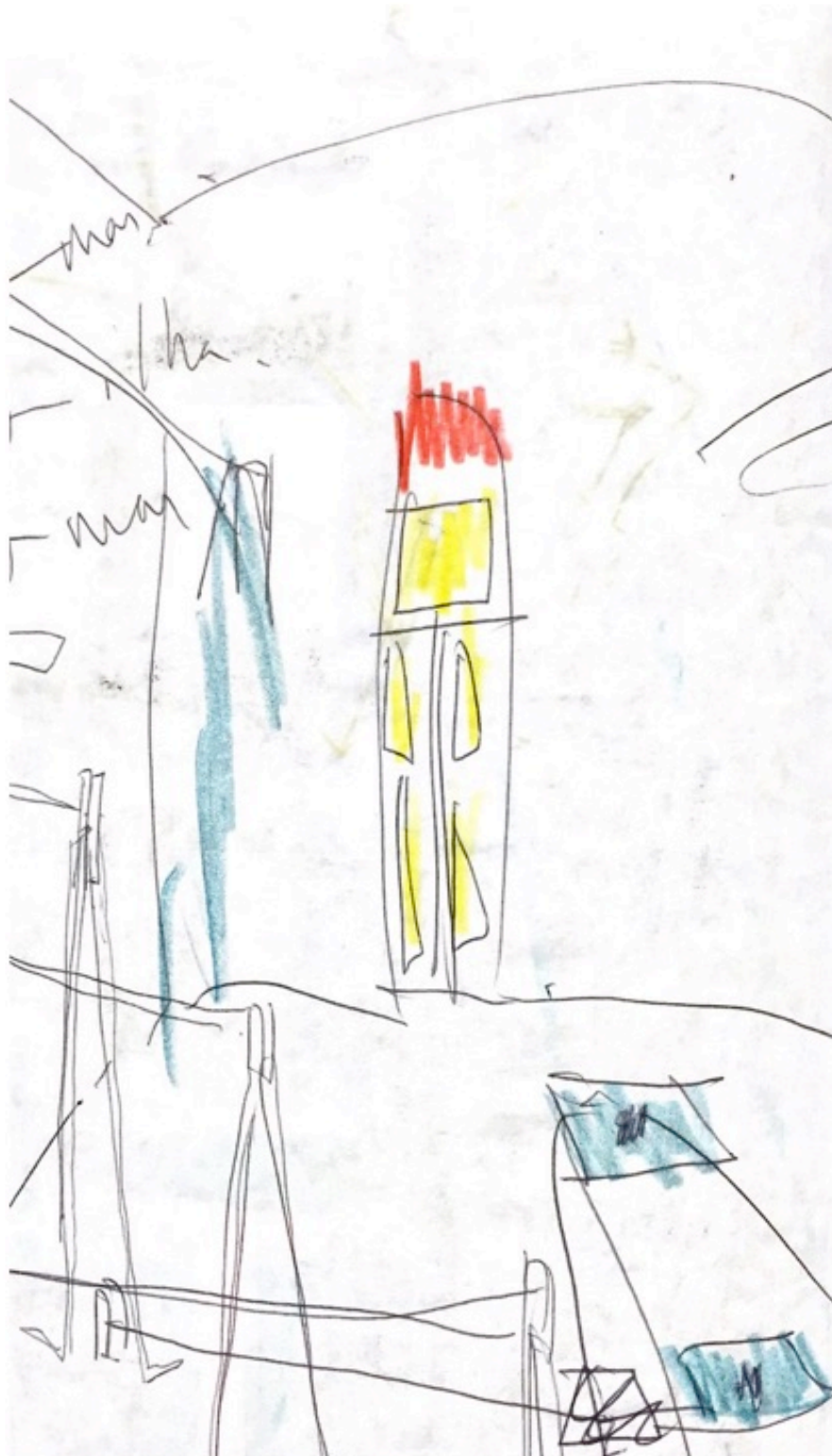


Fig. 32 - *Desenho projeto SAI PARA ENTRAR* (2018), caneta e lápis de cor sobre papel, 29,7 x 21 cm.

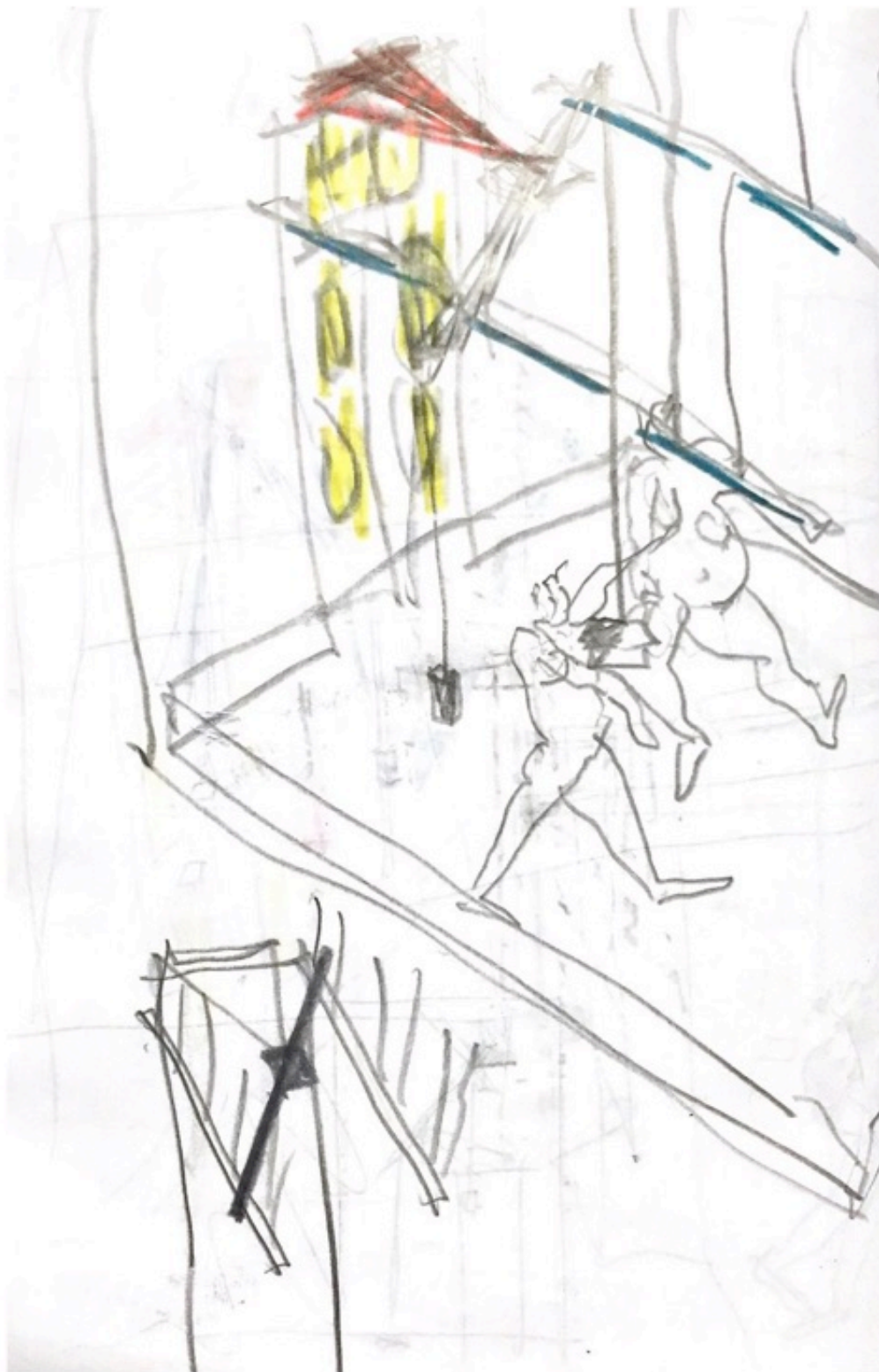


Fig. 33 - *Desenho projeto SAI PARA ENTRAR* (2018), caneta e lápis de cor sobre papel, 29,7 x 21 cm.



Fig. 34 - *SAI PARA ENTRAR* (2018), luz, cor, som, 13'59", dimensões variáveis.



Fig. 35 - Vista da sala mar para a porta da sala ilha na instalação *SAI PARA ENTRAR*.

5 – SAI PARA ENTRAR

“Isto seria uma das inscrições sobre as portas, primeiro mal traduzida palavra por palavra por: SAI PARA ENTRAR.” (Valéry, 2016, p.96)

A Ilha: assim que falei dela deixou de ser rodeada de mar para ser uma sala amarela rodeada por uma azul e por uma rua, ambas como mar. Na ilha ou sala amarela estão os dois primeiros trabalhos: *FLEX* e *FLEX (täuschung)*. A sala azul ou parte de mar composto também por rua, absorveu a leitura de uma lista de estreitos de mar que em inglês são apelidados de *sound*.

Fiz os dois primeiros trabalhos com este intuito: construir pela escultura uma paisagem sonora passível de espoletar *imagens-som*. O quarto trabalho cedeu à mesma atitude, mas não o envolvo nesta conversa. No entanto, sem conseguir uma boa conversa, um bom texto vou tentar falar(-me) elevando a voz, irritando (-me) com frases feitas que leio pelos trabalhos e que são tiques a que não soube

escapar... Nas duas instalações, FLEX + FLEX (*täuschung*), a segunda é um tique da primeira. Um tique é um gesto de aborrecimento, de repetição, cansa tanto quanto esgota a possibilidade do que penso ser escultura. Deixa de possibilitar. A resolução de 'ilhar' estes trabalhos, tanto o primeiro como o segundo, reforçará a ideia do olhar como esforço para ver. Pensei em eliminar os dois trabalhos por não os reconhecer suficientemente importantes. Eram mal resolvidos ou não resolvidos. O erro ou a coisa má ganharam com estes trabalhos outros significados: a premissa a resolver é a dificuldade pessoal de fruição que me afasta e aproxima deles.

Desejo que a fruição deles permaneça difícil, seja um esforço para um recetor imaginado tal como o é agora para mim. Apesar de tudo vou resistir com o mesmo desenho para lhe dar outro ponto de vista, um ponto de vista em esforço. Não é fácil olhar para eles e não será de todo um fácil acesso. O melhor mesmo é encaixotá-los numa ilha e reafirmar a ideia de paisagem. Uma ilha rodeada de tal forma que a única forma de entrar seja um paradoxo. *Xiphos* seria um bom refúgio, parece-me ser o lugar mais propenso à inutilidade. Diz-se ser a ilha dos simplistas onde o inútil é o essencial. Vou passar a falar sobre os *FLEX* em voz baixa como os habitantes de *Xiphos* ao contarem sobre ela mil maravilhas. 'ILHA XIPHOS (ou o local das coisas Más que foram pensadas)'. (Valéry, 2016, p.84)

Aquele que tomou à letra o tempo. . . Como se produz a não sensação de mudança? - mudança como substância (com efeito constante condição da sensibilidade. c.f. onda que transporta). E mudança como percepção - modulação. Talvez seja a relação destas duas mudanças quando é concordância que dá ritmos? (Valéry, 2016, p.85)

O ponto a que chego está rodeado de mar. Em inglês *sound* tanto pode ser um som como um braço ou estreito de mar que separa um continente de um outro pedaço de terra. Assim, rodeei os sons das anteriores paisagens sonoras, com uma leitura da lista de lugares geográficos, de *sounds* existentes na Terra como mar.

Buzinas, apitos e gritos como região terrestre rodeada de mar.

A lista dos *sounds* existentes como mar envolvente.

O lado ambíguo ou polissêmico do termo *sound* partilha, contudo, a vontade pré-existente na escultura de formar uma paisagem, não só pelo conjunto, mas essencialmente pelo som. A escultura possui em si uma qualidade geográfica, espacial tanto quanto sonora. Tal como *sound*, tanto é paisagem como som. Talvez a escultura possa unir os vários sentidos e proliferar numa ideia de paisagem. Não só a escultura enquanto lugar mas também o lugar da escultura como paisagem sonora.

Paisagem sonora SAI PARA ENTRAR:

ILHA (sala amarela)

FLEX + FLEX (täuschung):

AB:

7,1 segundos - Buzina

3 segundos - Silêncio

7,1 segundos - Buzina

D:

24 segundos - Silêncio

7,1 segundos - Buzina

MV:

18 segundos - Silêncio

1,4 segundos - Apito

1 minuto - Silêncio

1,4 segundos - Apito

6 segundos - Silêncio

I - 2 segundos - 3 gritos

M - 20 segundos - Silêncio

V - 2 segundos - 3 gritos

MAR (sala azul + rua Capelo):

Três leituras diferentes da lista de *sounds* sobrepostas em 13 minutos e 59 segundos.

Broad Sound

Camden Sound

Cockburn Sound

Denham Sound

King George Sound

King Sound

Montague Sound

Noosa Sound

York Sound

Exuma Sound

Millars Sound

North Sound

Rock Sound

Great Sound

Harrington Sound

Little Sound

North Sound

South Sound

Amet Sound

Barkley Sound

Baynes Sound

Chatham Sound
Clayoquot Sound
Cumberland Sound
Desolation Sound
Eclipse Sound
Eureka Sound
Fitz Hugh Sound
Hamilton Sound
Howe Sound
Jones Sound
Kyuquot Sound
Lancaster Sound
Massey Sound
Nansen Sound
Newman Sound
Nootka Sound
Northumberland Sound
Owen Sound
Parry Sound
Peel Sound
Quatsino Sound
Queen Charlotte Sound
Random Sound
Roes Welcome Sound
Severn Sound
Viscount Melville Sound
Frank Sound
Little Sound
North Sound
South Hole Sound
South Sound
Almirantazgo Sound

Darwin Sound
Otway Sound
Reloncaví Sound
Skyring Sound
Última Esperanza Sound
Adventure Sound
Berkeley Sound
Byron Sound
Choiseul Sound
Falkland Sound
The Sound of Chausey.
Achill Sound
Campeche Sound
The Marlborough Sounds:
Queen Charlotte Sound
Pelorus Sound
Milford Sound
Bligh Sound
George Sound
Charles Sound
Nancy Sound
Doubtful Sound
Dagg Sound
Breaksea Sound
Dusky Sound
Dinagat Sound
Malampaya Sound
Sund
New Georgia Sound
Calf Sound
Heigham Sound
Plymouth Sound

Sounds of Scotland
Albemarle Sound
Anna Maria Sound
Back Sound
Block Island Sound
Bogue Sound
Breton Sound
Broad Sound
Calibogue Sound
Core Sound
Croatan Sound
Cross Sound
Currituck Sound
Frederick Sound
Hobe Sound
Kotzebue Sound
Long Island Sound
Mississippi Sound
Nantucket Sound
Norton Sound
Ossabaw Sound
Pamlico Sound
Pine Island Sound
Plum Island Sound
Port Royal Sound
Prince William Sound
Puget Sound
Rhode Island Sound
Roanoke Sound
St. Catherine's Sound
Saint Helena Sound
St. George Sound

St. Simons Sound
Salisbury Sound
Santa Rosa Sound
Sitka Sound
Somes Sound
Tangier Sound
Vineyard Sound
Wassaw Sound
Pillsbury Sound



Fig. 36 - Vista da rua mar para a sala ilha na instalação *SAI PARA ENTRAR*.

Textos

Estória 3 - O final resume-se a um homem que abana as orelhas com as mãos para ser um coelho.



Fig. 37 - Andrea Mantegna, *Descent into Limbo*, 1492.

De certo que não teremos certeza do chão, por ser escuro como nas casas ouvido. É difícil caminhar sem calcar teorias e sem que o pigmento escuro que se agarra às mãos obscureça superfícies ainda limpas, visibilidades de chão.

“o azul é a cor mais escura e o branco a cor mais clara. (Goethe).” (Wittgenstein, 1987, p.2)

Piso ou afogo-me no mar ainda azul com que rodeei a ilha.



Fig. 38 - Visita à exposição do Anish Kapoor em Serralves com *Descent into Limbo*, Documenta IX Kassel (1992), Serralves, Porto (2018), concrete and pigment, 600 x 600 x 600 cm.

Correio de manhã, ainda sem chão, prestes a cair. À tarde, fomos a Serralves.

O *buraco negro* de Anish Kapoor, instalado no Museu de Serralves, não sei se vai parar a uma sala de cortinas vermelhas como a de David Lynch, na série *Twin Peaks*, mas eu fiquei com pigmento nas mãos e sujei o chão em volta (o funcionário do museu ficou em pânico) e depois o italiano até caiu. Desceu para tornar a ascender?

No Limbo lá esperaram a vinda. O regresso ou a ressurreição do italiano de 60 anos que caiu nos dois metros e meio da cor mais escura.

Uma Experiência de Quase-Morte normalmente inclui um acontecimento fora do corpo em que a pessoa atravessa um vazio escuro, ou um túnel, em direção à luz. (Cave, 2009, p.225)



Fig. 39 - Inês (2017), caneta e grafite sobre papel, 29,7 x 21 cm.

Estória 4 - Ninguém sabe se está vivo ou morto ou Vivo ou Morto



Fig. 40 - *Toth* (2018), grafite sobre papel, 29,7 x 21 cm.

A certa altura pensei em dar quinze marteladas à Laszlo Toth em todas as *peças* que havia feito. Abdicava do grito que ele deu porque não me considero nada. Apenas as marteladas como um modo de (des)fazer escultura. Na verdade, ninguém sabe muito bem o que aconteceu a Laszlo Toth. Em tempos, fui parar a este site que declara o óbito:

<http://www.heavenaddress.com/pt/MareenaPursloweandAssociates/Laszlo-Toth/419863/>

Fica aqui uma sugestão de morte, mas ninguém tem bem a certeza se ele está morto. Mas pouco interessa para o caso. No entanto, as quinze marteladas à Laszlo Toth devem ser consideradas um modo de (des)fazer escultura.

Um modo de (des)fazer escultura - quinze marteladas à Lazslo Toth:

A primeira martelada não se dá tal como todas as outras até à décima quinta. Não se dá, diz-se que se dá, para não voltar a sujar o espaço e aprender que não se faz escultura à martelada. Nada do que existe deve ocupar espaço. Fazer escultura é desfazer tudo o que poderá haver nela como potência sólida ocupadora. Sobre o espaço não devemos nada a não ser pelo ar. Para (des)fazer escultura diz-se:

Martelada 1

Martelada 2

Martelada 3

Martelada 4

Martelada 5

Martelada 6

Martelada 7

Martelada 8

Martelada 9

Martelada 10

Martelada 11

Martelada 12

Martelada 13

Martelada 14

Martelada 15

Pitágoras observa como os martelos dum ferreiro, ao baterem na bigorna, produzem sons diversos, e apercebe-se de que as relações entre sons da escala assim obtida são proporcionais ao peso dos martelos. O número rege pois o universo sonoro na sua lógica física e regula-o na sua organização artística. (Eco, 1989, p.46)

O peso do martelo é o peso com que deves insuflar o espaço. O som das marteladas será proporcional ao peso da tua leitura. O teu martelo, a tua bigorna, o teu estribo, tudo ouvido.

Estória 5 - Estava vento em Vila Praia de Âncora

Vila Real. Inverno. Tarde no café.

Por haver som e não haver mais nada, depois de ter falado do ‘Nada! Le dernier film’ o ‘Wochenende’⁶ tem som e nada. Lembro-me de ter falado dele num primeiro texto no início do mestrado. Lembro-me que não tinha imagens para mostrar, tinha um role de pequenas frases minhas e de outros. Referências a algumas coisas que na sua génese tinham que ver com nada. Uma dessas coisas era o filme ‘Wochenende’, do Walter Ruttmann. Talvez as imagens deste filme sejam *imagens-som*. Ouve-se a gravação sonora em filme, sem imagem e no ouvido cada um faz a sua *imagem-som*. Um filme feito de ouvido. Talvez a intenção que tenho nas *imagens-som* já existisse num primeiro texto como por vezes a resolução de uma escultura num primeiro desenho (como já referi anteriormente).

Fim-de-semana.

Verão outra vez.

Agora pergunto-me: porque? Digo-vos o que aprendi a dizer-vos?

O que vos digo não tem qualquer interesse. São experiências, memórias, pretextos para fazer alguma coisa porque não fazer nada é o mais natural. Continua: ?

Gostava de saber como passar de uma conversa má, de um texto mau para um bom texto e uma boa conversa. Escrever por escrever. Por só querer frente e escrever verso. Vou continuar a escrever coisas que não interessam.

Um ovo a ser estrelado no topo de um jato de água. Uma fonte luminosa.

⁶ “Wochenende” - 1930 – filme de Walter Ruttmann

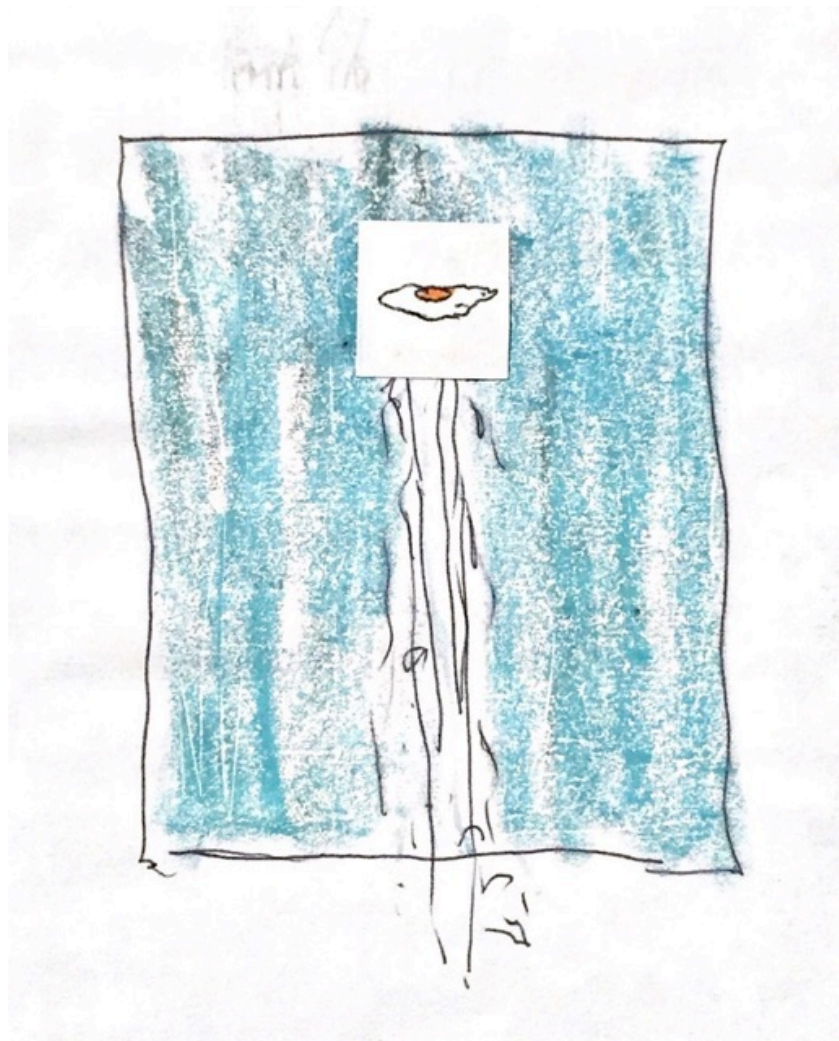


Fig. 41 - *Um ovo a ser estrelado no topo de um jato de água* (2018), caneta, lápis de cor e colagem sobre papel, 29,7 x 21 cm.

Lembro-me de ler o livro do Daumal no Verão passado em Aveiro. Geralmente, sentava-me antes do primeiro lance de escadas numa cadeira, a beber “desperados”, com “A Grande Bebedeira” ao colo que estiolava na ponta do lápis. Sublinhava. Lembro-me de riscar por baixo de:

Os fabricantes de objetos inúteis... nunca chamam as coisas pelos nomes... casas de vidro a que chamam natureza, muitos outros em jaulas de cinocéfalos, grutas de vampiro, parques para pinguins, teatro de pulgas, barracas de marionetas, a que chamam o mundo ou a

sociedade... intestino, fígado, pulmão... 'minha alma', 'minha vida', 'minha verdade'... Chamam a isto viver no mundo das ideias...Cheguei a encontrar alguns que até conseguiam tornar inutilizáveis as coisas mais úteis; chama-se a isto, na sua língua, o triunfo da arte. (Daumal, 2016, p.66 e 67)

Neste Verão.

Fomos de carro em direção ao Minho. Dizem que o *Golf* está a ficar ultrapassado. Já nem o cinzento se transforma em azul. A estrada era a descer, duas faixas para lá, duas faixas para cá. Na rádio, a publicidade aos festivais de Verão estava no seu momento alto. Agosto - cheio de efeitos. Uma música calma, que não sei de quem é. Dizia repetidamente do início ao fim da canção – ‘o teu néon não chama assim tanto à atenção, o teu néon não chama assim tanto à atenção’.



Fig. 42 - Golf.

Estória 6 - Água pelas barbas



Fig. 43 - Evan Ifekoya, *Ritual Without Belief*, 2018.

De regresso à ilha ou ainda no mar.

O lugar de instabilidade que vos falei sobre o mar é o sítio onde me encontro.
Água.

O desejo de regresso à ilha mantém-se, mas não sei sequer se alguma vez deixei o mar para voltar a terra. Regressa a pergunta sobre a água que a escola não devia deixar de pensar. A escola com escada interna da oficina ao último piso tem um som que vai desvanecendo com a altura. Sentimo-nos cada vez mais sozinhos. Por vezes é opção, outras vezes será porque o espaço permite esse esconderijo. No entanto se circularés pela escadaria mais larga, a principal, serás com certeza mais confrontado. É importante, para além da pergunta sobre a água, pensar numa escola que nos permite dizer: escolhi este caminho por ser mais calmo, por estar na penumbra ou escolhi ir por aqui, torno-me mais presente, é mais luminoso. A escola tem estas vantagens, optamos pelo percurso, se queremos ar-livre ou ar-condicionado, se queremos pátio ou sala, galerias ou arrumos organizados, corredores mais gastos ou corredores menos

usados, escadas principais ou secundárias, não nos podemos é esquecer que teremos sempre um elevador. Numa navegação apareceu este chão que mostro na imagem. Esta poderá ser uma boa imagem para a tentativa de encher a cisterna, encher o pátio e tentar com água um transbordo pelo telhado. É uma imagem que antes de aparecer parece que já havia sido motivo de conversa, num espaço de ar-condicionado ou por causa do chão ou por causa da água. Esta poderá ser uma tentativa de resposta à pergunta que a escola deve constantemente fazer, como testemunho de algo essencial: 'o que é água?'. Todos os corredores deveriam ter uma imagem de água no chão, em alguns pontos, poderia galgar até ao teto. A pergunta da qual não deveremos abdicar vinca este percurso instável. Deve ter-se como essência a navegação por vários caminhos, sem querer ser confrontado com a terra. Ou seja, com água pelo chão, haveria correntes, marolas e marés que nos permitiriam responder ou estar em determinado sítio, consoante o conhecimento que temos das coordenadas que estudamos no espaço/escola. Nunca nos esqueceríamos de indagar. A água dava-nos pelos pés. Ficávamos numa posição instável. Uma profunda interrogação sobre o mais vital dos assuntos. O que não fazer perante os *golden boys*⁷ ? O que não fazer para não aprender a sobreviver.

Não queremos uma escola onde se aprende a sobreviver, desaprendendo a viver...ou terão de progredir no declínio, ou de operar uma mutação que os torne humanos. (Vaneigem, 1995, p.18)

A água trará vida ao chão da escola. Não será preciso todo o chão, uma parte basta para fincar a ideia e acabar com a lembrança de que nada está adquirido. Lutar pelo movimento dos conhecimentos, pelo movimento de viver. Não lutar pela fixação ou morte de todas as operações do saber. Movimentar conhecimento será uma forma de aprender a desenhar um mar, uma rota, uma prática ou uma vontade de naufrágio. Continuar à tona será igualmente importante. Nem sempre o movimento aconteceu, talvez, em parte, por culpa do

⁷ *É uma visão de velhos prematuros, de golden boys a desabar na senilidade precoce, por terem preferido o dinheiro à infância (Vaneigem, 1996, p.18-19) .*

esconderijo ou por usar pouco o elevador. Exercitar as pernas faz bem. É sempre bom ter *pernas para que te quero*. Regras? Tabuadas? Ditados? Quero sair da escola e voltar para casa, mas não sei nem como nem quando é que se sai da escola. Pela primeira vez, em dezoito anos começo a pensar como vai ser sair da escola. Será que é igual ao entrar pela primeira vez numa escola? A primeira vez que entrei numa escola, entrei arranjado. Vesti um smoking azul de medidas curtas e um laço vermelho da *Catimini* proporcional ao conjunto de um menino de cinco anos. Quando entrei pela primeira vez numa sala de aula percebi que há momentos mais importantes. Rapidamente me apercebi que não valia a pena e voltei para as minhas calças de ganga com remendos nos joelhos de empurrar os carrinhos no chão lá de casa. Será que sair da escola é importante? Devo vestir o melhor fato? Devo queimar coisas e tomar banho em fontes luminosas como fazem alguns com quem entrei pela primeira vez na escola? Talvez, mas o mais importante será não abdicar da infância. A água, finalmente, não deverá ter resposta. Deverá ser sempre a pergunta subjacente ao corpo, como uma origem ou regresso a um lado primordial, a uma escala mais curta, de um tempo onde deveremos voltar sempre para tornar a ver o mundo em escorço. Quanto mais não seja como renascença.

Estória 7 - Ir a pé até Nova York



Fig. 44 - Realização coletiva, *Trotoário Azul*, 1969/70.

Tenho vontade de fazer uma fotonovela sempre que passo férias em Aveiro. Já pensei em fazer na ilha, se algum dia para lá voltar. Fazer um *foto-novelo* como o 'Trotoário Azul' na ilha da Madeira. Uma história sem história. Uma vontade de passeio. A palavra Trotoário é uma expressão/deformação madeirense da palavra francesa "trottoir" que designa passeio. Um bocado de espaço e não uma ação do corpo sobre o espaço. Passeio como parte da cidade ou parte da cidade onde passeio.

Numa conversa⁸ do Miguel Wandschneider com a Lourdes Castro sobre 'O amor que purifica e Trotoário Azul' (1960/70) a artista fala deste período, destes trabalhos como uma respiração.

Depois de ver o 'Trotoário Azul' compreendo melhor as férias de artista. Nesta fotonovela apreende-se, definitivamente, que não deve haver distinção entre fazer arte ou não fazer. Rauschenberg dizia que "a pintura relaciona-se quer com

⁸http://www.porta33.com/conversas/content_conversas/lourdes_castro_fotonovelos/Fotonovelo_conversa.html

a arte, quer com a vida. Nenhuma pode ser feita. (É uma ação entre as duas).” (Faria cit. Rauschenberg, 2008). Hoje parece haver medo, quem não estiver profissionalizado, quem não distinguir segunda-feira de domingo está de certa forma pendurado de cabeça para baixo a fazer uma espécie de arte do avesso. De pernas para o ar. O Miguel Wandschneider durante a conversa com a Lourdes Castro à qual se juntou o João Fernandes falava deste aspeto da profissionalização do artista que hoje culmina numa postura de hétero determinação. O artista já não é autodeterminado, faz o que querem. É hétero determinado à base do medo, de não conseguir estar numa vanguarda. Sem querer generalizar, esta talvez seja uma das razões de alguns artistas não respirarem. Ou porque não fazem parte do arco da profissionalização ou porque fazem parte, mas respiram pouco por haver uma botija de oxigênio à qual estão dependentes. Sem tomar uma posição e sem haver de todo qualquer tipo de ganância em fazer de uma ou de outra determinada forma, considero todos os que não respiram como os que respiram. Considero a vanguarda se houver sempre uma retaguarda. Haverá sempre alguém a quem falta o ar mesmo quando o percurso é autodeterminado no modo de respirar.

(a vanguarda) Não gosto lá muito deste termo, desta ordem militar. É claro que a vanguarda evoca o pré-frentismo que parece ser o mais característico da inquietação moderna, da experiência necessária. Da diferença. Mas conservando a metáfora militar, não há vanguarda sem retaguarda, e são ambas necessárias. E não me refiro à retaguarda-velhos-do-restelo-fradiques-sectariados, que também são necessários (de certo, eles são o brilho, a moldura que realça todas as largadas). Refiro-me a uma retaguarda mais profunda, mais intrinsecamente necessária: simplesmente o passado. (Sousa cit. Fernandes, 1997, p.51)



Fig. 45 - Realização coletiva, *Trotoário Azul*, 1969/70.

Talvez o desejo que tenho de fazer uma fotonovela durante o mês de Agosto seja uma vontade de fazer férias de artista. Uma vontade imediata, depois de ver o 'Trotoário Azul'. Uma vontade de respirar o espaço numa caminhada pelo passeio. Passeio para passear. Passear para ouvir o passeio. Passeio para filmar. Passeio para escrever. Desenhar. Etcetera.

Em Aveiro não estou rodeado como numa ilha, mas de qualquer das formas estamos sempre rodeados por água a Norte, a Nascente e a Poente. Os dois planos que fotografei do filme são planos que considero fundamentais como motivações para fazer uma fotonovela. As sereias a darem à costa de uma pequena ilha e a batalha/brincadeira de cowboys, dos adultos com as crianças. No fundo estes dois planos têm o que considero ser essencial para a fotonovela que gostava de fazer durante as férias. A vida do adulto em infância e a defesa do adulto contra a infância e vice-versa. Em Aveiro não há sereias. Por isso de qualquer forma a fotonovela não faz sentido que seja feita. Para ter este grau de essencialidade como 'Trotoário Azul' teria de haver, para além de tudo, sereias e batalhas campais.

Coisa que se resolve com um cativoiro ou piscina para sereias. Quanto às batalhas não sei, mas por Aveiro a grande batalha com que os Ílhavos se confrontaram foi contra o bacalhau em alto-mar. Nada de muito complicado, mas que obriga algum tipo de investigação. Por exemplo: se nunca tivessem pescado bacalhau, a quantidade era tanta, que daria para atravessar o atlântico a pé sobre os dorsos dos peixes. Aprendi isto este Verão e parece que é verdade. Achei curioso, acho que o plano da batalha está resolvido. Claro está, se resumirmos a fotonovela de Aveiro em dois planos pensados a partir dos dois que fotografei da fotonovela da Madeira. Homens a andar por cima de bacalhaus no mar. Sereias a darem à costa numa piscina.

Perto da casa de férias em Aveiro passa um braço de ria. Lembro-me de querer filmar durante as férias um plano fixo da ria durante 6 horas para conseguir registar a mudança das marés. Não tenho tecnologia para isso, mas talvez com fotografias integre este plano na fotonovela. Por outro lado, o Christian Marclay tinha apresentado o vídeo de 24 horas 'The Clock' (2010) no CCB e o fascínio pelo tempo estava-me a consumir. Naturalmente, esta ideia nunca será levada a cabo. Tudo isto é uma batalha perdida, uma suposição ou vontade de fazer sem fazer nada. O que é certo é que preferiria ir a pé até Nova York em vez de comer bacalhau.



Fig. 46 - Piscina para sereias.

Ou:

Sem ser fotonovela pensar em paisagens sonoras de 5 - 6 W de potência. Outras das coisas em que penso e que geralmente são como as estórias é o enxame de mosquitos que parece gostar do meu sangue. Não consigo dormir. Mesmo sem estórias para dormir. Dormir tirar-nos-á sempre o sono, fará sempre parte de um momento fúnebre ao mosquito. Uma matança que acabo por considerar uma pena por não servir para os enchidos. De outra forma seriam bons porcos estatelados na parede ou no ar com palmas. Bater as palmas pode ser uma forma de matar. Uma pena serve para escrever. Enchidos estamos nós desta escrita distraída e insalubre sobre a vida. Descobri que para continuar a dormir precisava de um ritual fúnebre ao mosquito. Conheci os aparelhos de ligar à ficha que emitem sons que nós não ouvimos, mas que afugentam os mosquitos. A matança passaria por um acontecimento sonoro. Algo audível que não ouvimos. Por fim, descobria uma paisagem sonora de ligar à ficha, que não

ouvia, mas sobre a qual construí uma *imagem-som*. A morte dos mosquitos pelo som. A matança inaudível de uma paisagem sonora. A *imagem-som* sem som para ouvir. Já pensei em juntar vários aparelhos para ver se são audíveis. Já pensei numa instalação para o quarto onde quero dormir sem estórias que me tirem o sono. Sem desenhos. Com duas camas um armário e uma espécie de armário. No Verão, uma janela abre-se e duas geralmente estão fechadas. O quarto fica lotado de malas. A única janela que abrimos deve ser fechada sempre que vamos sair por causa dos ladrões. As paisagens ligadas à ficha para não sermos comidos durante a noite.



Fig. 47 - Qualquer um que encontre na cama procura na almofada a recordação que perdeu.

Estória 8 - Antes de começar a concluir.

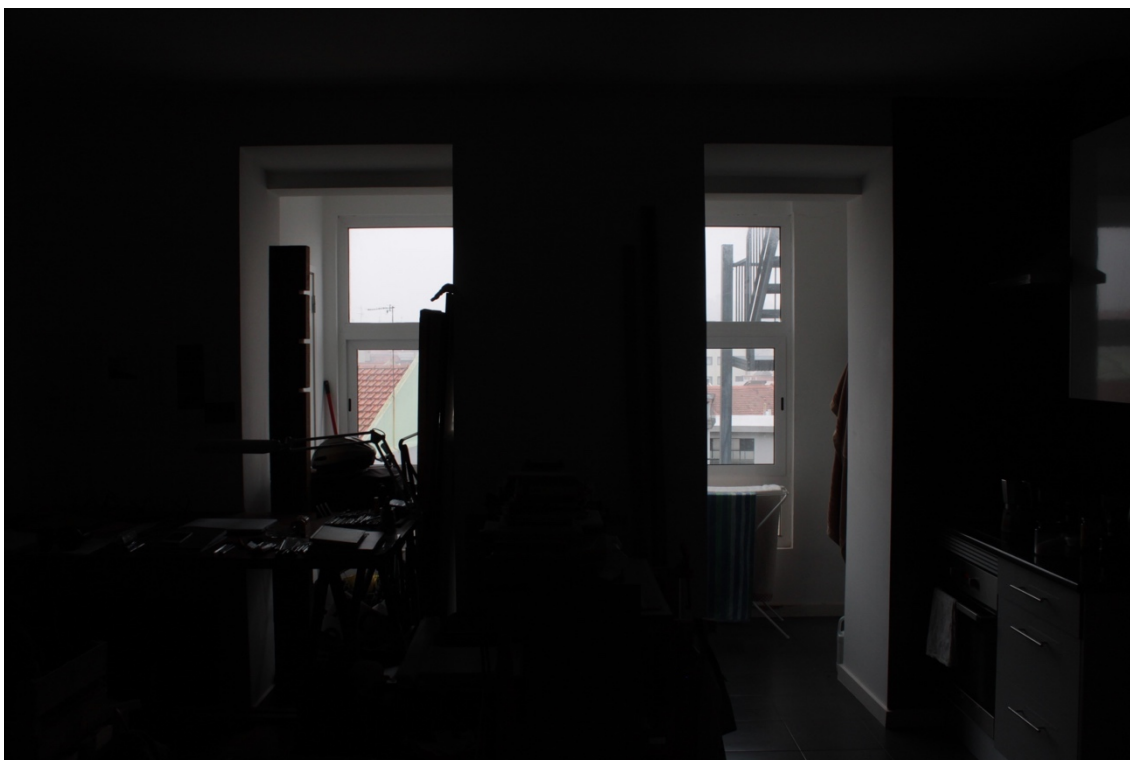


Fig. 48 - Casa.

Estamos repletos de água por todo lado. Cada vez mais atolados. Encontramo-nos em pleno afogamento. Todas as causas estão postas em cima da mesa. Tenho livros à esquerda e à direita. O caderno acabou, já não tenho mais páginas. Agora tenho papéis soltos, escritos e em branco. Um candeeiro, a máquina fotográfica, os óculos de sol, canetas e lápis por afiar. Estamos inundados. Seria bom encontrar a casa da família de Reynold Reynolds e Patrick Jolley em 'Drowning Room' (2000). Podiam convidar-nos para jantar. Esperamos pela chamada deles. Neste momento, seria de uma enorme importância aprender a viver com o tempo. Eles podiam chamar-nos para aprendermos a suster a respiração. A viver o isolamento. A comer peixe dentro de água. A aprender a respirar. Será que temos hipótese de jantar? Irei continuar sentado à mesa que vos descrevi? Espero que nos chamem para a mesa deles. Debaixo de água espero aprender a viver com o tempo. Será que aguentamos sem nos afogarmos? Não me parece, o afogamento permanecerá até ao fim. Logo vemos

que fim tomamos. Por enquanto, estamos isolados. Não há exterior, o interior faz o exterior. É o mais normal. Se for casa tem que ter janelas. Se for uma mastaba não. Batemos à porta? As necessidades do interior constroem o exterior. Neste momento não há exterior porque estamos todos em atmosfera líquida, afundados. Será que há algum momento em que o interior e o exterior existem? Acredito num não.

Não vale a pena procurar mais. Não sairei desta mesa. Não vou jantar e muito menos com a família do filme. No entanto vejo-me como eles num quarto submerso. Provavelmente quem me ler, caso não se afogue por completo, deparar-se-á com as correntes do mar. Estamos completamente à deriva. Só nós com o nosso corpo, os nossos sons a nadar sobre estórias em pleno afogamento. Só nos resta acabar à procura que um milagre aconteça.

Estória 9 - Os porquês da imagem que virá ou resquícios do ditado.

Por que razão chamas à imagem que desenhaste uma solução?

- a) Porque é uma representação clara de um grupo de objetos espaciais.*
- b) Porque é a representação de um sólido regular.*
- c) Porque é uma figura simétrica.*
- d) Porque é uma forma que provoca em mim uma impressão ornamental.*
- e) Porque é a representação de um corpo que me é familiar.*
- f) Porque há uma lista de soluções e esta forma (este corpo) consta da lista.*
- g) Porque representa um objeto com o qual estou muito familiarizado; com efeito, dá-me uma impressão instantânea de familiaridade, faço instantaneamente todo o tipo de associações que lhe dizem respeito; sei como se chama; sei que o vi já frequentemente; sei qual a sua utilização, etc.*
- h) Porque penso estar familiarizado com o objeto, uma palavra ocorre-me ao mesmo tempo que a sua designação (embora a palavra não pertença a qualquer língua existente); digo a mim mesmo “claro, isto é um...” e dou a mim próprio uma explicação disparatada, que nesse momento parece fazer sentido. (Como um sonho.)*
- i) Porque representa uma cara que me parece familiar.*
- j) Porque representa uma cara que reconheço; é a cara do meu amigo N; é a cara de que vi frequentemente retratos.*
- k) Porque representa um objeto que recordo ter visto a dada altura.*
- l) Porque é um ornamento que conheço bem (embora não me lembre onde o vi).*
- m) Porque é um ornamento que conheço bem; sei o seu nome, sei onde o vi.*
- n) Porque representa uma peça de mobiliário do meu quarto.*
- o) Porque instintivamente tracei aquelas linhas e me senti aliviado.*
- p) Porque me lembro que este objeto foi descrito.*

(Quem não compreende por que falamos destas coisas deve sentir que o que dizemos são meras trivialidades.) (Wittgenstein, 1989, p.54)

Estória 10 - Pode este Trabalho de Projeto ser um som?

Convoco neste texto três dos sintomas que havia descrito anteriormente.

O primeiro: a escultura enquanto elemento fundador de paisagens sonoras desenhadas com o intuito de visualizar *imagens-som*.

Não sei se fui elucidativo em relação à forma da escultura. Faz parte, acima de tudo, de memórias, de vontades, ansiedades, realidades e ficções que não nos levam a nada. Num primeiro degrau é esta a relação. Por exemplo: lembro-me do elevador hidráulico em tesoura que subia quando era miúdo parar ver de cima. Outra maneira de recuperar a visão do mundo em criança é a de recuperar a visão em escorço. Mais tarde, apercebemo-nos que continuamos pequenos e que o escorço é um ponto de vista em esforço.

Neste momento as paisagens sonoras, as esculturas, os sons são o que aparentam ser. Estão livres de qualquer designação, mas por enquanto, chamo-as assim: esculturas de paisagens sonoras. Acrescento: possibilidades de ver *imagens-som*. E provavelmente acabo com o ouvido. Encontro uma forma de estar com o ouvido. Talvez acredite mais nisto. Numa forma de estar. Ainda assim acabo por acreditar em tudo. Acredito porque acho que fica no ouvido. Como ninguém percebe nada ou questiona, fico a pensar e talvez aí faça alguma coisa ou talvez chegue a acreditar em alguma coisa. Mas acabo por não fazer nada. Quando concretizo, o tempo de fruição é curto. Dura cerca de um minuto a um minuto menos dois segundos e acho que o fascínio é ver a ideia construída. É fugaz. Passado um minuto não tolero, fico sem vontade. Por vezes, penso como será desfazer-me de uma imagem. Acabo sempre a pensar que o melhor é não a fazer para não ter que lidar com isso. O problema é que ao mesmo tempo não consigo parar de pensar, de desenhar. A resolução do problema passa por fazer esculturas que me preencham num tempo que ronda à volta de um minuto e vinte e cinco segundos. Se pensarmos que a escultura pode designar tempo e marcar som ou marcar tempo e designar som podemos aumentar o tempo de contemplação da ideia construída. O tempo expande-se, se a escultura for ou fizer parte de uma instalação sonora onde vemos com os ouvidos, imagens

audíveis, *imagens-som*. A escultura acaba por ser envolvida num espaço com uma duração específica geralmente associada ao som. O resto terá de ver com memória auditiva, ou conhecimento, ou nada. As *imagens-som* que pretendo emancipar com as paisagens sonoras feitas de esculturas são imagens, que repito, transportam energias e vazios ou também suposições de nada. A *imagem-som* que tento tornar acessível ao espectador durante uma instalação/paisagem sonora encenada pela escultura é no seu término expositivo autorreferencial. Faz parte de um campo abstrato organizado metaforicamente. *Di-som* ou pensar pelo desenho talvez sejam, então, energias ou suposições de vazio, quanto ao processo expositivo declarado ao ouvido são *imagens-som* que pretendo tornar audíveis. *Im-som* será paisagem sonora, *Me-som* será variação para a tua *imagem-som*. As três variações de *imagem-som* estão, contudo, interligadas no ouvido, sintetizam fases do fazer, reafirmam a ideia com nada e em simultâneo com tudo para afirmarem um modo de ler a escultura. Numa paisagem sonora uma escultura é um marcador de tempo. Numa instalação uma paisagem sonora é uma forma de revelar *imagens-som*.

O segundo: o *Flex* enquanto processo de desenhar ou de impor um desenho sobre o espaço.

O *Flex* é, contudo, e para além do desenho, uma forma de *imagem-som*. Contém as três variações. Temos o lado diagramático do desenho que indicia uma jogada (*di-som*). Temos 1, 2, 3, 4, 5 projetos práticos, ou seja, perante um campo temos cinco paisagens sonoras (*im-som*). Podemos refletir sobre este campo abstrato de forma metafórica em relação à prática (*me-som*). A relação tornar-se-á autorreferencial. Poderá então dizer-se do Trabalho escrito de Projeto o mesmo que do som? Organizar sonoramente as paisagens através do desenho *Flex* como uma metáfora aos elementos da prática dispostos num campo. Poderá o *Flex* ser a *imagem-som* desta escrita? Poderá a *imagem-som* do trabalho escrito ser um som para outra *imagem-som*? Pode o Trabalho de Projeto ser um som? O *Flex* é uma *imagem-som* que ritma os trabalhos práticos e une-os num único som. Como a tese escrita num mesmo espaço. Ao ouvirmos esse som (trabalho escrito) poderemos então formar a nossa *imagem-som*

através da *imagem-som* que construí com o conjunto de trabalhos ao dispô-los no *Flex* enquanto desenho sonoro. As paisagens sonoras entram em campo. O *Flex* é o desenho de uma *imagem-som*. O Trabalho escrito de Projeto é um som desenhado pela *imagem-som Flex*. A tua leitura faz a tua *imagem-som*.

O terceiro: O *Flex* como *imagem-som*.

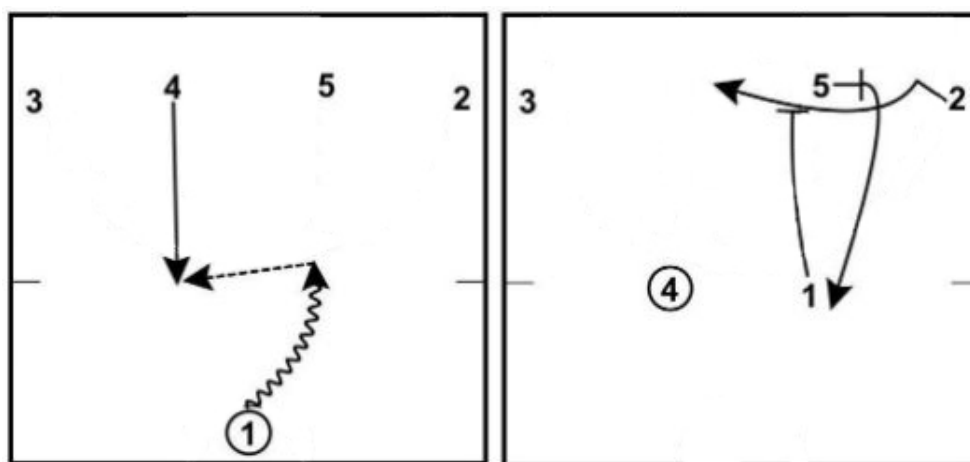


Fig. 49 - Imagem-som.

Releio, então, esta jogada, associando-a a uma *imagem-som*. Na imagem retirei as linhas que desenhavam o campo de basquetebol e mantive os movimentos dos jogadores. A cada um dos números ao qual correspondia um jogador fiz corresponder um som. São cinco sons que proveem dos cinco projetos realizados, agora sugeridos nesta *imagem-som*. A construção desta imagem depende da movimentação dos cinco números/sons interagindo de acordo com os passos da jogada *Flex*.

1º passo: número 1 (FLEX) – começa o som.

2º passo: número 4 (UMINUTO) – começa o som.

3º passo: número 5 (SAI PARA ENTRAR) – começa o som e bloqueia.

4º passo: 2 (FLEX (täuschung)) – começa o som e corta sobre o bloqueio do som número 5.

5º passo: 3 (22 de Julho de 2017) – espera em silêncio.

6º passo: 1 (FLEX) – o som bloqueia.

7º passo: 5 (SAI PARA ENTRAR) – começa outra vez o som e corta sobre o bloqueio do som número 1.

8º passo: 5 (SAI PARA ENTRAR) – o som mantém-se.

A duração do som são 10 minutos. É o tempo de cada um dos quatro períodos de um jogo de basquetebol. Os 8 passos que refazem a imagem devem estar implicados nesta duração. Dez minutos a dividir por oito passos é igual a um minuto e vinte cinco segundos de duração para cada som. Os sons das instalações são cortados com a duração de 1 minuto e 25 segundos e repetem-se consoante os passos da jogada. A totalidade dos oito passos tem a duração de 5 minutos e 66 segundos. Para completar a duração do som, a duração dos oito passos é repetida e cortada aos 10 minutos. Um passo para além de ser uma forma de fazer imagem é ainda outra forma de marcar o tempo. O *Flex*, agora *imagem-som* constitui-se como o ritmo dos sons de cinco instalações que unifica num único som. Ao ouvirmos esse som poderemos então formar a nossa própria *imagem-som* através da *imagem-som* concebida com o conjunto de trabalhos dispostos no *Flex*.

Entre sons acontece uma *imagem-som*, resultante de um processo de escuta definido por um afastamento. Afasta-se do que a gera. Afasta-se das causas sonoras como forma de distanciamento, o que é um sintoma de abstração que presentifica uma ausência. Ouve o som da minha imagem e faz a tua própria *imagem-som*. Uma *imagem-som* não é som, pode até nem ser nada.

Estória -1 - Quit singing about the benefit of the doubt.⁹

A tentativa de materializar uma *imagem-som* pode ser arriscada, vai contra a sua natureza. Para Bayle, a *imagem-som* é imaterializável. No entanto, esta vontade de construir um som pelo desenho da *imagem-som Flex* para ouvir e fazer outra *imagem-som* é, ainda, de origem imaterial, mental. É um desenho de um jogo onde a escrita quer ser som e o som quer ser imagem. Sabemos, de antemão, que as *imagens-som* não são nada.

O conteúdo deste Trabalho tem impactos relevantes na procura de encontrar coisa nenhuma. Acorda-se adormecido em lugares desenhados por estórias. Permanece o som da escrita, nítido como na imagem.



Fig. 50 - *Não fizeste um corno fiz dois.*

⁹ Verso da música “Benefit of the Doubt” do R. Stevie Moore:
<http://www.moorestevie.com/benefit.html>

'This is my last word' (Johnson cit. Taylor, 2018)

Fig. 51 - imagem.

Conclusão (acordar)

Lembro-me de ter concluído num texto prévio sobre este projeto, não pretender submeter o registo de escrita a um encerramento da prática pela escultura, pelo desenho da imagem associada ao som. Esta relação não é em si mesma necessária, no entanto 'é se não a mãe, a avó de todo o conceito' (Nietzsche, 1997, p.223).

A imagem do romancista BS Johnson no filme 'Fat Man On the Beach' (1973) é o início deste Trabalho de Projeto. O escritor dizia não escrever ficções porque contavam estórias e uma estória é uma forma de mentir. Preferia escrever a verdade, desta forma podia ficcionar-se realmente e cruzar numa estória a sua própria. O filme acaba com B.S. Johnson a caminhar vestido em direção ao mar até ficar submerso. Este foi o último trabalho que fez. Suicidou-se. Também neste Trabalho de Projeto a última imagem, a da página anterior, refere-se às últimas palavras do escritor antes de cortar os pulsos e morrer numa banheira. Quanto à primeira imagem é, então, um primeiro impulso que nos indica o que é o resto do Trabalho. Propõe-nos uma entrada no mar como caminhada na qual ficamos submersos. Consequentemente, ao longo do texto, perdemos o ar e acabamos por nos debater com o afogamento. Cheguei a pensar em inserir algumas notas de rodapé para permitir respirar.

Entrar no mar é entrar numa escrita onde a velocidade do som é maior. Uma leitura de boca fechada. Afogar não será nada mais que ler o texto. Quanto à morte por afogamento, cada um determina se quer ou não ser salvo. Quanto ao trabalho morre na praia.

Podemos dividir o Trabalho de Projeto em três momentos: Entrada no mar, Afogamento e Fim.

Embora, o mar apareça a partir de *22 de julho de 2017* só nos debatemos com ele à distância. O mergulho acontece no projeto *SAI PARA ENTRAR*, ao ilhar os dois primeiros projetos e transformar o lugar de trabalho numa ilha rodeada de mar propensa à inutilidade. No entanto, a sensação de instabilidade que o mar provoca em relação a todo o percurso não se cinge aos dois projetos. Revela, ainda, a forma 'distraída' desta escrita. Desde a primeira imagem que vos mostro

que tudo ficou inundado. A escrita é ‘distraída’ por sugerir uma densidade líquida que nos permite não pensar em mais nada a não ser na vontade de sermos surpreendidos.

O fim deste Trabalho de Projeto consiste na reafirmação de um processo como percurso inconclusivo que no essencial encontra a utilidade do inútil. A hipótese deste Trabalho de Projeto ser um som decalca a ideia de abandono à causa, em prol da reinterpretação da inutilidade¹⁰ de todas as ideias construídas quer na escrita, quer nos projetos que apresentei. Divagar sobre desenhos que não nos levam a nada conduz à percepção da inutilidade do fazer. Conduzir-nos-á a um momento sensitivo que retém no seu cume o maior prenúncio de inutilidade. Substituir, portanto, todo este trecho escrito por som é ainda uma reafirmação do trabalho por outra via. Uma mudança, ainda que o intuito seja mudar para o sentir de uma *imagem-som*.

É importante determinar regiões de instabilidade em todo tipo de noções. É fulcral ensinar a boiar para não ir ao fundo e aprender a ir ao fundo para não nos ficarmos pela superfície. Precisamos tanto de ondulações como de entrar numa piscina de marés e sair de lá secos.

Há árvores que não dão frutos. Há árvores inúteis que por isso atingem certas alturas como também há estórias que não nos oferecem nada.

O silêncio prevalecerá sobre todos os gritos e podemos aprender a mais essencial das ações: ouvir. Ouvir ‘que os outros pensam’.

Pretende-se que a escrita seja favorável à ideia: não se pretende cingir a prática a um discorrer de palavras, nem que a escrita se insurja no silêncio de uma forma

¹⁰ ...nenhuma criação literária ou artística está ligada a um objectivo – não há dúvida de que, no Inverno da consciência que estamos vivendo, cabe cada vez mais aos saberes humanistas e à pesquisa científica livre de qualquer utilitarismo, e a todos aqueles luxos considerados inúteis, a tarefa de alimentar a esperança, de transformar a sua inutilidade num utilíssimo instrumento de oposição à barbárie actual, num enorme celeiro onde se preserve a memória e os acontecimentos injustamente destinados ao esquecimento. (Ordine, 2018, p.85)

Hertz e Maxwell não terão inventado nada, mas foi o seu inútil trabalho teórico que, aproveitado por um técnico inteligente, permitiu criar novos meios de comunicação, utilidade e diversão, graças aos quais, homens cujos méritos são pouco notáveis obtiveram fama e ganharam milhões. Quais foram os homens úteis? Não foi Marconi, mas sim Clerk Maxwell e Heinrich Hertz. Eram ambos génios que não pensavam num fim útil. Ao passo que Marconi foi um inventor inteligente que teve como único pensamento a utilidade. (Flexner, 2018, p. 156 – 157)

de estar perante o trabalho. No, entanto, tudo fará parte da mesma conversa. Um som¹¹.

Este registo escrito, polissémico, curta materialização do investigado identifica uma das inquietações do saber-fazer artístico. Sublinha quase como permanência uma necessidade de entendimento da relação que o som tem connosco próprios, de que modo o som nos forma enquanto corpo e em que ponto o som contribui para um melhor posicionamento do corpo em relação ao que nos rodeia. A compreensão da imagem pelo som é, contudo, uma necessidade acústica e fisiológica, para que a imagem não fique retida na visibilidade que a conforma como tal. A experiência é efémera. É com base nesta ideia que devemos absorver a experiência, o corpo e esperar em silêncio.

O desenho do som pela imagem não deve estar exclusivamente no plano do papel e a partir dele construir um lugar de execução. Deve, antes, incluir-se nos sons do próprio lugar como integrantes da composição e realçar a efemeridade do som, representando esta ausência tal como uma *imagem-som*. O desenho som é assim entendido como um relacionamento direto com a experiência e não tanto com o registo dessa experiência. A tentativa de fixação ou materialização de uma experiência com uma *imagem-som* vai contra a sua própria identidade e carácter efémero, por isso, reafirmo: a experiência é efémera. Uma possibilidade de deixar num lugar uma experiência que se afirmará como *imagem-som*.

Claro que não podemos separar o seu 'pensamento' da sua atividade. Porque o pensamento não é o acompanhamento do trabalho, assim como não o é do discurso ponderado. (Wittgenstein, 1989, p.36)

E para que temos de chegar a esta conclusão?

Faremos uma importante distinção entre seres que podem aprender a fazer um trabalho, mesmo complicado, de uma forma "mecânica", e os que fazem experiências e comparações enquanto trabalham. – Mas o que poderia

¹¹ <https://www.youtube.com/watch?v=Aqd7obvzG9I>

chamar-se “fazer experiências” e “comparações” pode, por sua vez, ser explicado apenas dando exemplos, e estes exemplos serão retirados da nossa vida ou de uma vida como a nossa. (Wittgenstein, 1989, p.36)

Estes exemplos serão desenhos que ocupam espaço. O resto não incentiva sequer a tirar a tampa da caneta.

O desenho e as imagens que se seguem fazem parte de uma exposição intitulada *Estórias para dormir tiram-nos o sono*¹² realizada na FBAUL, com intuito de concluir e apresentar a parte prática deste Trabalho de Projeto. Os projetos apresentados correspondem ao mesmo pensamento que tentei relevar ao longo do texto: a exposição como uma paisagem sonora construída por várias esculturas com o intuito de fazer ver *imagens-som*. Nesta exposição foram instalados cinco projetos: *FLEX*, *FLEX (täuschung)*, *F*, *UMINUTO TRÊS* e *SAI PARA ENTRAR*.

O projeto *F* e *UMINUTO TRÊS* aparecem ao invés dos trabalhos *22 de Julho de 2017* e *UMINUTO*, pois não foi possível transportá-los para a exposição. O projeto *SAI PARA ENTRAR* é sintetizado na leitura (três leituras diferentes sobrepostas em 13 minutos e 59 segundos) da lista de lugares geográficos chamados *sound*, que é transmitida por um amplificador instalado no espaço e iluminado por uma luz azul. O projeto de escultura *F* corresponde ao redesenho de um gesto que em língua gestual corresponde à letra F. Em notação musical o F corresponde à nota musical Fá. *F* é uma escultura tocada por uma harmónica diatónica em Fá. O som resulta do sopro nos únicos quatro orifícios da harmónica em que os pares de notas contêm o Fá: 1(Fá+Sol), 4 (Fá+Sol), 7 (Fá+Mi), 10 (Fá+Ré). Este som repete-se por esta mesma ordem durante 2 minutos e 55 segundos. A sua duração é um loop deste tempo que corresponde aos 2 metros e 55 centímetros de altura da escultura. A cor verde alude à patina verde do bronze dos monumentos. Assim, de verde e som se afirma a monumentalidade

¹² https://www.youtube.com/watch?v=gkwnhK_8KAg

da escultura sobre o desenho. O projeto *UMINUTO TRÊS* faz parte da série *UMINUTO* e corresponde a um desenho sintetizado das formas que o antecedem. O desenho do '1' reaparece em néon e o 'M' desenha-se no ferro. O som da escultura mantém-se igual ao de *UMINUTO*, mas ao invés de o som da clepsidra se ouvir durante um minuto por dia é agora amalgamado num loop que nos permite ouvir durante todo o período da exposição. O som das gotas de água dura um minuto e tem intervalos de silêncio também de um minuto perfazendo assim o loop, redirecionando-nos o ouvido para o desenho da escultura.

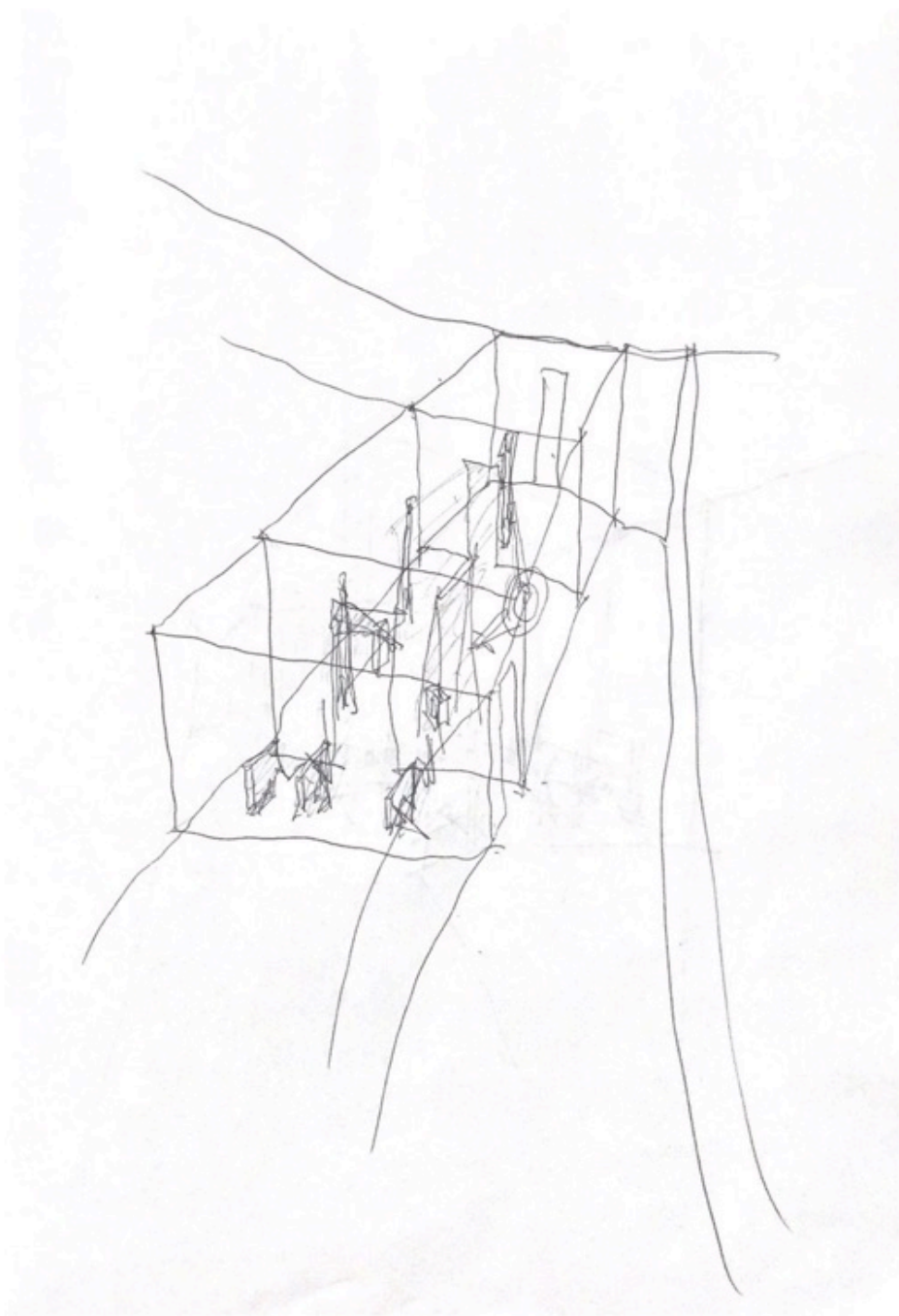


Fig. 52 - *Desenho da exposição Estórias para dormir tiram-nos o sono* (2020), caneta sobre papel, 29,7 x 21 cm.



Fig. 53 - *FLEX* (2016), ferro, vídeo, cor, som 10'00", dimensões variáveis.



Fig. 54 - *FLEX (täuschung)* (2017), ferro, vídeo, cor, som 0'24", dimensões variáveis.



Fig. 55 - *SAI PARA ENTRAR* (2018), luz, cor, som 13'59", dimensões variáveis.



Fig. 56 - *F* (2019), ferro, cor, som 02'55", 255 x 150 x 36,5 cm.



Fig. 57 - *UMINUTO TRÊS* (2020), ferro, cor, néon, som 1'00", 260 x 10 x 10 cm.



Fig. 58 - Vista da exposição *Estórias para dormir tiram-nos o sono* (2020).

Referências

- AAVV (2010). Revista Dogma Dog#003, [s.l.] Galeria Zé dos Bois.
- Agamben, G. (2007). Arte, Inoperatividade, Política. *Política* (pp.127-137). Crítica do contemporâneo - conferencias internacionais Serralves 2007. Porto: Fundação de Serralves.
- Cave, N. (2009). *A morte de Bunny Munro*. Lisboa: Alfaguara.
- Cross, I. ; Deliège, I. (1989). Image-of sound, or i-sound: Methaphor/metaform. *Music and the Cognitive Sciences - Proceedings of Cambridge Conference on Music and The Cognitive Sciences*, vol. 4 (pp.165-170). 14-18 Mar 1988.Suíça: Harwood Academic Publishers.
- Daumal, R. (2016). Primeira Parte: Diálogo laborioso sobre o poder das palavras e a fraqueza do pensamento. Segunda Parte: Os paraísos artificiais. *A Grande Bebedeira* (pp. 29,66,67,71). Lisboa: Dois dias edições.
- Deleuze, G.; Guattari, F. (2007). Rizoma. *Mil Planaltos Capitalismo e Esquizofrenia 2* (pp.21-49). Lisboa: Assírio & Alvim.
- Eco, U. (1989). A estética musical. *Arte e Beleza na Estética Medieval* (pp. 45-48). Lisboa: Presença.
- Faria, O. (2008). Robert Rauschenberg O artista que combinou todas as linguagens. *Público*. Edição Lisboa. ISSN 0872-1548. 15 de Maio.
- Ferlighetti, L. (2016). *A Poesia como Arte Insurgente* (pp.25). Lisboa: Relógio D'Água.
- Fernandes, J.; Ramos, M. (1997). Perspectiva: Alternativa Zero vinte anos depois...*Perspectiva: Alternativa Zero* (pp.11-35) Porto: Fundação de Serralves.
- Flexner, A. (2018). A utilidade do saber inútil in Nuccio Ordine *A Utilidade do inútil* (pp. 156 – 157). Matosinhos: Kalandraka Editora Portugal Lda.
- Didi - Huberman, G. (2015). A semelhança irreunível (inacessível como a vida). Q de Quad. *Falenas* (pp.120, 229). Lisboa: KKYM.
- Ifekoya, E. (2018). *Ritual Without Belief* (consult. 2018-08-30 18:26Z) Disponível em <URL: <https://frieze.com/article/evan-ifekoya-liquid-imagery-and-abundant-legacy-black-sound>

Jaar, A. (2015). *the other people think , Outros pensam*. John Cage. (pp.13). São Paulo: IKREK EDIÇÕES.

Kapoor, A. (1992). *Descent into Limbo* (consult. 2020-02-05 18:26Z) Disponível em <URL: <http://anishkapoor.com/75/descent-into-limbo>

Mantegna, A. (1942). *Descent into Limbo* (consult. 2018-07-09 14:25Z) Disponível em <URL: <https://www.wikiart.org/en/andrea-mantegna/descent-into-limbo-1492>

Martin, T. (2013). B S Johnson: 'Britain's one man literary avant-garde. *The Telegraph*. Edição Londres. ISSN 0307-1235. 28 de Fevereiro.

McLean, T. (2016). *Flex Offense – Complete Coaching Guide* (consult. 2016-02-24 14:06Z) Disponível em <URL: <https://www.basketballforcoaches.com/flex-offense/>

Muller, W. (1827). *Winterreise/Viagem de Inverno* (consult. 2018-01-19 18:18Z) Disponível em <URL: http://www.rtp.pt/antena2/letras-de-cancoes/letra-s/franz-schubert_1240_1251

Nietzsche F. (1997). *Acerca da Verdade e da Mentira no Sentido Extramoral (Verão de 1873). O Nascimento da Tragédia e Acerca da Verdade e da Mentira* vol.1 (pp. 213-232) Lisboa: Assírio & Alvim.

O Amor que purifica e Trotoário Azul (1969/70) Portugal: Porta 33 (Funchal-Madeira). 1 disco (DVD).

Ordine, N. (2018). *A utilidade do inútil* (pp.84-157). Matosinhos: Kalandraka Editora Portugal Lda.

Palestine, C. (1976). *Island Song* (consult. 2017-08-10 07:12Z) Disponível em <URL: <http://www.vdb.org/titles/island-song>

Palma, B. (1981) *Blow out* (consult. 2016-05-10 19:20Z) Disponível em <URL: <http://www.filmsinfilms.com/blow-out-ii/>

Parreno P. ;Thirwell A. (2017). *Conversa: um guião com Philippe Parreno por Adam Thirwell* (pp.164-366). Porto: Museu de Arte Contemporânea de Serralves.

Perec, G. (1991). *Um homem que dorme* (pp.40). Lisboa: Editorial Presença.

Schaeffer, P. (2003). *Las cuatro escuchas. Tratado de los objetos musicales* (pp.61-62). Madrid: Alianza Editorial.

- Schafer, R. M (1977). *The Tuning of the World*, New York: Knopf.
- Schafer, R. M. (2001). Glossário de termos relativos à paisagem sonora. *A Afinação do Mundo* (pp. 364 – 366). São Paulo: Editora UNESP.
- Smith, J. (1992). *Gargantua* (consult. 2017-05-17 13:55Z) Disponível em <URL: <http://johnsmithfilms.com/selected-works/gargantuan/>>
- Sousa, G.; Rodrigues, J.; Araújo, L. (2015). *Quantos centros tem o mundo* (pp.25). Lisboa: Edição Independente.
- Stangos, N. (1984). *David Hockney by David Hockney*. London: Thames and Hudson.
- Tavares, G. M. (2013). *Atlas do corpo e da imaginação* (pp.494). Lisboa: Editorial Caminho.
- Taylor, DJ. (2018). From blank pages to 13,000 word sentences: a brief history of British avant garde writing. *The Guardian*. Edição Londres. ISSN (web) 1756-3224. 5 de Março.
- Trotter, A. (2014). *B.S. Johnson vs Death* (consult. 2015-06-01 12:50Z) Disponível em <URL: <https://www.youtube.com/watch?v=HDMV4UF-Rs>>
- Valéry, P. (2016). A ilha Xiphos. *Fragmentos Narrativos* (pp.75-101). Lisboa: dois dias edições.
- Vaneigem, R. (1996). *Aviso aos alunos do básico e do secundário* (pp.18-19). Lisboa: edições Antígona.
- Wikipedia contributors (2018). *Sound (geography)*, In *Wikipedia, The Free Encyclopedia* [Consult. 2017-11-06]. Disponível em <URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Sound_\(geography\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Sound_(geography))>
- Wittgenstein, L. (1987). *Anotações sobre as cores* (pp. 2-59). Lisboa: edições 70.
- Wittgenstein, L. (1989). *Fichas (Zettel)* (pp. 36-54). Lisboa: edições 70.