

Bruno Pereira¹ brunopereira@esmae.ipp.pt

Dimitris Andrikopoulos² dimitrisandrikopoulos@esmae.ipp.pt

Horácio Tomé-Marques³ horaciomarques@esmae.ipp.pt

1/2/3 ESCOLA SUPERIOR DE MÚSICA, ARTES E ESPETÁCULO DO INSTITUTO POLITÉCNICO DO PORTO

1 FACULDADE DE BELAS ARTES DA UNIVERSIDADE DO PORTO

2 NÚCLEO DE INVESTIGAÇÃO EM MÚSICA, ARTES E ESPETÁCULO / IZADS

3 FACULDADE DE ENGENHARIA DA UNIVERSIDADE DO PORTO / BOLSEIRO FCT.

PROGRAMA UT AUSTIN | PORTUGAL / ID+

Quartas Paredes

Performance para presença, voz, *fixed media* e manipulação de som e imagem em tempo-real

palavras-chave

artes performativas
estética
tempo-real/ressonância performativa
percepção/cognição/emoções
improvisação vocal/improvisação livre

keywords

performative arts
aesthetics
real-time/performance resonance
perception/cognition/emotions
vocal improvisation/free improvisation

RESUMO

Quartas Paredes é uma peça de arte performativa interdisciplinar que propõe uma reflexão, simultaneamente introspecção e extrospecção, à volta da ansiedade, das percepção de tempo linear/não linear e do espaço físico. A sua abordagem concetual desdobra o evento em ato (tempo-real) e instalação (ressonância do ato), sugerindo – e potenciando – a experiência síncrona e assíncrona da peça. É uma peça substanciada por constituintes sonoros, verbais/não verbais e visuais, criados, emitidos e manipulados de forma estratégica, com o objectivo de colocar questões de ordem filosófica e estética, através de atitude e materialização artísticas. Tem âncora concetual e filosófica no poema “Perfeito é não quebrar” da Sophia de Mello Breyner Andresen. Quartas Paredes é uma criação colectiva de Bruno Pereira, Dimitris Andrikopoulos e Horácio Tomé-Marques. Este manuscrito propõe-se a apresentar o projeto em questões de ordem concetual, cognitiva, performativa, pragmática e, sumariamente, de ordem técnica.

ABSTRACT

Fourth Walls is a performative multidisciplinary art work that suggests an introspective and extrospective reflexion on the subject of anxiety, the linear and nonlinear perception of time and the perception of the physical space. Its conceptual approach is creating a two moment event, the performance event itself (real time performance) and the installation (resonance of the performance) suggesting a synchronous and asynchronous experience of an art work. The Fourth Wall is a collective creation by Bruno Pereira, Dimitris Andrikopoulos and Horácio Tomé-Marques.

DEFINIÇÃO CONCEPTUAL DO PROJETO

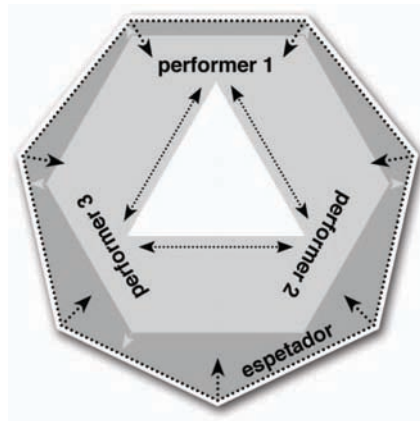
“Quartas Paredes” interage com o conceito já conhecido de *quarta parede* que se refere a uma parede imaginária situada na frente do palco. Para além das 3 paredes físicas existentes nos palcos convencionais esta quarta parede faz a divisão virtual do palco e da plateia e do público. O plural de *Quarta* aponta para a extrapolação desse afastamento para outras camadas de significação e, metaforicamente, para uma crescente claustrofobia do performer dentro do próprio palco, provocada por si mesmo e pelas suas ansiedades impostas pelo contexto.

Na sua génese a *Quarta parede* faz parte da *suspensão da descrença* onde o público (espetador) olha para a ação encenada no palco e decide aceitar momentaneamente que a ação fictícia é real. Diderot terá estado na origem desta expressão quando refere que “caso representeis, pensai no espectador apenas como se este não existisse. Imaginai, na borda do teatro, uma enorme parede que vos separe da plateia.” (Borie, 2004, p. 167).

Antonin Artaud, mais um nome fundamental na mudança de paradigma do papel tradicional de teatro, considerava que as tradicionais barreiras entre o palco e o auditório deveriam ser totalmente removidas e que a ação deveria acontecer em torno do espetador, envolvendo-o; Max Reinhardt sustentava a abolição da separação entre espetador e palco; Brecht, no seu *teatro épico*, incluía inúmeros elementos que implicavam *derrubar a quarta parede* como quando colocava os seus atores em comunicação direta com o espetador, fazendo-o perceber que estava no meio de uma ficção e quebrando o efeito da parede imaginária (Svetina, 2009).

No entanto, a obra “Quartas Paredes” tem o seu foco desviado para o(s) performer(s), em si mesmo(s), num ato individual de catarse da ansiedade de se expor, transparente, no momento da performance e re-inventado na ressonância performativa.

Fig. 1 Ecologia do espaço-tempo
Quartas Paredes

*Sinergia ecológica, percepção dinâmica e comportamento*

Um ato performativo, aquele com performers e espectadores (enquanto entidades que partilham o ato), é um evento participativo onde ambas as partes partilham e

constroem um conjunto de circunstâncias interligadas simultâneas. É um evento onde constituintes modais – e.g., visual, sónico, olfativo – desencadeiam processos interativos de análise, percepção, apreciação, retorno e co-processamento entre as entidades envolvidas, criando um processo dinâmico e complexo de experiência estética, raciocínio e emoções (Tomé-Marques et al., 2014). Relevante é o facto de que algumas formas artísticas, como a música, serem tão poderosas que podem ativar praticamente todas as áreas conhecidas do cérebro (sistema), incluindo os sistemas mais viscerais – primitivos e profundos – geradores de emoções (Levitin, 2007), assim como provocar comportamentos involuntários, talvez mesmo por coerção (Sacks, 2006).

O performer é, para além de emissor, assim como o espectador, receptor, estando nesse sentido exposto aos constituintes do ato performativo, mesmo que a sua permeabilidade e agência seja diferente da do espectador, por estar em missões/ posições diferentes dentro do respectivo ato performativo e pela sua cognição estar apetrechada de conhecimentos *a priori*, pré-mapeados (Clark, 2008), (pelo menos no contexto onde se insere com esse papel) – unilaterais em relação ao espectador, por isso. É, pois, o performer também entidade que partilha o ato, e está permeável às sinergias geradas no respectivo ato performativo e contexto onde ele se desenrola, apesar da sua agência ser potenciada por aquela sugerida pre-existência mapeada, colocada nesse contexto performativo.

Ora, é possível que pelo facto de se estar perante um super-conteúdo evento, i.e., uma extraordinária quantidade de estímulos a competir entre si, isso recruta/ imponha um número excepcional de processamentos aos centros especializados do sistema – via hiper-estimulação não usual – e contribua para a disrupção da coerência pela incapacidade deste gerir esses momentos não ordinários de estimulação (Baars & Gage, 2007; Scalf et al., 2013). No participante exposto a um super-conteúdo evento, é provável que isso se reflita nas suas competências percepção/cognição.

O desenrolar deste ato torna-se, sugerimos nós, nesse sentido, numa espécie de transgressão do balanço/equilíbrio entre o discernimento (i.e., cognição lógica consciente) e emoções (processamento emocional não consciente, pré-consciente ou mesmo consciente)(Baumeister et al., 2011) que, por sua vez, por consequência, se reflita numa transgressão da percepção do tempo e do espaço, onde a linearidade dos acontecimentos deixa de fazer sentido.

Poderemos pensar, então, o ato performativo como um evento que está entre o discernimento, a capacidade executiva e a perda de noção de tempo e a incapacidade de gestão de emoções, um fenómeno onde a *iteração* emissão, recepção, percepção, cognição, reação/atuação se perde enquanto possibilidade cronológica e hierarquizada, i.e., onde a fruição é possivelmente levada a assumir uma dimensão não canónica.

Ato e ressonância

Como qualquer evento o ato performativo tem um impacto real na cronologia do tempo. O tempo, a sucessão de “agoras” como definido por Heidegger, é alterado pela apresentação de uma narrativa como a de “Quartas Paredes”. Mesmo que seja uma narrativa sem um início, meio e fim claramente definidos afeta a sucessão de “agoras”. Perturbando o tempo linear procuramos ler e compreender o presente. Isto irá,

ainda de acordo com Heidegger (Chanter, 2001), ajudar-nos a melhor compreender o passado e o futuro. Este novo discernimento do futuro conduz-nos ao exercício do alongamento do tempo (*time-stretch*), uma extensão temporal que projeta o momento da performance num futuro “agora”. Como as ondas de choque produzidas por uma pedra que mergulha num lago também a performance perturba o cronos com múltiplas consequências que podem ser exploradas artística e esteticamente criando um conjunto de camadas de eventual significação e afetando o processo de transformação do evento que instiga a ressonância performativa.

Utiliza-se pois, a performance, ela mesma, como matéria prima, bruta, para a sua própria transformação funcionando como constituinte do material temático que é moldado numa nova linearidade temporal, uma nova sucessão de “agoras”, uma nova relação espaço-temporal com a sobreposição de fragmentos do tempo *passado*, recombinados, transformados, filtrados, criando uma “zona” (Gil, 2004) do resultado do conjunto de micro-percepções que modelam a macro-percepção da experiência. Esta dualidade entre tempo cronológico e tempo *Aion* (o tempo individual relativo à duração da experiência) oferece a cada um a possibilidade de desconstruir a narrativa temporal cronológica.

Esta experiência, controlada pela interação das micro-percepções, permite a existência de novas camadas da macro-percepção de cada instante e, como tal, permite a construção de um presente novo e individual.

Fig. 2 Quartas Paredes, frame amostra da Performance tempo-real, ESMAB – Escola Superior de Música, Artes e Espetáculo, Sala Preta, 2014 (captação Horácio Tomé-Marques).



Esta interessante característica desafiou a obra a realizar um exercício de reinvenção de um tempo distendido que conduziu à metamorfose da performance numa instalação que se apresenta em pós-performance, ressonância do ato, aqui identificada pelo conceito de Ressonância Performativa.

Para a construção da Ressonância Performativa recorreu-se à criação e produção de um objeto audio-visual, consubstanciado numa projecção sobre planos de receção translúcidos e sistema sonoro estéreo¹ que utiliza o mesmo material temático da

Fig. 3 Quartas Paredes, fotografia Ressonância Performativa, Museu Municipal Abade Pedrosa, 2014 (fotografia Horácio Tomé-Marques)



performance. Um objeto audio-visual que tecnicamente estivesse sem *feeds* de imagens adicionais evitando a contaminação da ressonância com a improvisação em tempo-real do momento performativo. Esta projeção-instalação recorre à utilização do Max/MSP² na perspectiva de introduzir um elevado grau de aleatoriedade à Ressonância Performativa apontando, no limite, para a constante renovação não repetitiva das combinações entre constituintes video-gráficos, constituintes sonoros (áudio composto) e a gravação da improvisação vocal durante a parte do evento *ao-vivo*.

A ideia de *time-stretch* que expande a performance *ao-vivo* e se manifesta, a partir desse momento, e sem quebra, numa instalação em devir que sustenta a ideia da obra em movimento. Apesar da exploração assumida do conceito de abertura nesta obra, introduzimos alguns constrangimentos que procuram delimitar o contorno da macro-estrutura da peça com a gestão de fatores como a dinâmica e a textura (com o aumento ou diminuição do número de eventos por unidade de tempo) no decorrer da exposição da instalação que pode ter, ou não, um elemento de interação com o espetador (e.g., a ativação ou cancelamento de determinado elemento mediante a presença ou ausência do espetador).

Regressando à perspectiva do foco no fruitor da obra podemos considerar que a experiência do espetador relativamente à Ressonância Performativa é gerida pelo próprio *auditor* que toma decisões sobre o tempo de contato com a obra apresentando assim um maior grau de abertura no conceito de obra aberta consolidado por Umberto Eco.

“Quartas Paredes”, no seu todo, aproxima-se conceptualmente de uma obra aberta no sentido em que existe um espaço substantivo para a irrepetibilidade dos eventos e para uma clara margem para uma infinidade de leituras por parte do espetador. A conceptualização da obra, estratificada em camadas, inclui o recurso ao simbólico mantendo ainda assim um nível de abstração que dá ao espetador abertura para traçar a sua própria leitura da obra, para se aproximar ou afastar, afeiçoar ou rejeitar, relembrar

¹ Por questões de ordem prática, mas a sua forma de apresentação mais completa, tanto a ressonância como a performance tempo-real – e sobretudo esta – usa sistemas multi-fónicos, i.e., e.g., quadrifonia ou hexafonia.

² Linguagem visual de programação e prototipagem para música e multimédia (Cycling74.com).

ou esquecer. Esta responsabilidade atribuída ao espetador é uma característica adicional de uma obra aberta onde existe um foco importante no fruidor (Eco, 1976).

A improvisação tendencialmente livre, fortemente presente nesta obra, coloca também nos intérpretes (performers) uma outra responsabilidade no momento de tomada de decisões sobre o desenrolar da performance conferindo-lhe alguma imprevisibilidade e, conseqüentemente, um grau de risco no momento processual de fazer escolhas em tempo-real. Nesse momento o performer e o espetador partilham simultaneamente o papel de fruidor uma vez que neste tipo de obras existem momentos onde o performer assume um papel triplo de criador, intérprete e fruidor em si mesmo.

Voz, presença e improvisação

A voz é um elemento singular. Dificilmente conseguiremos encontrar algo tão umbilicalmente ligado ao nosso corpo e ao nosso pensamento. A voz é um mediador “não apenas entre o corpo do sujeito e a sua língua, mas também entre a sua voz e a voz do outro” (Castarède, 1991, p. 142). Ela é o veículo de um ser único que reúne corpo e pensamento num só elemento mediando o corpo e a linguagem.

Desde o *Sprechgesang*, a meio caminho da voz cantada e da voz falada, até à “fragmentação do sujeito vocal” a voz tem percorrido um longo caminho de metamorfose debatendo-se com a sua dupla função de comunicação linguística e de privilegiada fonte de acesso ao material primordial do corpo e do pensamento, de pré-articulação. Muitas vezes a voz “converte-se em movimentos do corpo, o mais perto possível do inconsciente” procurando chegar a uma regressão anterior à fase da “constituição do eu” (1991, p. 200) na expectativa de poder movimentar-se num espaço de tendencial liberdade expressiva.

Em “Quartas Paredes” a voz assume esse lado corporal, metaforicamente de grito. A improvisação livre – sem linguagem de género e ferramenta fundamental na vocalidade e fisicalidade em “Quartas Paredes” – tem um lado de perda de controlo e de resposta intuitiva mas não podemos considerar que esta seja a base única da improvisação livre de pendor artístico. Esta “corrente” de improvisação é tendencialmente uma improvisação que, aceitando a naturalidade de uma reação que se pretende espontânea, parte para a seleção de um conjunto de opções de forma minimamente consciente no desenrolar da improvisação. “O inconsciente fornece as ideias em catadupa desordenada, o Eu faz a seleção” (Schwanitz, 2004, p. 500).

Este equilíbrio, entre controlo consciente na tomada de decisões e a espontaneidade tendencialmente livre não controlada pela convenção, será, certamente, o aspeto artístico diferenciador numa improvisação livre tal como na obra em questão.

Música (fixed media e eletrónica em tempo-real)

Para a construção do material utilizado na criação da parte eletrónica pré-composta da peça, uma abordagem caleidoscópica, igual ao processo de construção formal do evento em tempo-real, foi utilizada.

A voz é um elemento crucial nesta performance, e o único ponto a partir do qual a criação de som poderia ter começado. O poema de Sophia de Mello Breyner Andresen

foi completamente dissecado nos seus constituintes elementares, ou seja, nos sons das vogais (segmentos vocálicos) e consoantes (segmentos consonantais) e indo até construções mais elaboradas, como sílabas (uma emissão de voz completa) e, finalmente, palavras (unidade linguística com um significado).

Depois de todos os sons gravados iniciou-se a pesquisa e processo do desenho do som. O desenho foi baseado no pressuposto de como um som vocal pode ser alterado, ser-lhe atribuído uma nova natureza e desta – enquanto plausível ressonância das qualidades do som substituído para criar uma nova imagem sonora – atribuir-lhe uma nova natureza expressiva. Para este propósito os sons foram tratados no sequenciador Reaper³ com *plug-ins* tais como GRM Tools⁴ e/ou Reaper nativos. Foram usados procesos diferentes, e.g., transformações espectrais, deslocamento ou alongamentos de frequências, processos granulares, criando um vasto repositório de objetos sonoros com diferentes características sónicas e dinâmicas.

Imagem, e manipulação em tempo-real e tempo-diferido

Para que a ideia da possível desestruturação das hierarquias da percepção, da eventual interrupção da razão ou da possível exacerbação das emoções fosse conseguida, tanto no tempo-real performativo, de palco, como na ressonância, precisávamos de uma metodologia que se pudesse relacionar com aquela hipótese. Ou seja um sistema que permitisse a manipulação da sequência video-gráfica de forma tanto linear como não linear, não só enquanto apoio à narrativa sonora e coreográfica, mas também que pudesse trabalhar questões de ordem cognitiva.

O *apparatus* visual é constituído por sistema de captação, com dupla câmara, uma com sensibilidade *quasi* infra-vermelhos, e projecção de video sobre o performer 1 (voz), mas estando este entre dois planos de recepção, um anterior translúcido e outro posterior opaco. O sistema de controlo de parâmetros é baseado em Max/MSP (num *patch* criado para o projecto), num interface cérebro computador e em algoritmos proprietários (ambos Emotiv⁵, neste caso particular) que alimentam o *patch* e que permitem controlar/manipular os constituintes video-gráficos nas dimensões continuidade e descontinuidade da persistência de visão⁶, através da possibilidade de sobreposição de múltiplas projeções com desalinhamento/dessincronização dos quadros entre aquelas, com diferentes transparências e tempo de dessincronização. Criamos assim um (sub)sistema de controlo cognitivo, que representa o processamento racional dos constituintes (i.e., volição consciente) e um segundo (sub)sistema, com capacidade de medição da excitação/valência, que representa o processamento emocional.

Na sua essência, o *apparatus* audiovisual, que expõe a ressonância, baseia-se também na fragmentação ou desmultiplicação/multiplicação do sistema visual, mas controlado em tempo-diferido por um fluxo de dados electrofisiológicos (EEG), mas reais, adquiridos no ato (tempo-real) pelo performer 2, e da alimentação da narrativa por objetos sonoros de forma aleatória.

A instalação é constituída por superfície de recepção formada por 4 camadas – base, opaca, mais 3 translúcidas – com pragmatização da colocação entre si baseada no mesmo paradigma que orientou a segmentação da narrativa, i.e., no *fibonacci*. Isto potencia não só o conceito âncora, por esta sua configuração estrutural, mas

3 Reaper – Uma aplicação completa de produção de áudio e midi multipista – gravação, edição, processamento, mistura e masterização (<http://www.cockos.com/reaper/>).

4 GRM Tools – Uma série de *plug-ins* do Institut National de l’Audiovisuel para processamento digital de áudio em tempo-real (<http://www.inagrm.com/accueil/outils/grm-tools>).

5 Emotiv – Uma companhia de neurotecnologia que desenvolve sistemas – interfaces cérebro computador e software – baseados nas teorias e ciências da electroencefalografia (EEG) (<https://emotiv.com/>).

6 Nota: a teoria da persistência da visão não é consensual nas ciências da visão, mas enquadrada historicamente os audiovisuais em geral e o cinema em particular (Anderson & Anderson, 1993) e isso interessa-nos no contexto deste manuscrito.

também porque a deslocação do observador em relação à paralela do cone óptico de projeção, i.e., à perpendicular ao plano de projeção, potencia uma percepção de deslocação subjetiva dos planos e consequente desfoque dos objetos gráficos. Esta possibilidade adiciona, assim, a eventual disrupção da percepção do espectador, sublimando-se aqui um dos propósitos da obra.

A OBRA, QUARTAS PAREDES

Ainda nos estádios iniciais das decisões, relacionadas com a forma e estrutura da performance, uma questão proeminente surgiu como resultado do conceito básico por detrás do trabalho. Como se poderia criar uma performance que deveria ter dois caracteres temporais, um linear, resultando na performance linear/tempo-real do trabalho, e uma realidade temporal, pós-performance, composta de vários segmentos da performance rearranjadas aleatoriamente, formando uma ressonância da própria performance? Como é que essa ressonância poderia ser expressa numa nova linha do tempo musical que mantivesse um relacionamento com a ideia inicial? Necessitaria ela de manter um relacionamento com esta ou poderia criar uma nova realidade, uma nova identidade, criando uma interpretação da versão estática do trabalho?

A fim de criar uma ressonância modular, não-linear, da performance, foi criada uma estrutura muito bem definida da versão da performance para tempo-real. Em termos cronológicos, a duração do trabalho para tempo-real é de aproximadamente 20 minutos. Para a segmentação cronológica das diferentes partes, foram escolhidos o uso do número ϕ ($\phi = 0,618$) e a relação ϕ entre as várias partes.

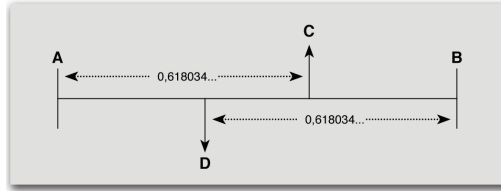
A escolha de ϕ como uma proporção de segmentação está diretamente relacionada com a possibilidade de modularidade dos diferentes segmentos produzidos a partir da primeira unidade métrica, tal como definido no estruturas arquitetónicas e explicado no ensaio “O Modulor” (1948) por Le Corbusier⁷. Le Corbusier, seguindo uma longa tradição de filósofos, artistas e arquitetos, e.g., Vitruvius, Leonardo da Vinci, Matila Ghyka, usou o ϕ e a grelha proporcional produzida com base no corpo humano, a fim de criar um sistema antropométrico de proporções usada posteriormente em projetos arquitetónicos. Como em outras artes e ciências, a criação da música/performance aplicou dois métodos básicos que tentam alcançar um equilíbrio entre as qualidades dramáticas e expressivas e um máximo possível de precisão formal de uma obra: simetria exata ou bissecção. Como (um) método e rácio para a bissecção, há uma longa história que relaciona ϕ com música e composição.

O tempo funciona simplesmente de forma linear. Um grande desafio, e um ponto de partida da reflexão durante o processo de composição das “Quatro Paredes”, foi a busca de uma solução sobre como um evento performativo linear, com uma estrutura formal fixa e uma narrativa dramática pré-decida, pode ter uma ressonância pós-tempo-real performance.

Para a parte performativa em tempo-real, como mencionado anteriormente, foi escolhida uma unidade cronométrica rigorosa de 20 minutos. A partir desta unidade, uma série de números foi produzida seguindo o rácio ϕ : 20, 12,3, 7,6, 4,7, 2,9, 1,8, 1,1, 0,7, 0,4. Quando convertido para o sistema *heximal* de tempo, aqueles rácios formaram as unidades de segmentação do tempo: 20’, 12’20”, 7’40”, 4’50”, 2’50”, 1’50”, tempo de 1’05”,

⁷ Charles-Édouard Jeanneret, conhecido como Le Corbusier (1887–1965), é um arquiteto francês nascido na Suíça e um dos pioneiros da arquitetura moderna.

Fig. 4 Exemplo de uma segmentação ϕ .

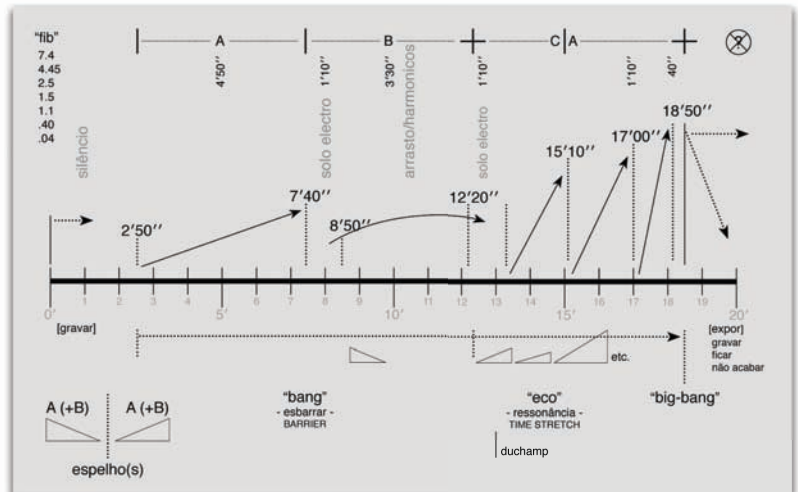


40", 25", todos os números arredondados para segmentos de 5 ou 10 segundos.

Como um primeiro lugar de segmentação na linha do tempo, o ponto de 12'20" foi escolhido (a marca C na fig. 4), sendo esse o ponto Secção Áurea da obra. Como segundo lugar de segmentação, derivando diretamente do conceito da peça, a ideia de um espelho-ressonância do primeiro sítio, escolheu-se o ponto 7'40". 7'40" é também o ponto negativo da Secção Áurea (a marca D na fig. 4). Esses dois momentos criaram os dois pilares temporais do trabalho; foi sobre estes que a restante segmentação foi baseada. As outras, resultaram de decisões relacionadas com o desenvolvimento dramático do trabalho, mas também utilizando livremente as unidades numéricas acima mencionadas.

Ao nível da macro-forma, a obra "Quatro Paredes", seguindo sempre a ideia de espelho, a inversão de elementos, o alongamento de tempo, é segmentada em três áreas/segmentos maiores. Há duas partes do laterais, maiores, seguindo uma linha semelhante de desenvolvimento dramático e uma tensão mais baixa, contrastando com a seção intermédia. A primeira parte nasce no início e vai até aos 7'40". Esta seção é caracterizada por um crescendo contínuo, a partir de uma parte inicial com 2'50" de completo silêncio até ao primeiro pilar da obra. A parte central do trabalho é uma parte de menor intensidade, uma parte onde há mais espaço para a introspecção dos elementos e a que introduz o espaço para a parte mais disruptiva, terceira e última parte do trabalho.

Fig. 5 Fluxograma – pragmatização do conceito narrativo e segmentação temporal.



Um *big-bang* aos 12'20" marca o início da última parte da peça, uma parte que é composta de cinco partes mais curtas. As ideias de tempo de alongamento, de ressonância invertida, de aumento constante de tensão decorrente da pressão emocional e da ansiedade do(s) performer(s), são refletidas diretamente em micro-formas e de como esta última parte é organizada. Aqui, as quatro partes iniciais estão sempre a aumentar a sua duração e a tensão dinâmica, chegando aos 18'50". A última parte, com 1'10", é usada como um ponto de descompressão da tensão que foi construída nesta última parte do trabalho. Algumas questões práticas foram considerados neste ponto: em primeiro lugar, é o sítio onde a ressonância da performance-tempo-real começa a operar e onde o tempo-real dá lugar à performance-instalação, i.e., a ressonância *a posteriori*; em segundo lugar, movendo-se esta última parte para o silêncio, cria uma ciclicidade na forma total da performance, fechando um ciclo estrutural que cresce a partir do silêncio, e dando agora, finalmente, espaço à sua ressonância.

CONCLUSÕES

O grande desafio em "Quartas Paredes" foi criar uma estrutura formal que funcionasse linear e não-linearmente com concretização no evento *ao-vivo* (tempo-real) e na sua Ressonância Performativa, respetivamente. Num ambiente interdisciplinar de criação colectiva colaborativa⁸ desenhou-se um objeto performativo estético, com a preocupação de provocação sensorial dos espetadores e simultaneamente dos performers numa proposta ecológica de ato performativo. Por meio de metodologias, estratégias e soluções artísticas e técnicas, implementadas na performance/instalação, três áreas das artes performativas construíram o objeto que este manuscrito expõe e analisa.

FUTUROS DESENVOLVIMENTOS

Os investigadores/artistas pretendem continuar no processo de exploração do corpo e da voz na sua fisicalidade e na sua configuração musical e imagética ao mesmo tempo que exploram as suas relações colaborativas e respetivas heranças do conhecimento individual (performance, música/composição, arte e comunicação visual). Com a criação prevista de uma performance de mais largo espectro pretende-se explorar esteticamente as várias componentes artísticas referidas através de e.g., desenvolvimento da improvisação vocal livre, utilização de potenciais bio-elétricos, exploração dos potenciais tímbricos do instrumento da voz na interação da composição formal com eletrónica em tempo real.

AGRADECIMENTOS

A Adriano Rangel, Doutor, orientador de Bruno Pereira, a Miguel Carvalhais, Doutor e Bruce Pennycook, PhD, orientador e co-orientador de Horácio Tomé-Marques, nos seus projetos de doutoramento.

REFERÊNCIAS

Alperson, P. (1980). "*Musical Time*" and *Music as an "Art of Time"*. The Journal of Aesthetics and Art Criticism. Vol. 38, No. 4, pp. 407-417.

⁸ Não sendo uma questão central neste manuscrito, é importante referirmos que Quartas Paredes também se transformou num laboratório criativo e de experimentação, uma possibilidade colocação e confrontação de ideias, de debate sobre questões de vária ordem, e.g., filosófica, estética, artística, técnica, e, num sentido mais abrangente, responde a uma necessidade a que a escola onde os autores são agentes (enquanto pedagogos e performers) vem perseguindo, assumindo-se mesmo como desígnio, que é exatamente a concretização de projetos onde o cruzamento de conhecimentos, competências, desejos e ambições das diferentes áreas que ela alberga seja efetivo.

- Anderson, J., & Anderson, B. (1993). *The myth of persistence of vision revisited*. *Journal of Film and Video*, 45(1), 3–12.
- Andrikopoulos, D. (2013). *A Portfolio of Compositions*. (Doctoral Dissertation). University of Birmingham.
- Baars, B. J., & Gage, N. M. (2007). *Cognition, Brain, and Consciousness: Introduction to Cognitive Neuroscience*. Academic Press.
- Baumeister, R. F., Masicampo, E. J., & Vohs, K. D. (2011). *Do conscious thoughts cause behavior?* *Annual Review of Psychology*, 62, 331–361.
- Borie, M., Rougement, M., Scherer, J. (2004). *Estética Teatral: textos de Platão a Bertold Brecht*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Castarède, M-F. (1991). *A voz e os seus sortilégios* (M. J. V. Figueiredo, Trans.). Lisboa: Editorial Caminho.
- Chanter, T. (2001). *The Problematic Normative Assumptions of Heidegger's Ontology*. In Holland Nancy J. and Huntington Patricia (eds.): *Feminist Interpretations of Martin Heidegger*. Pennsylvania: The Pennsylvania University Press, 73–108.
- Clark, A. (2008). *Supersizing the Mind: Embodiment, Action, and Cognitive Extension*. Oxford University Press.
- Corbusier, Le (1961). *The Modulor : A Harmonious Measure to the Human Scale Universally Applicable to Architecture and Mechanics*. Faber & Faber Limited.
- Eco, U. (1976). *Obra Aberta*. São Paulo: Editora Perspectiva.
- Gil, J. (2004). *Movimento Total. O Corpo e a Dança*. São Paulo: Iluminuras.
- Honkanen, K. (2007). *Aion, Kronos and Kairos: On Judith Butler's Temporality*. [In EN]. *SQS: Journal of Queer Studies in Finland* 2, no. 1: 12.
- Howat, R. (1986). *Debussy in Proportion: A Musical Analysis*. Cambridge University Press; New Ed edition.
- Levitin, D. J. (2007). *This is Your Brain on Music: The Science of a Human Obsession*. Plume.
- Livio, M. (2008). *The Golden Ratio: The Story of Phi, the World's Most Astonishing Number*. Paw Prints.
- Madden, C. (2005). *Fib And Phi In Music: The Golden Proportion In Musical Form*. High Art Press.
- Sacks, O. (2006). *The power of music*. in *Brain*, 129, 2528–2532. Oxford: Oxford University Press.
- Scalf, P. E., Torralbo, A., Tapia, E., & Beck, D. M. (2013). *Competition explains limited attention and perceptual resources: implications for perceptual load and dilution theories*. *Frontiers in Psychology*, 4.
- Svetina, I; various. *Occupying Spaces: experimental theatre in Cental Europe: 1950–2010*. 2009. Ljubljana: National Theatre of Slovenia.
- Tomé-Marques, H., Pennycook, B., Carvalhais, M. (2014). *Brain, the ultimate enactive interface?*. In: INTER-FACE: International Conference on Live Interfaces 2014, 19–23 November 2014, Lisbon, Portugal, 190–199.