



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
CURSO DE CINEMA E AUDIOVISUAL

MARINA DE ALMEIDA ARAÚJO

**MEMORIAL DE CRIAÇÃO SOBRE “UTROPICA: PERFORMANCE AUDIOVISUAL
REMIX DE SONS E IMAGENS”**

FORTALEZA

2021

MARINA DE ALMEIDA ARAÚJO

UTROPICA: PERFORMANCE AUDIOVISUAL REMIX DE SONS E IMAGENS

Memorial apresentado ao Curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Cinema e Audiovisual.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Milena Szafir

FORTALEZA

2021

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

- A69m Araújo, Marina de Almeida.
Memorial de criação sobre "Utropica: Performance audiovisual remix de sons e imagens" / Marina de Almeida Araújo. – 2021.
53 f. : il. color.
- Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de Cultura e Arte, Curso de Cinema e Audiovisual, Fortaleza, 2021.
Orientação: Profa. Dra. Milena Szafir.
1. Performance Utropica. 2. Música eletrônica. 3. Cinema expandido. 4. DJ. 5. Remix ao vivo. I. Título.
CDD 791.4
-

MARINA DE ALMEIDA ARAUJO

UTROPICA: PERFORMANCE AUDIOVISUAL REMIX DE SONS E IMAGENS

Memorial apresentado ao Curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal do Ceará, como requisito à obtenção do título bacharel em Cinema e Audiovisual.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Milena Szafir

Aprovada em: _____.

BANCA EXAMINADORA

Prof^ª. Dr^ª. Milena Szafir (Orientadora)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof^ª. Dr^ª. Liu Man Ying
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Claudio Manoel Duarte de Souza
Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB).

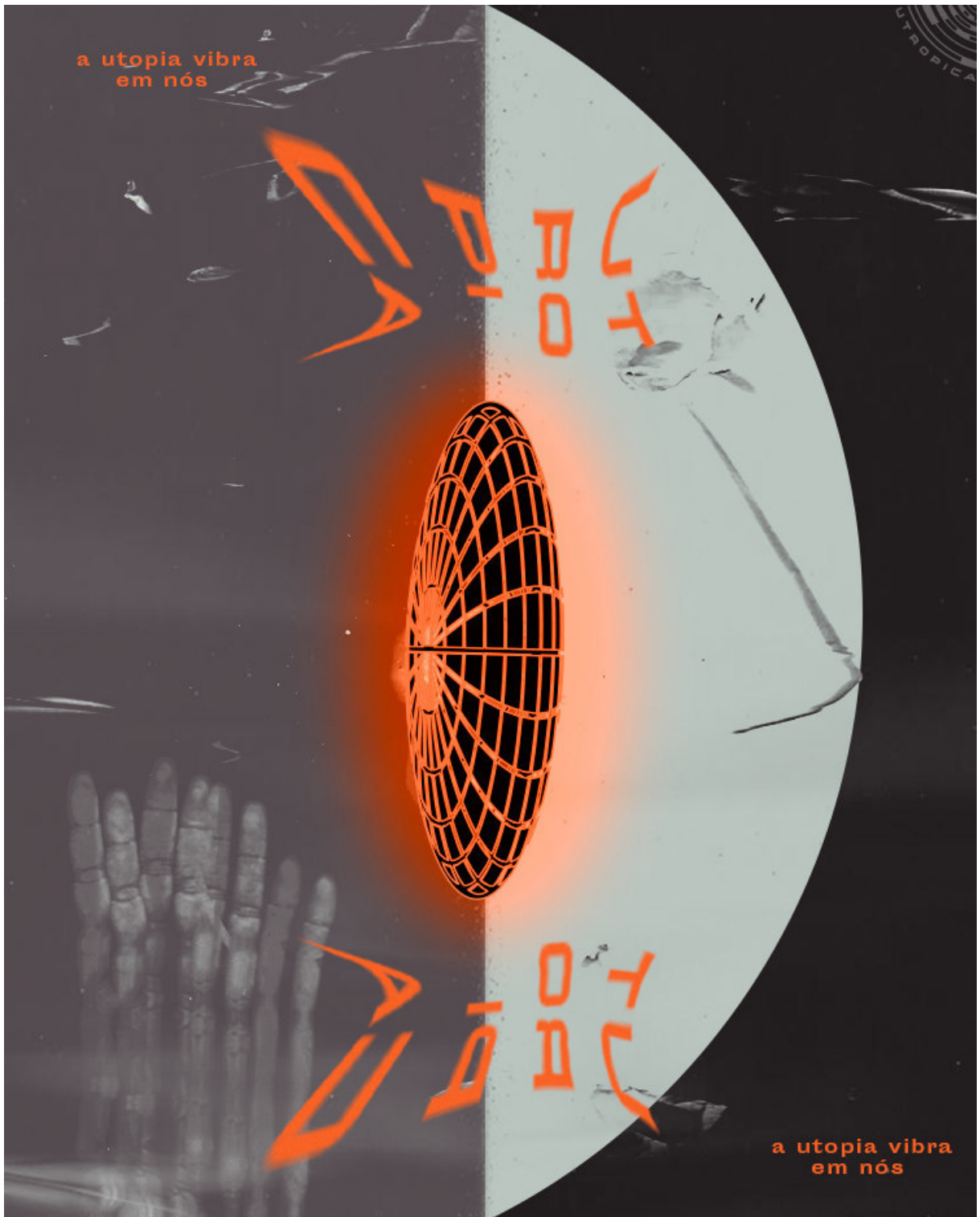


Figura 1: A utopia vibra em nós (2020). Cartaz da Utropica

Fonte: Design por Mateus Falcão, disponível na página do instagram do canal Utropica.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: A utopia vibra em nós (2020). Cartaz da Utropica - p.04

Fonte: Design por Mateus Falcão, disponível na página do instagram do canal Utropica.

Figura 2: Cartaz da Utropica (2020). - p.14

Fonte: Design por Mateus Falcão, disponível na página do instagram do canal Utropica.

Figura 3: Nam June Paik Tv Buddha (1974). - p.17

Fonte: <<http://site.videobrasil.org.br/festival/arquivo/festival/programa/1402169>>, acesso em 12 agosto de 2021.

Figura 4: London street cries, gravura de William Hogarth do século XVIII. - p.20

Fonte: Schafer, Afinação do Mundo, p.149.

Figura 5: TransPerformance por Ellicia na Festa Utropica edição Kebra (Janeiro de 2021). - p.24

Fonte: Canal Utropica.

Figura 6: Indígenas Guarani em protesto contra PL 490 em 2021. - p.25

Fonte:<<https://www.cartacapital.com.br/sociedade/indigenas-guarani-bloqueiam-rodovia-em-protesto-contr-pl-490/>>, acesso em 12 agosto de 2021.

Figura 7: Fotografias de povos originários da Colônia 5000 e Seringal Rio do Ouro na Amazônia (1982). - p.26

Fonte: <<https://youtu.be/6TZ1EtaPbXA>>, acesso em 12 agosto de 2021.

Figura 8: Arte do Canal Utropica. - p.27

Fonte: Design por Mateus Falcão da Utropica.

Figura 9: Logo - Nave Mãe Utropica. - p.28

Fonte: Desenvolvido pela própria autora.

Figura 10: *Flyer* 1 Festa Utropica Edição Kebra em 25 jan.2021 - p.29

Figura 11: Mapa Espaço Projeto para a Festa Utropica Edição Kebra em 25 jan.2021

Figura 12: *Flyer* 2 Festa Utropica Edição Kebra em 25 jan.2021

Fonte: Desenvolvido pelos designers da Utropica.

Figura 13: DJ Marina Kumara na Festa Utropica Edição Kebra em 25 jan.2021 - p.29

Fonte: Fotografia digital por Mateus Falcão.

Figura 14-15-16: Festa Utropica Edição Kebra em 25 jan.2021 Fonte: Fotografias por Mateus Falcão. - p.30

Figura 17-18-19-20-21-22: Festa Utropica Edição Kebra em 25 jan.2021 Fonte: Fotografias por Mateus Falcão. - p.31

Figura 23-24-25-26-26-28-29: Festa Utropica Edição Kebra em 25 jan.2021 - p.32

Fonte: Fotografias por Victor Gomes e Mateus Falcão.

Figura 30-31-32-33-34-36-36: Festa Utropica Edição Portal em 26 de dezembro de 2020. - p.33

Fonte: Fotografias por Rastilho Espaço Criativo.

Figura 37-38-39-40-41-42-43-44: Fotografias Festa Utropica Edição Portal em 26 de dezembro de 2020. - p.34

Fonte: Fotografias por Rastilho Espaço Criativo.

Figura 45-46-47-48: Festa Utropica Edição Portal em 26 de dezembro de 2020. - p.35

Fonte: Fotografias por Rastilho Espaço Criativo.

Figura 49: DJ Marina Kumara e Rodrigo Lobbão na Edição Praia do Futuro em 26 dez. 2020. - p.36

Fonte: Fotografias por Rastilho Espaço Criativo.

Figura 50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60: Festa Utropica Edição Praia do Futuro em 26 dez. 2020. - p.37

Fonte: Canal Utropica.

Figura 61-62-63-64-65: Festa Utropica Edição Praia do Futuro em 26 dez. 2020. - p.38

Fonte: Fotografias por Mateus Falcão.

Figura 66-67-68-69-70-71-72-73-74: Festa Utropica Edição Praia do Futuro em 26 dez. 2020. - p.39

Fonte: Fotografias por Mateus Falcão.

Figura 75: *Print Screen* - Configurações - Saídas OBS.

Fonte: OBS acesso em 17 de agosto de 2021.

Figura 76: *Print Screen* Interface Principal OBS

Fonte: OBS acesso em 17 de agosto de 2021.

Figura 77: Interface Traktor Pro 2 (software).

Fonte: <<https://www.eletronicomusic.com.br/conteudo/noticias/traktor-pro-2-com-nova-interface/>> acesso em 17 de agosto de 2021.

Figura 78: Traktor Kontrol S8 (hardware).

Fonte: <<https://www.native-instruments.com/en/products/traktor/dj-controllers/traktor-kontrol-s8/>> acesso em 17 de agosto de 2021.

FROM ALL THE ART,

FOR ALL THE ART.

AGRADECIMENTOS

Gratidão, à Utropica, que me proporcionou as melhores pistas de dança, os melhores encontros e as maiores tretas da minha vida. Sem dúvidas esse projeto marca a minha existência de uma maneira visceral e emocionante, os meus mais sinceros agradecimentos a todas as pessoas que fizeram e fazem parte desse movimento mágico. Em meio a tantas incertezas, pensar em utopias torna possível sonhar coletivamente. Compartilhar da militância, dos trabalhos de pistas e da música, será sempre revolucionário quando se vive em um mundo que se movimenta para o individualismo.

Agradeço a Prof. Milena Szafir pela orientação, confiança e apoio nas etapas de elaboração deste trabalho. Gratidão imensa por ter sido uma ótima professora, referência e inspiração durante os anos de minha formação acadêmica. Agradeço ao encontros do grupo #IR, cujo os encontros e partilhas foram de suma importância na minha pesquisa.

A todos os professores e aos colegas do curso de Cinema e Audiovisual que contribuíram na minha graduação. Em especial agradeço participação e presença do Prof. Claudio Manuel, pela disposição e presença para banca.

Agradeço aos meus pais, Jacqueline Cabral e José Adrimari, por tudo que sou. Cada faísca das minhas imaginações tem muito deles. Agradeço às minhas irmãs, Anna Beatriz e Kamila Melo, por serem minhas eternas companheiras e estarem ao meu lado. Ao Levi Rolim, especialmente, que tão pequenino já muito me ensina sobre a vida.

Agradeço às amigas Marina Felipe, Letícia Vasconcelos, Rafaela Vasconcelos,, Ingrid Leite, Isadora Glaeser, Ilya, Marcelo Pacheco, Mateus Falcão, Miguel Lopes, Nathalia Silva, Valentim Manso e a toda equipe da Rastilho Espaço Criativo, em especial aos queridos amigos, Bruno Ko e George Lucas, sou grata muito grata pela existência e apoio de vocês. Todas as trocas de ideias, pelo acolhimento, especialmente pelo suporte e fortalecimento nos processos para a resolução desse trabalho.

Deixo aqui registrada a minha gratidão a todos, que de alguma forma, compartilharam os caminhos e experiências no grande estudo que é a vida. Sou grata por toda rede de apoio que está ao meu redor. Esse trabalho tem muitos corações e olhares atravessados e com cuidado e carinho eu agradeço.

*Naqueles dias, os ouvidos dos homens ouviram sons cuja pureza
angelical não podia ser conjurada novamente, por qualquer
quantidade de ciência ou magia.*

Hermann Hesse, 1943.

RESUMO

Utropica: esta obra é uma **performance no online ao vivo**. Remix de sons sobre imagens que exploram o experimentalismo da criação abstrata, profunda e livre. Elaborada com o auxílio de ferramentas tecnológicas, tendo o OBS Studio (Open Broadcaster Software) como plataforma de transmissão ao vivo à plataforma Twitch (da Amazon), a apresentação abre possibilidades de ir além das fronteiras delimitadas pelo encontro do mundo físico. Desenvolvido dentro das narrativas audiovisuais contemporâneas, Utropica, é um trabalho para multiplataformas construída sobre as novas possibilidades do fazer e pensar artístico a partir das tecnologias disponíveis e acessíveis. Durante a pandemia COVID-19, busco, através de um filme-performance, questionar: "Como o meu **corpo**, se coloca no mundo em meio ao **caos** urbano e por meio do resgate de **memórias** se torna possível o **respiro**?"

Palavras-chaves: Performance Utropica; Música eletrônica; Cinema Expandido; DJ; Remix ao vivo.

ABSTRACT

Utropica: this work is a live online performance. Remix of sounds over images that explore the experimentalism of abstract, deep and free creation. Elaborated with the help of technological tools, using OBS Studio (Open Broadcaster Software) as the live transmission software for Amazon Twitch, the presentation opens up possibilities to go beyond the borders delimited by the meeting of the physical world. Developed within contemporary audiovisual narratives, Utropica, is a work for multiplatforms built on the new possibilities of artistic making and thinking based on available and accessible technologies. During the COVID-19 pandemic, I seek, through a film-performance, to question: "How does my body place itself in the world amidst urban chaos and, through the rescue of memories, does breathing become possible?"

Keywords: Online Performance; Live Remix; Electronic Music; Expanded Cinema; Performance Utropica.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
2 PROPOSTA ORIGINAL	15
3 CONTEXTO	24
3.1.1 Caos	24
3.1.2 Corpo	27
3.1.3 Memória	28
3.1.4 Respiro	29
4 UTROPICA	30
4.1 Canal e Festa de Música Eletrônica	31
4.2 Brainstorming ao Conteúdo Imagético Não-linear	45
4.3 Breve Glossário dos Elementos em Órbita	46
5 RECURSOS TÉCNICOS	48
6 REFERÊNCIAS	54
7 CRÉDITOS (FICHA TÉCNICA)	54

1 INTRODUÇÃO

Esta performance tem como ponto cardeal uma recalibração sonora e visual que reconhece a transformação em que todos estamos envolvidos. Da dissonância chocante de enfrentar os próprios traumas, bem como os do coletivo, o presente trabalho tem como principal objetivo a experimentação sonora como expressão central da performance audiovisual transmitida ao vivo. Tendo forte relação com as novas ferramentas digitais disponíveis para criação. A execução da peça audiovisual é construída a partir da mixagem de músicas eletrônicas, mas em execução busca atravessar uma atmosfera de multilinguagens - entre as práticas de DJing, performance online, remix de imagens e sons -, compartilhada em tempo real pela presença dos atores em órbita (performer e audiência).

No primeiro e segundo tópico apresentarei a proposta original da performance: o contexto, a problemática e a tentativa de justificativa estética e conceitual do trabalho. Em resumo, é uma tentativa de uma dança sonora improvisada, sem intervalo, reimaginando o corpo, o caos, a memória e o respiro como transformação presente e transitória. Uma experimentação de confiar que a performance te leve a tais questões de alguma forma. Catalisada no cinema expandido, a performance audiovisual ao vivo, em meio ao mundo online, cria-se um objeto de estudo e um objeto videográfico tomando por referências Nam June Paik no visual, e, no universo do som, R. Murray Schafer, Pierre Schaeffer, John Cage, entre outros autores que me acompanharam no processo de pesquisa e desenvolvimento da escrita deste memorial.

No terceiro tópico, apresentarei o canal e festa de música eletrônica que é a Utropica em sua totalidade, assim como os recursos técnicos, a criação do conteúdo imagético não-linear e a descrição superficial dos objetos audiovisuais interessados. Observando técnicas de mixagem, o objetivo consiste em investigar a **trilha sonora como ponto principal da narrativa audiovisual**. O interesse em focar no som - especificamente na exploração nas técnicas de remix de *samples* - foi a rota central da pesquisa e está atrelada à minha trajetória como DJ, iniciada em 2019. Ao aprofundar o trabalho e aprender novos programas como o sistema aberto de difusão o OBS Studio (Open Broadcaster Software), estudado durante o ano de 2020 na disciplina “Laboratório de Expressões Contemporâneas”, com a profa. Milena Szafir -, a proposta da performance se ampliou, explorando e complementando a apresentação de remix com vídeos e imagens, expandindo ainda mais minha formação como operária do audiovisual. Pelo dispositivo metodológico da escrita de

um memorial foi possível a mim meditar ao detalhar o processo técnico e criativo da performance, trazendo reflexões sobre as possibilidades de performances online ao vivo em tempos pandêmicos.

A partir do estudo da música e suas múltiplas funções dentro de um filme, o pensamento de *Suzana Reck Miranda* (2006), contribuiu para uma compreensão da pesquisa em Cinema e Música, frente aos seguintes temas: trilha sonora, música no audiovisual, teoria das mídias audiovisuais. Através de um trabalho voltado à área de Artes, pode-se visualizar um processo de consolidação da pesquisa na significação do som no cinema do país, conforme ocorre junto à SOCINE (Sociedade Brasileira de Cinema e Audiovisual), com seus novos seminários, pesquisas e diálogos específicos para o som dentro dos estudos do universo audiovisual.

O objetivo proposto foi criar uma ação audiovisual que exibisse uma performance pilada no âmbito semântico do som, como empreendida e atravessada na obra *O Som e o Sentido* (1989), de *Miguel Wisnik*. Sendo este estudo, um exercício de fazer arte com o uso de computador - software e ferramentas digitais -, permitindo na prática trocas de experiências transgressoras capazes de quebrar as barreiras da impossibilidade dos encontros físicos, conectando pessoas através da música e cinema. Por fim, o eixo da experimentação tem foco em pesquisar a remixagem de música eletrônica como estética de composição dialógica construída desde vários referenciais, sendo assim disposta pela ajuda do uso da tecnologia à disposição de artesanias caseiras.

2 PROPOSTA ORIGINAL



Figura 2: Cartaz da Utopica (2020).

Fonte: Design por Mateus Falcão, disponível na página do instagram do canal Utopica.

Utopia é uma palavra que tem muitos significados. A Wikipédia¹ (2021) disponibiliza na internet a definição de Utopia, do grego "ou", "não" ou prefixo de negação e "topos", "lugar", tem, como significado um lugar ideal que não é no agora, mas que pode ser construído no futuro. Outra inspiração marcante foi o livro "A Utopia" (1516), de *Thomas More*, obra que descreve um Estado imaginário sem propriedade privada nem dinheiro, preocupado com a felicidade coletiva e a organização da produção. Thomas More, lança suas bases de pensamento no socialismo econômico, que cunhou a palavra utopia, literalmente o não lugar de nenhum lugar.

Utropica nasce dentro da cidade de Fortaleza - urbana, sombria e confusa. O projeto proporciona possibilidades de interação entre diferentes expressões através de notas musicais, sons percussivos, multiculturalismo, *techno* com ritmos agressivos, batidas e ruídos eletrônicos. Além disso, Utropica se desenvolve como uma performance musical sobre os acontecimentos do universo online, movida por experimentos viscerais de *loopings*, mesclando frequências com músicas ou apenas pedaços de faixas musicais. Na tentativa de proporcionar aos espectadores a sensação da possibilidade de migrar entre as dimensões possíveis da imaginação, quebrando a lógica do espaço-tempo absoluto, guiados por uma experimentação artística profunda e livre. Como é bem colocado por Drummond (2019), "a imaginação é a fortaleza da liberdade para quem vive no cárcere". A imaginação nunca é demasiada extensa nem limitada. Dessa forma, o eixo da pesquisa tem foco em trabalhar a música eletrônica, como principal função técnica e estética de interpretação discursiva construída pelas ferramentas de edição e mixagem sonora na performance. Com o vídeo já pré montado, o trabalho é uma tentativa de experimentar audiovisualmente as variadas formas de aderência e comunicação da trilha musical à narrativa. Eisenstein (1990) relaciona essa importância entre imagem e som:

"O som, tratado como um novo elemento da montagem (como um fator divorciado da imagem visual), inevitavelmente introduzirá novos meios de enorme poder para a expressão e solução das mais complicadas tarefas que agora nos pressionam ante a impossibilidade de superá-los através de um método cinematográfico imperfeito, que só trabalha com imagens visuais." (EISENSTEIN, 1990, p. 218).

¹ Fonte: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Utopia>> acesso em 17 de agosto 2021.

Dentro desta perspectiva, a execução musical da performance *Utropica*, tem serventia na narrativa ampliada e simbólica das manipulações de banco de dados compartilhados. A música aqui é a chave da paisagem utópica. A composição sonora é apresentada pelo manuseio de aparelhagem tecnológica, computador e um mixer, guiam a experimentação sônica, tendo como principal expressão o remix de batidas 4x4, *loopings* e *samples* de músicas eletrônicas e experimentais.

"Esse outro (novo) formato de produção musical, ao questionar o artista virtuoso resgata o principal discurso do ideário punk do *do it yourself* (faça você mesmo). A produção d(ess)a música não é propriedade de poucos eleitos — apesar das relações de músicos mais tradicionalistas. A música experimental, eletrônica, que busca novidades, novas texturas sonoras, não é, aliás, propriedade de ninguém: os *samplers* autorizam a cópia e põe um fim à obra intocável, definitiva, única. O que vale é o processo; é aí que reside, no processo, o original, a autenticidade. O produto — a música em si — é apenas uma track, uma trilha, um elemento do banco de dados de sons disponível para nova manipulação, novo recorte, nova colagem. A música eletrônica é uma obra sempre inacabada, portanto, pois se dispõe a uma nova versão, uma remistura, ao *remix*. Ela é, em si mesma, um banco de dados manipulável." (SOUZA & SACRAMENTO, 2015, p.15).

Em *Utropica* o interesse surge por um senso estético que consiste em controlar as camadas de sons manipuladas eletronicamente, propondo uma vivência pensada sobre o tempo presente, narrando junto com as imagens pré-montadas. a música eletrônica e o remix são sempre uma obra inacabada e o que vale é o processo (SOUZA & SACRAMENTO, 2015). Essa performance, portanto, é um experimento que se propõe a uma abordagem imersiva, sensível e singular, gerando sensações espontâneas e emocionais. Tendo nessa performance - que ocorrerá junto à banca de defesa de TCC - construí-la a partir da minha interpretação pessoal sobre **o corpo, o caos, a memórias, o respiro**, entre outros temas levantados através da comunicação musical, ritmos e sonoridades, capazes de tornar reflexões e questionamentos acessíveis aos espectadores, não apenas racionalmente, mas essencialmente pelo sentidos.



Figura 3: Nam June Paik Tv Buddha (1974).

Fonte: <<http://site.videobrasil.org.br/festival/arquivo/festival/programa/1402169>>, acesso em 12 agosto de 2021.

*Nam June Paik*² é uma grande referência a mim no que se refere a utilizar a tecnologia do vídeo como uma forma de expressão artística. Graduando-se em música e arte, o artista coreano trabalha em oposição à rigidez sobre as formas de experimentação cinematográfica. Nesse arranjo de sua instalação Tv Buddha (1974), exemplifica a democratização da tecnologia vem desempenhando um papel de importante diálogo com os artistas.

A afeição e o encantamento previamente pensados por mim neste trabalho, propõe a imersão em arranjos e poéticas experimentais onde a tecnologia é a base de apoio

² Nam June Paik (Coréia do Sul, 20 de julho de 1932 — Miami, 29 de janeiro de 2006) foi um artista sul-coreano que trabalhou em diversos meios de arte (entre o laboratório de música eletrônica de Stockenhausen, grupo Fluxus e instalações de vídeo), sendo frequentemente creditado como “o pai da videoarte”.

indispensável para a criação. As tecnologias operam como instrumentos musicais e visuais durante toda manifestação artística, sendo utilizadas de modo crítico-criativo. É importante lembrar que ao longo da história da humanidade vivenciamos muitas mudanças nas inovações tecnológicas em termos de arte, destaco esse produto audiovisual como um ótimo exemplo de apropriação das ferramentas tecnológicas disponíveis na nossa contemporaneidade. Trazendo ainda referências do livro *Pragatecno*, na qual ressalta-se sobre a arte nessa perspectiva:

"Arte em si é pura combinação de signos, códigos e linguagem. Pode ser a extrema ousadia da antilinguagem, da não narratividade, dos fragmentos de sons, imagens, palavras soltas, grunhidos, ruídos e silêncios descontínuos. Quem pensa a arte é o sujeito que se debate com a obra e que também necessita de um mergulho para depois poder respirar e evitar a asfixia. A arte, ao encampar a dimensão estética, torna-se reflexo das intervenções conscientes e das ações decorrentes da imaginação inventiva. Dizemos que a arte, com sua carga polifônica impregnada por seu criador, mobiliza determinadas linguagens que estão estreitamente relacionadas aos dispositivos tecnológicos acessíveis em cada época." (NUNES apud SOUZA & SACRAMENTO, 2015, p. 23)

Portanto, surge a imediata simpatia em mixar imagens e sons, despertada por conhecimentos de discotecagem e pelo manuseio de equipamentos tecnológicos, tais como: mesa de som, computador, e plataformas de transmissão ao vivo. Constrói-se, dessa maneira, a criação de uma dimensão audiovisual online. e, em vista disso, considerando o contexto e afeto pelas linguagens artísticas mencionadas, o trabalho se desenvolve como uma performance sonora ao vivo para uma linha videográfica previamente montada. Nas palavras de SOUZA é possível visualizar essa abordagem:

"A própria indústria de software investe nessa área e produz programas musicais que não exigem nenhum conhecimento de teoria musical. São imagéticos, intuitivos. Softwares que apelam para a criação musical baseada em recursos eminentemente visuais a serem arrumados, ordenados em trilhas (gráficos coloridos, ícones, colocados, arrastados pelo mouse em diferentes trilhas, faixas de canais)." (SOUZA & SACRAMENTO, 2015, p. 16).

É válido lembrar, também, como pontuado pelo gesto criativo de Pierre Schaeffer - que em 1948 produziu *Cinq études de bruits* (*Cinco Estudos de Ruídos*), criado com materiais sonoros gravados, como sons de trens, brinquedos, ruídos, máquinas, piano, panelas, canto e

vozes (exemplos de elementos que compõe a composição musical) -, sendo esta uma das primeiras peças de música concreta, que é uma forma de música eletroacústica que utiliza sons gravados como recurso composicional. Essas experiências inovadoras, revelam que a música eletrônica tem por base em sua construção os gestos de montagem (SZAFIR, 2014; 2015) via repetições e variações de samples pré-organizados. Já chegando no século XX, é possível identificar mais experimentações inovadoras com música eletrônica que transforma o pensamento clássico musical. O artista John Cage (1952) inspirado por Schaeffer (1960), procura notar nos acontecimentos de caráter acidental, atravessando a música aleatória, que fez surgir a música eletroacústica, incorporando ruídos, silêncios e instrumentos não convencionais para desenvolver suas performances.

Em tempos de “modernidade líquida”, “Vidas líquidas” e “afetos líquidos” há ainda o paradigma da hibridez que mistura ou congrega lógicas artesanais, analógicas, mecânicas, eletrônicas e digitais. Esse paradigma das misturas para produção da arte expandida abrange dispositivos, meios, mídias, hipermídias, processos digitais, satélites, softwares, sensores, rastreadores, robótica, inteligência artificial, ambientes virtuais, simuladores, bancos de imagens e sons, metadados, repositórios, aplicativos para criação em tempo real, mixers, osciladores, filtros, samplers, aplicativos para programação, tradutores automáticos, sintetizadores analógicos e digitais, programas de edição de imagem e som, tratamento da imagem, correção, pós-produção entre outros. Essa hibridez ultrapassa os meios, hipermeios e processos envolvem a mistura de técnicas, entrelaçamento de linguagens, reapropriações de estilos e misturas no próprio campo da cultura." [...] "Os processos híbridos no campo da arte, através de seus mentores, admitem acasalamentos, alargamentos, fusões, justaposições de mídias, ações em redes e misturas de culturas para gerar novas formas de produção de narrativas. Assim, as poéticas tecnológicas exalam essas misturas e ressignificações decorrentes de temporalidades distintas que se fundem em processos híbridos que reorganizam sons, ruídos, silêncios, oralidades, escritas, tatilidades e visualidades em distintos sistemas de representação. Esses trânsitos, movimentos dos processos criativos híbridos se efetivam ou se contaminam de forma recíproca. (NUNES apud SOUZA & SACRAMENTO, 2015, p. 25-28)

A revolução do experimentalismo cinematográfico está presente desde os seus tempos primórdios à era digital, o campo do cinema sofre profundas transformações que abalam suas expressões conceituais, técnicas e estéticas. Produzida por pessoas que são possuidoras da imaginação, sem sombra de dúvida, a arte se reinventa a partir das mudanças de ideias. Localizando nos anos de 1960 uma pré-história da poética do cinema digital, o movimento artístico denominado *Expanded Cinema*, busca ultrapassar os limites das grandes telas aproximando-se das expressões cotidianas entre arte e vida.

O termo cinema expandido foi proposto de forma visionária por Gene Youngblood³ na década de 70, propondo uma abrangência maior da concepção do futuro do cinema, expressando novos cenários e alargamento do audiovisual para além das salas tradicionais de exibição. Instalações, ambientes virtuais, vídeo-arte, entre tantas outras maneiras de manifestações artísticas, revelam a complexidade da territorialidade do cinema contemporâneo. Pensando na relação entre narrativas e novas tecnologias, trago esse estudo sobre a criação audiovisual e apresentação no mundo online, tangenciando novos meios e modos de representação audiovisual presente, pesquisando as redes de comunicação que transitam nas dinâmicas das inter-relações no universo da imagem e som.

Analisando brevemente o conceito de virtual apresentado pelo pensador francês Pierre Lévy⁴ suas obras e ideias, são de muita importância sobre os processos de conhecimento e troca do universo virtual. Atualmente, o conceito 'virtual' se apresenta como algo normal no senso comum, mas pensadores e teorias se esforçam para analisar o fenômeno das tecnologias da informação e comunicação sobre as perspectivas do uso diário e rotineiro. Sobre as perspectivas do pensamento de Lévy, urge, mencionar a sua visão sobre a "virtualização", que são os elementos definidores de uma experiência de conhecimento diferente das que a

³ Gene Youngblood (30 de maio de 1942 - 6 de abril de 2021) foi um teórico das artes da mídia e da política e um acadêmico respeitado em história e teoria de cinemas alternativos. Seu livro mais conhecido, *Expanded Cinema*, foi o primeiro a considerar o vídeo como uma forma de arte e recebeu o crédito de ajudar a legitimar os campos da arte da computação e das artes da mídia. Ele também é conhecido por seu trabalho pioneiro no movimento pela democracia da mídia, assunto sobre o qual ensina, escreve e dá palestras desde 1967.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Gene_Youngblood> acessado em 28.set.2021

YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded Cinema*. New York: P. Dutton & Co., Inc., 1970.

<<https://www.fronteras.com/videos/de-volta-ao-quarto-666>> acessado em 28.set.2021

⁴ Pierre Lévy (Tunes, 1956) é filósofo, sociólogo e pesquisador em ciência da informação e comunicação e estuda o impacto da Internet na sociedade, as humanidades digitais e o virtual.

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Pierre_Lévy> acessado em 28.set.2021

humanidade conheceu até aqui. Afinal esses espaços virtuais, promovem a construção subjetiva e livre de mediações, levando a comunicação e a informação sobre as bases tecnológicas. "O virtual é o processo de transformação de um modo de ser no outro." (Pierre Lévy). Nesta direção, discutindo tais questões sobre o virtual, Pierre Lévy (1999) discorre:

Em resumo, em algumas dezenas de anos, o ciberespaço, suas comunidades virtuais, suas reservas de imagens, suas simulações interativas, sua irresistível proliferação de textos e de signos, será o mediador essencial da inteligência coletiva da humanidade. Com esse novo suporte de informação e de comunicação emergem gêneros de conhecimento inusitados, critérios de avaliação inéditos para orientar o saber, novos atores na produção e tratamento dos conhecimentos. Qualquer política de educação terá que levar isso em conta (LÉVY, 1999, p.170).

[...] os novos meios de comunicação poderiam renovar profundamente as formas do laço social, no sentido de uma maior fraternidade, e ajudar a resolver os problemas com os quais a humanidade hoje se debate. [...] Além de certas repercussões comerciais, parece-nos urgente destacar os grandes aspectos civilizatórios ligados ao surgimento da multimídia: novas estruturas de comunicação, de regulação e de cooperação, linguagens e técnicas intelectuais inéditas, modificação das relações de tempo e espaço etc. (LÉVY, 2011, p. 13).

Conforme o autor, o virtual é tão existente quanto o real. Nesse sentido, a abundância de informações por meio da comunicação virtual aumenta potencialmente, com a presença das tecnologias computacionais (programas, softwares, jogos etc.) que ampliam a inteligência humana e modificam radicalmente as questões de vida. "Ora, uma vez que esses processos cognitivos tenham sido exteriorizados e reificados, tornam-se compartilháveis e assim reforçam os processos de inteligência coletiva..." (LÉVY, 1999, p. 167). Portanto, as ferramentas digitais, os bancos de dados compartilhados e toda a tecnologia científica digital proporcionam um conhecimento que se caracteriza como inteligência coletiva no mundo virtual.

Fazendo esse paralelo com o conceito de Pierre Lévy e promovendo uma breve passagem sobre o conceito da performance ao vivo, vale notar ainda mais esse conjunto de práticas diversas que conectam cinema, fotografia, vídeo e música. A concepção de performance surgiu no final dos anos 60, início dos anos 70, os espaços de artes são questionados pelos artistas que demandam encontrar e compartilhar novas formas de comunicar arte para as pessoas, na busca de promover um mergulho em uma materialidade mais profunda e menos supérflua, é construída a ideia de arte conceitual.

Nesse fluxo, surge nesse período fortemente as apresentações de performatividade que trabalham para o público e o artista vivenciar a obra juntos e simultaneamente. Envolvendo a presença em tempo real e o atravessamento numa experiência sensorial.

A performance audiovisual ao vivo caracteriza-se como um hibridismo de diversas expressões artísticas como cinema, fotografia, vídeo, música, entre tantas outras. A fusão de tais práticas contemporâneas auxiliam a promover a construção de novos horizontes holográficos e aproximar estudos dos recursos intitulados como: *Live Cinema*, *VJ/Dj*, *Expanded Cinema*, *Visual Music*, *Remix*, etc. Como tal, Utopica - performance audiovisual ao vivo -, é a reunião e experimentalismos de tais recursos interdisciplinares como forma de composição audiovisual. A partir dessa breve conceituação, é possível trabalhar com a ideia do momento como expressão e condição para ação criativa e performática da artista. Dessa forma, as premissas do tempo, espaço, contexto e tecnologias, estabelecem a construção do resultado amplificador (sonoro) e projetado (visual).

Reforçando a diversidade resultante das dinâmicas de narrativa das componentes do som e da imagem, promove-se um grande potencial combinatório de diálogos, possibilidades de múltiplos resultados artísticos, em um momento único de expressão. Uma definição generalizada dos dispositivos técnicos é essencial para a compreensão de novas possibilidades poéticas da tecnologia digital, com as formas contemporâneas de apresentação dos espetáculos sonoros visuais.

3 CONTEXTO

3.1.1 CAOS



Figura 4: London street cries, gravura de William Hogarth do século XVIII.

Fonte: Schafer, Afinação do Mundo, p.149.

“O caos é uma ordem por decifrar”. José Saramago, 2003.

Fruto das narrativas de experiências vivenciadas durante a minha formação acadêmica em Cinema e Audiovisual na Universidade Federal do Ceará desde 2016, o presente trabalho de TCC contempla também minha trajetória musical como DJ e produtora na cena cultural de Fortaleza desde 2019. No intuito de trazer uma experiência profunda e sensível no atual contexto de pandemia, de acordo com a união entre som e cinema, desenvolvi uma experimentação construída sobre o estudo sonoro a partir de uma intenção poética:

"As músicas são transformadas em fragmentos-ideias, com os quais os artistas vão formar histórias e conteúdos para suas performances. Manejando

esses fragmentos, eles conseguem interconectar trabalhos, transformando toda sua obra numa verdadeira num jogo com o sentido e com a linguagem." (SÁ, 2012, p.18)

Segundo Sá (2012), no livro *Som + Imagem* (2012), os autores demonstram o efeito do resultado sobre as múltiplas possibilidades do uso consciente de recursos musicais, na sua interpretação e conexões individuais e coletivas disponíveis para a construção imagética: interessante percebermos as sonoridades como elementos maleáveis. O objetivo é torná-los dispositivos que possam apresentar ideias e discutir questões. Importante contextualizarmos o tempo na qual a experiência foi catalisada; ou seja, na qual a pesquisa de TCC foi iniciada: no ano de 2020 entramos em um difícil momento da existência humana global, frente ao enfrentamento da inesperada crise pandêmica causada pelo Sars-Cov-2 (ou Covid-19) - um novo tipo de coronavírus, gripe que eclodiu no centro da cidade de Wuhan, na China, em dezembro de 2019⁵, e se reverberou de forma visceral pela má gestão política federal brasileira. Pois bem, olhando para o presente - um ano e meio sob pandemia -, marca-se tanto a forte influência dos meios online utilizados para a elaboração deste trabalho quanto atravessamentos pelo afeto do conceito de arte eletrônica e experimental.

Buscando ir além das fronteiras do encontro físico, na tentativa de proporcionar uma livre experimentação estética-sensorial, o trabalho propõe-se a romper com as estruturas tradicionais dos veículos e formatos dos produtos cinematográficos de massa, na medida em que se contrapõe aos limites delimitados por grandes telas. Essa nota, não somente é uma crítica ao sistema cinematográfico como um todo (calcado no dispositivo cinema), mas também uma forma de enfatizar o domínio das novas formas de distribuição e transmissão audiovisual: plataformas de acesso aberto como Youtube (da Google) e Twitch (da Amazon). Visualizo, portanto, essa criação performática como um exemplo concreto da expressão do uso da imaginação como uma libertação de uma angústia contínua da realidade do século XXI.

"Na Antiguidade, a vida era apenas silêncio. O ruído não nasceu antes do século XIX, com o advento da máquina. Hoje o ruído reina supremo sobre a sensibilidade humana... Na atmosfera triturante das grandes cidades, bem como nos antes silenciosos ambientes rurais, as máquinas criam hoje um tal número de ruídos variados que o som puro, com sua pequenez e monotonia,

⁵ Fonte: <<https://www.paho.org/pt/topicos/coronavirus>> acesso em 17 de agosto de 2021.

não consegue despertar qualquer emoção... Andemos juntos por uma grande capital moderna, com os ouvidos mais atentos que os olhos e variamos os prazeres da nossa sensibilidade, pela separação entre os gorgolejos da água, do ar e do gás no interior de tubos metálicos, o estrondo e chocalhar das máquinas respirando com seus óbvios espíritos animalescos, o sobe e desce dos pistões, a estridência das serras mecânicas, o estrépito dos bondes sobre os trilhos, o estalido dos chicotes, o chicotear das bandeiras. Vamos divertir-nos imaginando nossa orquestração das portas de correr das lojas de departamentos, a algazarra das multidões, os diferentes rumores das estações de ferro, as fundições de ferro, as manufaturas têxteis, as tipografias, o poder das instalações industriais e dos metrô. E não nos esqueçamos dos ruídos realmente novos da moderna arte da guerra." (RUSSOLO, 1913, p. 161)

Luigi Russolo é considerado o primeiro teórico da música eletrônica, resolvei selecionar esse trecho de seu manifesto *A arte do ruído (L'arte dei rumori)* de 1913, retirado do livro *A Afinação do mundo*, de Schafer (2001), pois é uma ótima evidência de notação sonora marcada por pontos importantes na história da percepção auditiva. Encontramos nessa análise a presença dos ruídos, introduzindo o homem moderno no novo potencial musical que surgia na época. Como poetizara Drummond (2019), "a Máquina cansada de servir ao homem, a máquina enferruja e morre", que frente ao nosso momento presente, ano dois mil e vinte e um, vivemos em cidades cada vez mais automatizadas e robóticas. Arte e tecnologia que atravessam temporalidades do passado e futuro. As máquinas fazem intrinsecamente cada vez mais parte da vida humana e a música é a arte mais adequada para expressar a qualidade desses objetos industriais.

"A paisagem sonora do mundo está mudando. O homem moderno começa a habitar um mundo que tem um ambiente acústico radicalmente diverso de qualquer outro que tenha conhecido até aqui. Esses novos sons, que diferem em qualidade e intensidade daqueles do passado, têm alertado muitos pesquisadores quanto ao perigos de uma difusão indiscriminada e imperialista de sons, em maior quantidade e volume, em cada reduto da vida humana. A poluição sonora é hoje um problema mundial. Pode-se dizer que em todo o mundo a paisagem sonora atingiu o ápice da vulgaridade em nosso tempo, e muitos especialistas têm predito a surdez universal como a última consequência desse fenômeno, a menos que o problema venha a ser rapidamente controlado." (SCHAFER, 1998, p.17).

3.1.2 CORPO

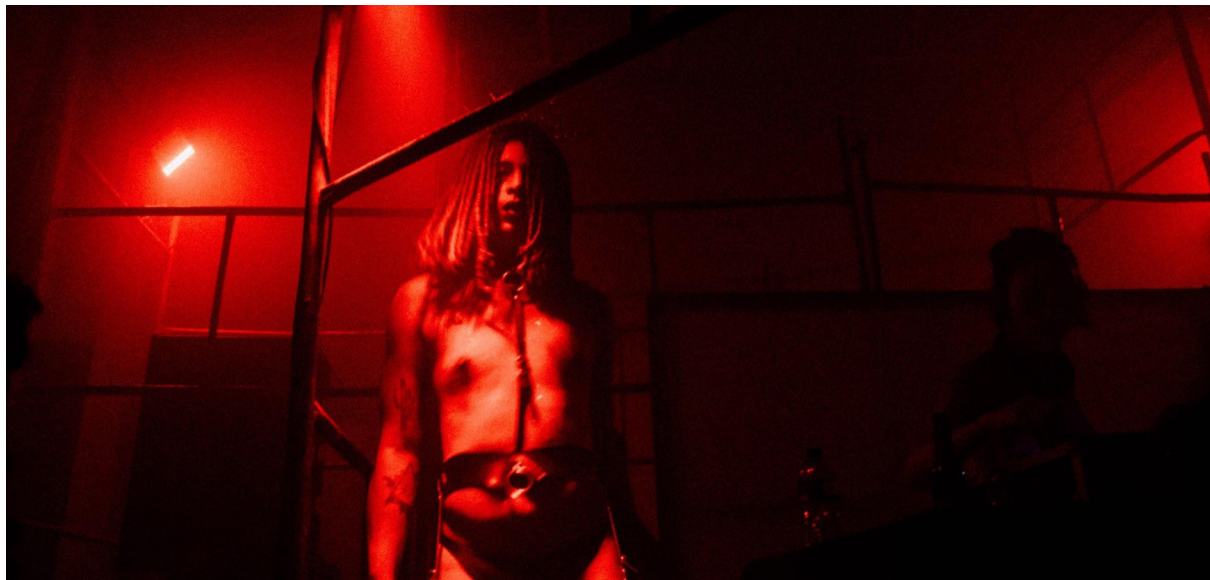


Figura 5: TransPerformance por Ellicia na Festa Utropica edição Kebra (Janeiro de 2021).

Fonte: Canal Utropica.

A Igreja diz: o corpo é uma culpa. A Ciência diz: o corpo é uma máquina. A publicidade diz: o corpo é um negócio. E o corpo diz: eu sou uma festa.

Eduardo Galeano, 1989

Em um cenário de isolamento social, crise sanitária, econômica e política no Brasil, a linguagem filmica experimental da performance Utropica busca ultrapassar as circunstâncias delimitadas pelo encontro físico, apropriando-se principalmente de banco de dados visuais e sonoros compartilhados online.

Em meio à toda essa situação busca, através de uma performance sonora para vídeo, questionar: "Como o meu **corpo**, se coloca no mundo em meio ao **caos** urbano e por meio do resgate de **memórias** se torna possível o **respiro**?"

3.1.3 MEMÓRIA



Figura 6: Indígenas Guarani em protesto contra PL 490 em 2021.

Fonte: <<https://www.cartacapital.com.br/sociedade/indigenas-guarani-bloqueiam-rodovia-em-protesto-contra-pl-490/>>, acesso em 12 agosto de 2021.

*MEMÓRIA - A memória cola fragmentos de várias porcelanas no mesmo vaso.
Quem é desmemoriado, ou nada tem para contar, escreve as memórias dos outros.*

Carlos Drummond de Andrade, 2019

A notação musical foi a base utilizada para criar o desenho visual, o embasamento empírico do processo dos motivos de escolha se construiu pelos pensamentos e emoções sobre as palavras: **corpo, caos, memória e respiro**. A linguagem afetiva com essas palavras me levaram a construir uma sinfonia sonora e visual aleatória e frenética.

Sendo impossibilitada a orquestra audiovisual - por conta da pandemia e do cenário de isolamento social - vejo como necessária direcionar-me à ótica de uma apresentação realizada ao vivo no formato online. À vista disso, a performance *Utópica* é um excelente registro de pesquisa com o olhar voltado para a utilização de técnicas de remixagem de banco de dados

compartilhados (sons, imagens, textos, gifs e vídeos) como forma de possibilidade de se pensar e fazer audiovisual em tempos pandêmicos.

3.1.4 RESPIRO



Figura 7: Fotografias de povos originários da Colônia 5000 e Seringal Rio do Ouro na Amazônia (1982).

Fonte: <<https://youtu.be/6TZ1EtaPbXA>>, acesso em 12 agosto de 2021.

A mente é o mestre dos indriyas (órgãos dos sentidos); o prana (sopro vital) é o mestre da mente." "Quando a mente está absorvida ela é chamada de moksh (emancipação final, liberação da alma); Quando prana e manas (a mente) foram absorvidos, sobrevém uma alegria inefável. Versículos 29 e 30, capítulo IV, Hatha Yoga Pradipika.

Neste capítulo, a poesia se faz presente como forma de acalmar a queda. Minha última esperança, é o verde, presente na floresta, na forma de viver dos povos originários e nos cultos espirituais de origens indígenas e da negritude. O respiro é a chave para esse momento. A capacidade de respirar depende do seu estado nervoso. Uma respiração tranquila, suave e profunda acalma a mente. As preocupações e tensões da civilização moderna sobrecarregam os nervos, portanto parar no meio da correria para lembrar do respiro, é um ato revolucionário.

4 UTROPICA

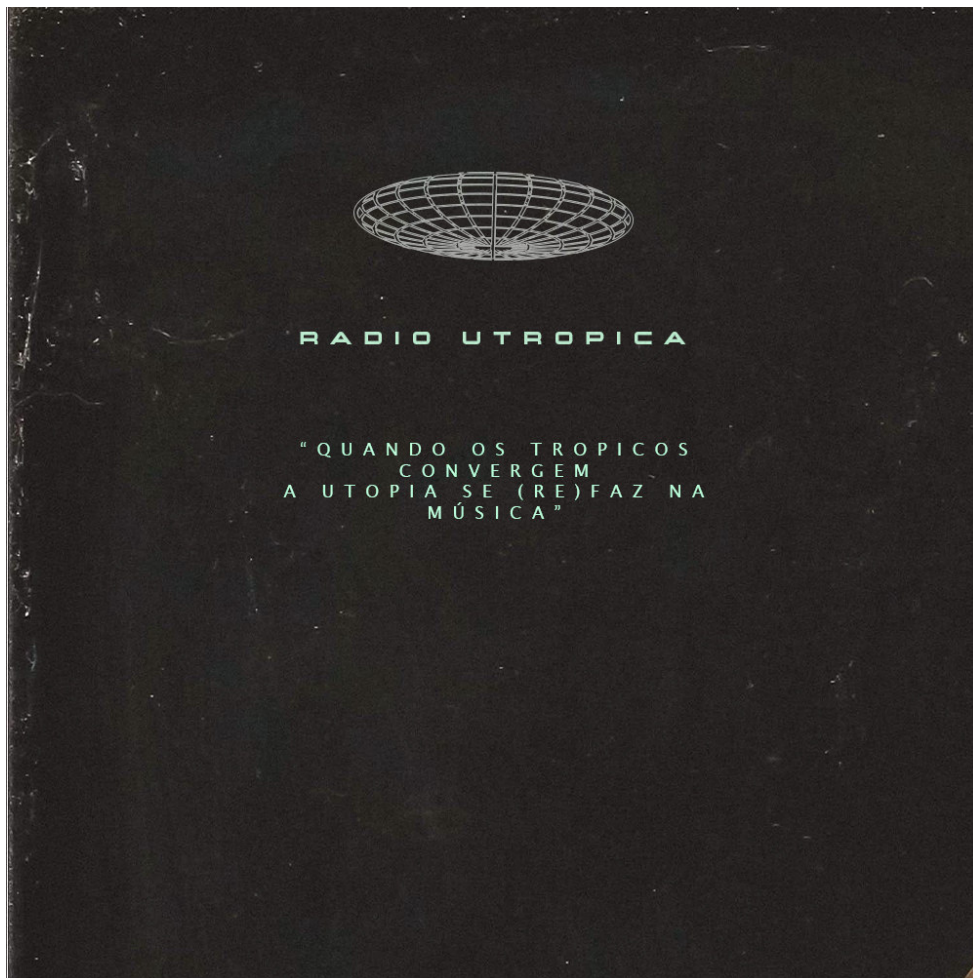


Figura 8: Design ao Canal Utopica.

Fonte: <<https://www.instagram.com/utropicaaa/>> acesso em 17 de agos.2021

4.1 CANAL E FESTA DE MÚSICA ELETRÔNICA

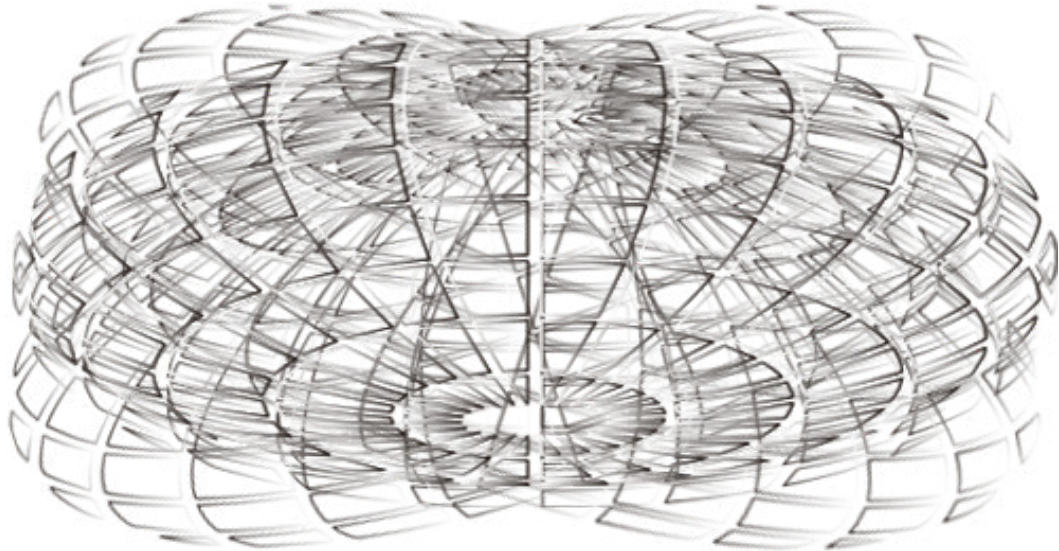


Figura 9: Logo - Nave Mãe Utopica.

Fonte: Desenvolvido pela própria autora.

MANIFESTAÇÃO DE UTROPICA

UM MANIFESTO DE PRODUÇÃO CULTURAL NO NORDESTE DO BRASIL

2020

"Como parte da presente rede de pesquisa e todos os tipos de criação multiartista, este manifesto assume distintas matrizes criativas - das formas populares artesanais às eruditas e de invenção contra-cultural - chama uma relação dialógica sem precedentes entre cultura de massa, mercado, tecnologia, tradição e modernidade. A incorporação de sons naturais e nacionais como informação legítima, o uso de elementos da alta cultura articulados com os meios de comunicação de massa e a demanda por uma linguagem universal no ato de pensar a cultura nacional. Algumas das premissas a partir das quais o movimento tem feito intervenções na área de criação artística e debates estético-político-culturais ocorridos na cidade de Fortaleza, estado do Ceará, nordeste do Brasil.

Uma contribuição para o desenvolvimento da sociedade e também para o futuro da cidade. Lembrando a forte crença no poder da beleza e a ideia de que as cidades exigem participação. Movimento, ação, vivacidade e

movimento são os elementos a serem capturados nos espaços públicos, nas ruas e em todos os aspectos da vida urbana. O design físico pode atingir objetivos de socialização, como os experimentos musicais produzidos e demonstrados pela Utopica.

Fundada em 2019, a gravadora coletiva de DJs, majoritariamente feminina, dá festas em escolas de arte, como o Rastilho Espaço Criativo, entre outros espaços alternativos de pontos turísticos da cidade - e muitas vezes estão dispostas a atingir públicos marginalizados. Os eventos da Utopica são mais do que apenas festas; são também táticas de marketing político compartilhado, ocupações de espaços urbanos controversos que destacam a indústria mais importante da cidade, a de entretenimento." (UTROPICA - Todos os designs da Utopica 2020).⁶

⁶ UTROPICA MANIFESTATION
A MANIFEST OF CULTURAL PRODUCTION IN NORTHEAST BRAZIL 2020

"As part of this present research network and all the kinds of multiart criaton, this manifest assumes distinct creative matrixes - from the handmade popular forms to the erudite and those of counter-cultural invention - calls an unprecedented dialogical relationship between mass culture, market, technology, tradition and modernity. The incorporation of natural and national sounds as legitimate information, the usage of elements of high culture articulated with mass media and the demand for a universal language in the act of thinking about national culture. Some of the premises from which the movement has made interventions in artistic creation area and aesthetic-political-cultural debates helded in the city of Fortaleza, state of Ceará, northeast of Brazil.

A contribution to society's development and also the future of the city. Recalling the strong belief in the power of beauty and the idea that cities demand participation. Movement, action, liveness and motion are the elements to be captured in public spaces, streets and every aspect of urban life. Physical design can achieve socialization goals as the music experiments produced by Radio Utopica has been demonstrating.

Established in 2019, the mostly female-run party collective DJ label throws parties in art school, as such as Rastilho Espaço Criativo, also alternative touristic points spaces in the city—and they're often willing to reach further publics. Utopica events are more than just parties; they're also political shared marketing tactics, occupations of contentious urban spaces that highlight the city's most important industry, the entertainment one." All designs by Radio Utopica 2020.

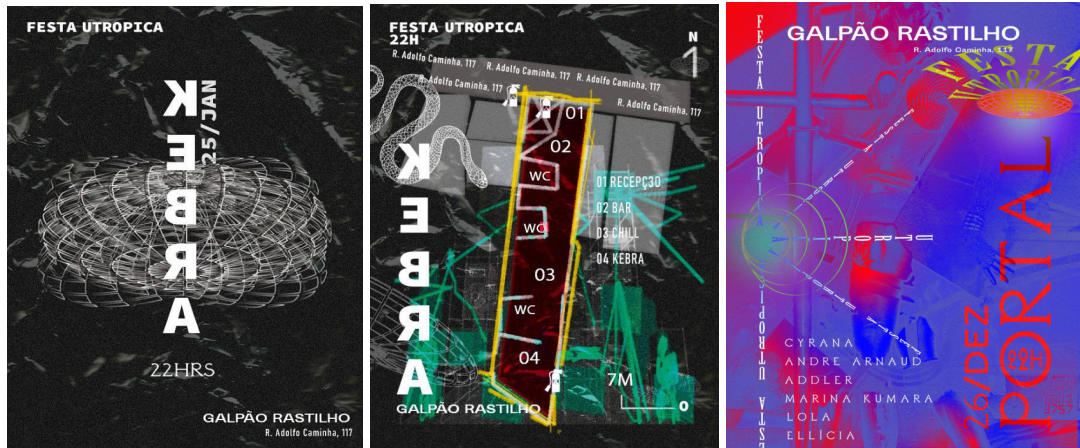


Figura 10: *Flyer 1* Festa Utopica Edição Kebra em 25 jan.2021

Figura 11: Mapa Espaço Projeto para a Festa Utopica Edição Kebra em 25 jan.2021

Figura 12: *Flyer 2* Festa Utopica Edição Kebra em 25 jan.2021

Fonte: Desenvolvido pelos designers da Utopica.



Figura 13: DJ Marina Kumara na Festa Utopica Edição Kebra em 25 jan.2020

Fonte: Fotografia digital por Mateus Falcão.

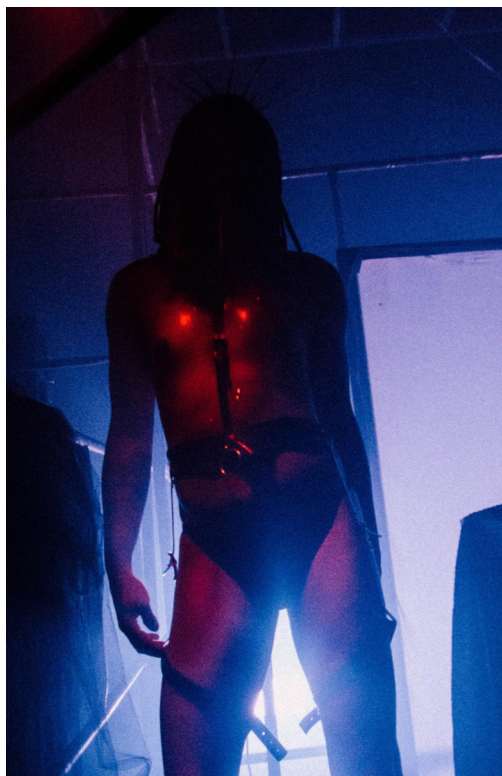


Figura 14-15-16: Festa Utopica Edição Kebra em 25 jan.2020. Fonte: Fotografias por Mateus Falcão.

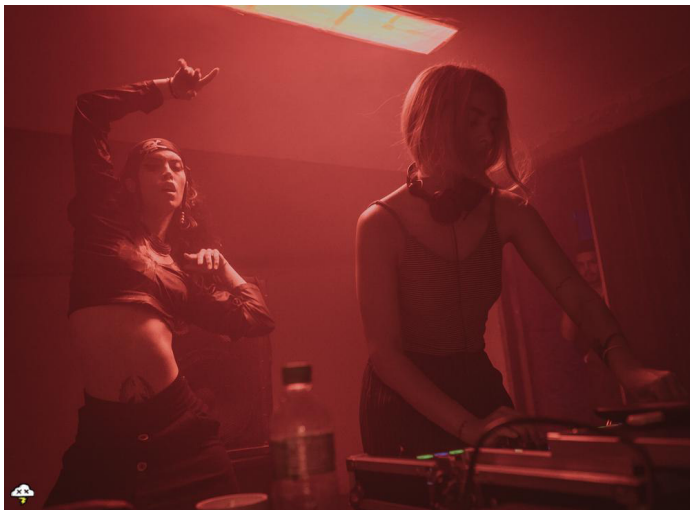
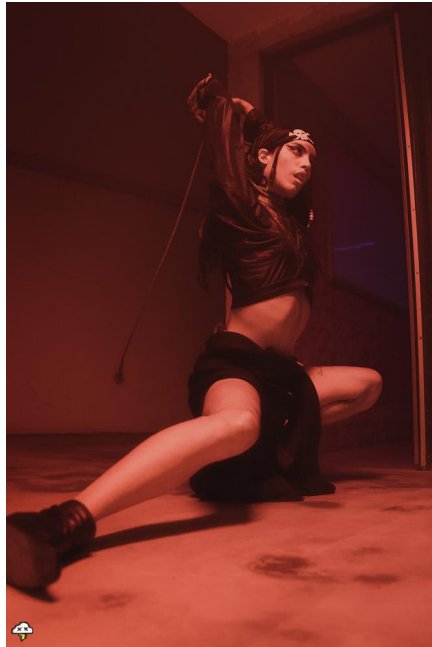
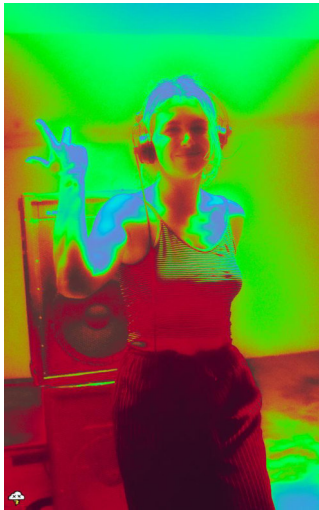




Figura 17-18-19-20-21-22: Festa Utopica Edição Kebra em 25 jan.2020 Fonte: Fotografias por Mateus

Figura 23-24-25-26-26-28-29: Festa Utopica Edição Kebra em 25 jan.2020

Fonte: Fotografias por Victor Gomes e Mateus Falcão.



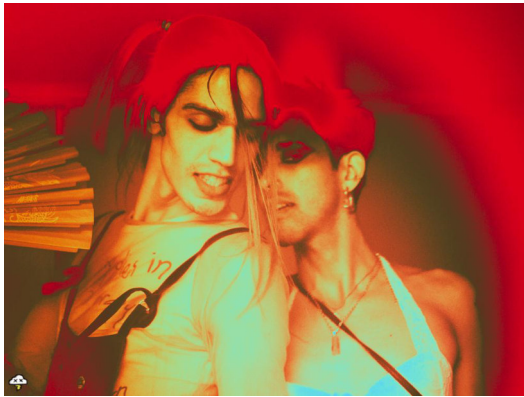
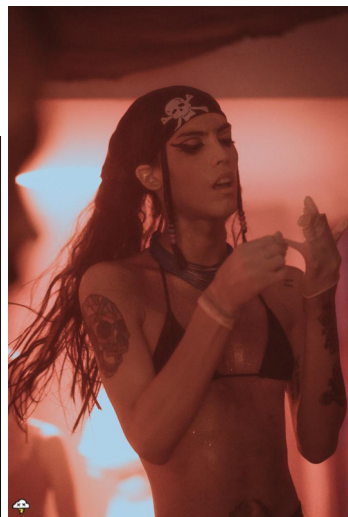
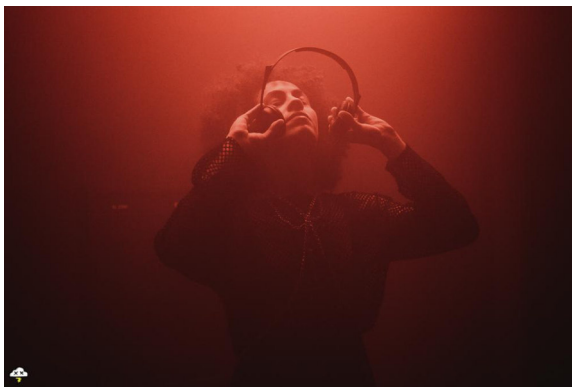


Figura 30-31-32-33-34-36-36: Festa Utopica Edição Portal em 26 de dezembro de 2019.

Fonte: Fotografias por Rastilho Espaço Criativo.



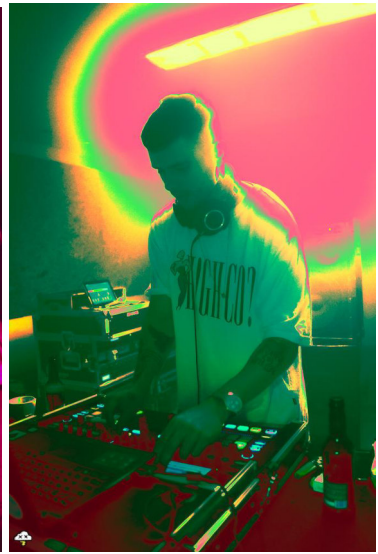
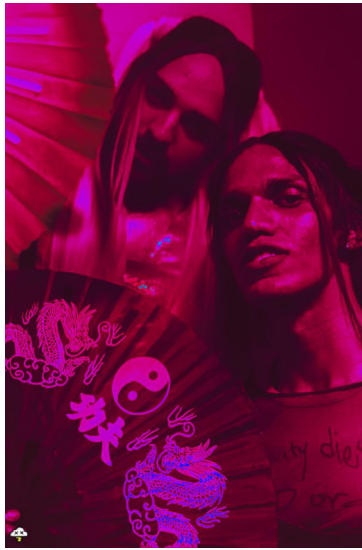
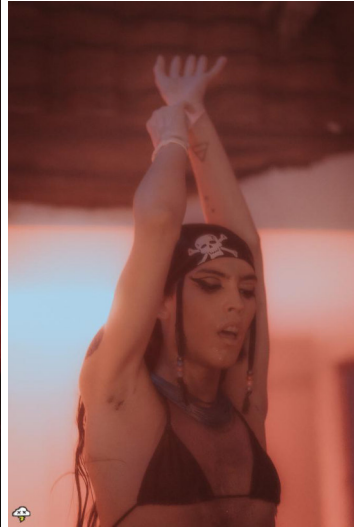


Figura 37-38-39-40-41-42-43-44: Fotografias Festa Utopica Edição Portal em 26 de dezembro de 2019.

Fonte: Fotografias por Rastilho Espaço Criativo.

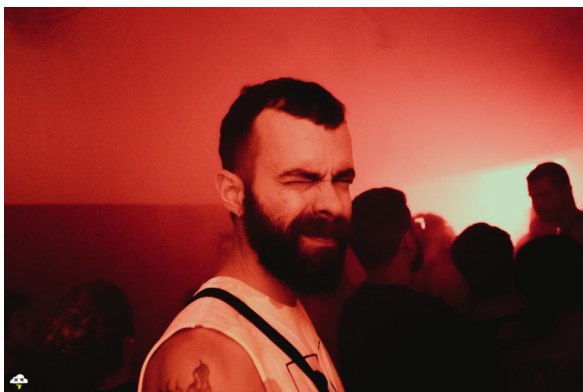
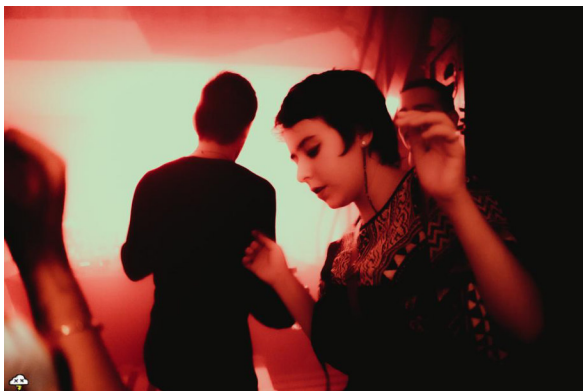
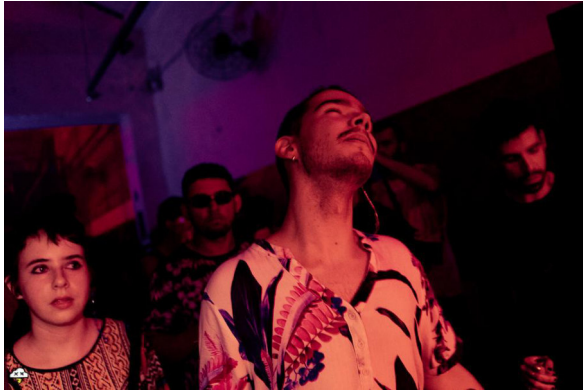


Figura 45-46-47-48: Festa Utopica Edição Portal em 26 de dezembro de 2020.
Fonte: Fotografias por Rastilho Espaço Criativo.



Figura 49: DJ Marina Kumara e Rodrigo Lobbão na Edição Praia do Futuro em 16 de agosto de 2019.

Fonte: Fotografias por Rastilho Espaço Criativo.



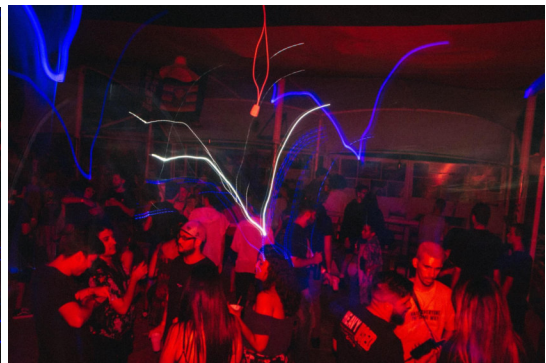
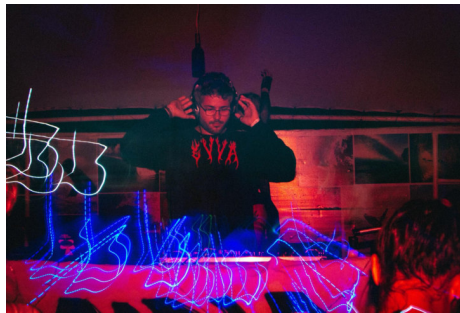


Figura 50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60: Festa Utopica Edição Praia do Futuro em 23 de agosto de 2019. Fonte: Canal Utopica.





Figura 61-62-63-64-65: Festa Utopica Edição Praia do Futuro em 23 de agosto de 2019.

Fonte: Canal Utopica

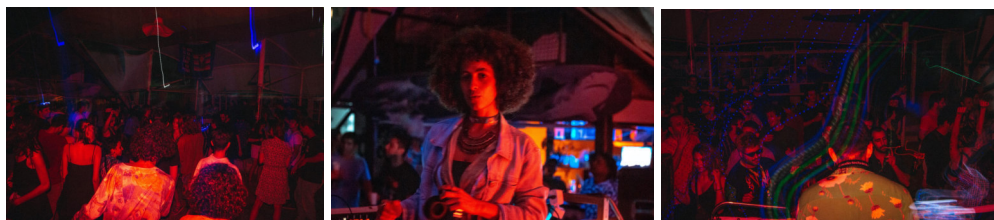




Figura 66-67-68-69-70-71-72-73-74: Festa Utopica Edição Praia do Futuro em 30 de agosto de 2019.

Fonte: Fotografias por Mateus Falcão.

4.2 BRAINSTORMING AO CONTEÚDO IMAGÉTICO NÃO-LINEAR

Notações pessoais de palavras aleatórias feitas em cadernos durante o processo criativo da construção desse memorial. Turbilhão de ideias não lineares como registro deste conteúdo empírico do processo de criação:

Corpo - Mar; Sol; Praia; Vento; Poesia; Respiro; Yoga; Fluxos; Pássaros; Flor; Time lapse; Olhos; Ciclos; Repetição; Mantras; Mundo Cíclico; Looping; Pulsão; Mapas; Localizações; Glitch; Tipografia cinética.

Caos - Cidade; Tráfego; Carros; Olho panóptico; Câmera de segurança; Urbanoide; Máquinas; Cyberpunk; Pessoas na rua (ex: parada de ônibus); Covid-19; Música eletrônica; Techno; Máscaras - Intervenções.

Memória - Ruínas; Lute como uma ruína; Manifestações; Fora Bolsonaro; Não a PL 140; Ruínas da cidade de fortaleza; Ruína da sociedade moderna - lugares; Espaços de ocupação; Luta pela democracia; Memória enquanto potência; Arquitetura; Pirataria; Apropriação; Ansiedade informacional; Ruínas do Google imagens; Ruínas algorítmicas; Poesia concreta; Ruínas algorítmicas; Imagens históricas; Sobrepor imagens; Desintegração; Banco de dados compartilhado; Rememoração de imagens.

Respiro - Natureza; Floresta Amazônica; Comunidades indígenas; Esperança; Poesia como forma de acalmar a queda; Poesia feminina; Ativismo; Feminismo; Berimbau; A Queda do Céu; Mundos possíveis; Utopia; Nutrir o imaginário; Fuga para dentro; Xamanismo; Dança; Coração; Transmutação; Oxigênio; Respirar; Rios; Medicina da Floresta; Ayahuasca; Santo Daime; Povos Originários.

4.3 BREVE GLOSSÁRIO DOS ELEMENTOS EM ÓRBITA

DJ: A função do DJ é destrinchar a grandeza musical. É criar uma série de apresentações singulares e únicas, tendo como base apenas o tempo, o local e as pessoas à sua frente (ASSEF, 2017). Ou, como palestrará Szafir em 2013 na SOCINE:

“Algo que eu aprendi, na prática de Djing, é que há toda uma gama – uma série mesmo – de respostas e reações que podem ser provocadas ao arquitetamos intencionalmente certas frequências sonoras a partir da justaposição de trilhas (vozes, beats, harmonia etc). A princípio o DJ pensa na forma (na maneira) como as frequências sonoras movem os corpos de seu público, pois muito da arte de Djing é sobre construir uma narrativa com a música que deve ser abrangente e impactante o suficiente (minimamente) para que as pessoas nunca deixem a pista de dança.” (SZAFIR, 2019, p.131)

Mixagem: O instante da passagem de uma *track* para outra. O desafio do músico está justamente em fazer essa mudança de maneira sutil quase que invisível. Numa mixagem perfeita, dificilmente se percebe o momento exato em que uma música começa e a outra termina. (ASSEF, op.cit.).

Mixer: Equipamento utilizado para conectar toca-discos e CD-Js (aparelhos especiais para fazer mixagens musicais) entre si. O mixer é uma mesa de som, na qual o DJ consegue conectar o seu fone de ouvido e ouvir as faixas antes de tocá-las, além de ter a opção de verificar e regular nesse momento a equalização das músicas. (op.cit).

Remix: Pode ser tanto uma recriação de algo sonoro como visual, para além do instrumental técnico-tecnológico: “configura-se como uma tática reflexiva que atua através da desconstrução e reconstrução de determinados repertórios midiáticos (televisivos, cinematográficos, videográficos etc), os tomando como bases hereditariamente culturais. A ideia de “remix”, portanto, insere-se na lógica da criação intertextual que é um novo formato com veias num processo metalinguístico dialógico não apenas da realização de novas obras a

partir de tudo aquilo que já tenha sido previamente produzido, mas com uma necessária compreensão [contextual] do próprio “interactor”. A intertextualidade só nasce a partir de uma reflexão sobre a cultura disponível e uma memória co-afetiva desta." (SZAFIR, 2013).

Música eletrônica: O surgimento dos computadores e sintetizadores abrem caminhos para dar forma ao gênero musical, mas é através do surgimento de equipamentos e instrumentos eletrônicos específicos que sintetizam o som. As primeiras experiências são de 1860/67, com a invenção de instrumentos musicais eletrônicos, como o famoso Theremin (também chamado de Aetherophone - som do éter) em 1917 na Rússia. O Theremin é um instrumento musical que usa circuitos eletrônicos e produz tons audíveis. A popularização da música eletrônica foi após as experiências da Eletroacústica nos anos 50, trazido pela banda Kraftwerk, nos anos de 1970 na Alemanha, que já fazia conexão de sonoridades eletrônicas com visualidades. Mas, somente em 1985/86, surge a invenção do Techno em Detroit e a House de Chicago, nos EUA, associando música e cena. Marcando uma rica expressão musical e cultural. Já a Disco Music (Soul, Funk, R&B) dialoga com as groove boxes, através dos DJs, gerando um gênero Disco, com o surgimento do conceito Remix.

Sampler: A origem dos samplers (máquinas que tiram pedaços de sons para serem colados ou repetidos infinitamente) de *groove boxes* (caixas de ritmos) e *sequencers* (sintetizadores que reproduzem *tunes*, melodias, linhas de baixos que podem ser alternados, manipulados) dão qualidades livres e criativas para aqueles que não têm necessariamente uma formação em teoria musical. São novas tecnologias de instrumentos musicais que surgem e produzem uma música mais experimental, repetitiva e hipnótica. (SOUZA & SACRAMENTO, 2015).

Loop: “Repetição Cíclica” seria uma possível tradução ao português, é possível controlar o tempo de duração de determinada informação, transformando algo mais longo ou mais curto. Trabalhar com essa repetição infinita, permite uma vasta elasticidade de criação, sendo uma técnica criativa e inspiradora para o mundo do áudio e vídeo. O looping usado para compor na música eletrônica é basicamente a repetição de um mesmo pedaço sonoro (*sample*) e visualmente é utilizado os fragmentos de imagem ou vídeos repetidos.

Controladora: As controladoras de DJ são equipamentos utilizados para viabilizar os DJs mixarem músicas. É possível soltar sons com controle e precisão de velocidade, rápida ou lenta, colocar efeitos, loops, etc. Geralmente são mais compactas e práticas em relação a outros aparelhos de discotecagem como a CD-J.

CD-Js: (Compact Disc Jockey)⁷ são tocadores de CD Player especial para fazer mixagens entre si, possui recursos próprios para o manuseio de DJs na função de tocar músicas armazenadas em CD, DVD ou até Pen Drives.

5 RECURSOS TÉCNICOS

A performance online, como detalhada, tem forte ênfase no elemento do som e será transmitida ao vivo via o link <https://www.twitch.tv/marinakumara>⁸. A transmissão à plataforma Twitch (da Amazon), se dá através do OBS Studio (Open Broadcaster Software) (SZAFIR, 2021) -, mesa-mixer virtual de vídeo (programa de edição, streaming e gravação), através do qual será possível a transmissão da apresentação diretamente de minha casa para várias outras localidades globais - telas conectadas - em tempo real. A internet possui uma enorme gama de tutoriais através dos quais podemos aprender como transmitir do OBS Studio ao Twitch (vide referências que utilizei ao final do memorial).

Um dado importante à transmissão Twitch via OBS Studio se dá no processo de configuração, entre o processamento de máquina física (meu computador) e a taxa de velocidade (download/upload) de nossa conexão à Internet. O ideal é que a sua taxa de *Upload* esteja acima de 5.0 mbps, porém acima de 3.0 já é possível fazer uma transmissão sem travamentos, e com um pouco menos ainda é possível testar algumas adaptações.

Já dentro do OBS Studio⁹ - lembramos que é um *software* de código livre e gratuito que deve ser baixado e instalado no computador físico, temos de estar atentos às taxas de processamento em execução por porcentagem de frames perdidos. Após estar totalmente configurado, é bom iniciar uma transmissão-teste para avaliar a taxa de processamento do OBS Studio no computador e a quantidade de frames, quadros de imagens perdidos. Na interface do programa, ao iniciarmos a transmissão, no canto inferior da tela fica alguns dados do processamento frente à CPU do computador - devemos monitorar estes processamentos assim como as taxas de *bitrate* do vídeo. Vide imagem:

⁷ Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Compact_Disc_Jockey> acesso em 17 de agosto de 2021.

⁸ Acesso em 17 agosto de 2021.

⁹ Fonte: <<https://obsproject.com/download>> acesso em 17 de agosto de 2021.

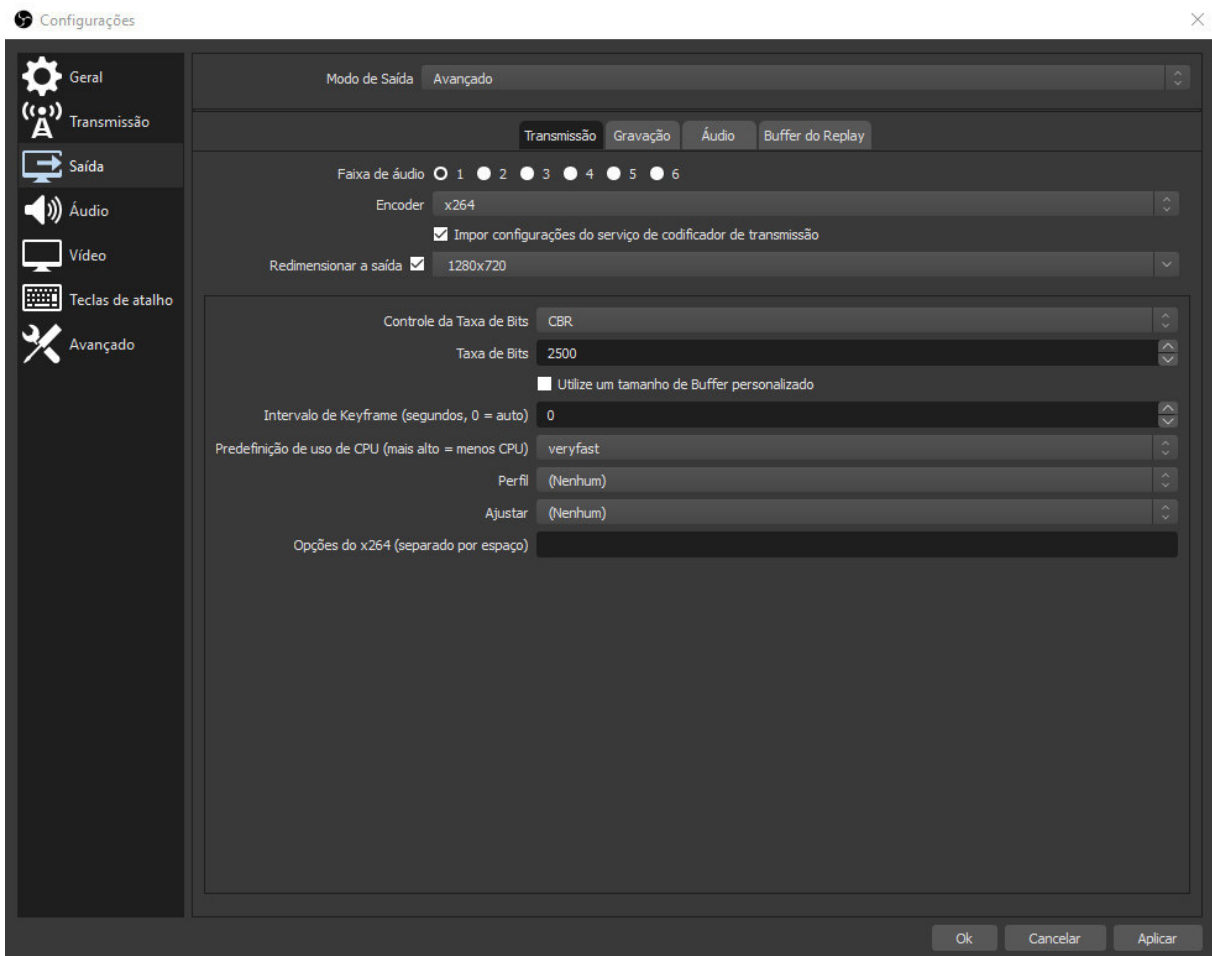


Figura 75: Print Screen - Configurações - Saídas OBS.

Fonte: OBS acesso em 17 de agosto de 2021.

Além dos tutoriais acessados online - comumente focados em questões técnicas relacionadas a aspectos visuais, sonoros e/ou de transmissão a diferentes plataformas -, o Intervalos & Ritmos (#ir!) tem realizado uma série de palestras e tutoriais, desde 2020, para utilização do OBS Studio voltado às Artes sonoras e videográficas - performances audiovisuais em tempo real (vide <https://www.youtube.com/watch?v=PnaTgcRa0dU> ou www.projetares.art.br). Mas para o sistema operacional MAC (da Apple) as configurações podem se alterar em alguns aspectos, sendo necessário fazer o *setup* com o app extra, Screen Flicker.¹⁰

1. Configurando a rota do som:

Como minha pesquisa é voltada aos aspectos sonoros, foco nestas breves configurações aqui: no Audio Mixer do OBS (vide Figura 76), caso esteja aparecendo a opção Mic/Aux, devem tirar o som desta opção para evitar que ruídos externos ou vozes sejam

¹⁰ Fonte: < <https://www.araelium.com/screenflick-mac-screen-recorder> >, acesso em 12 agosto de 2021.

transmitidas também. Os vídeos e mídias inseridas também devem ter atenção em seu volume para não chocar com a saída principal de som, lembrando que você não vai escutar esses áudios.

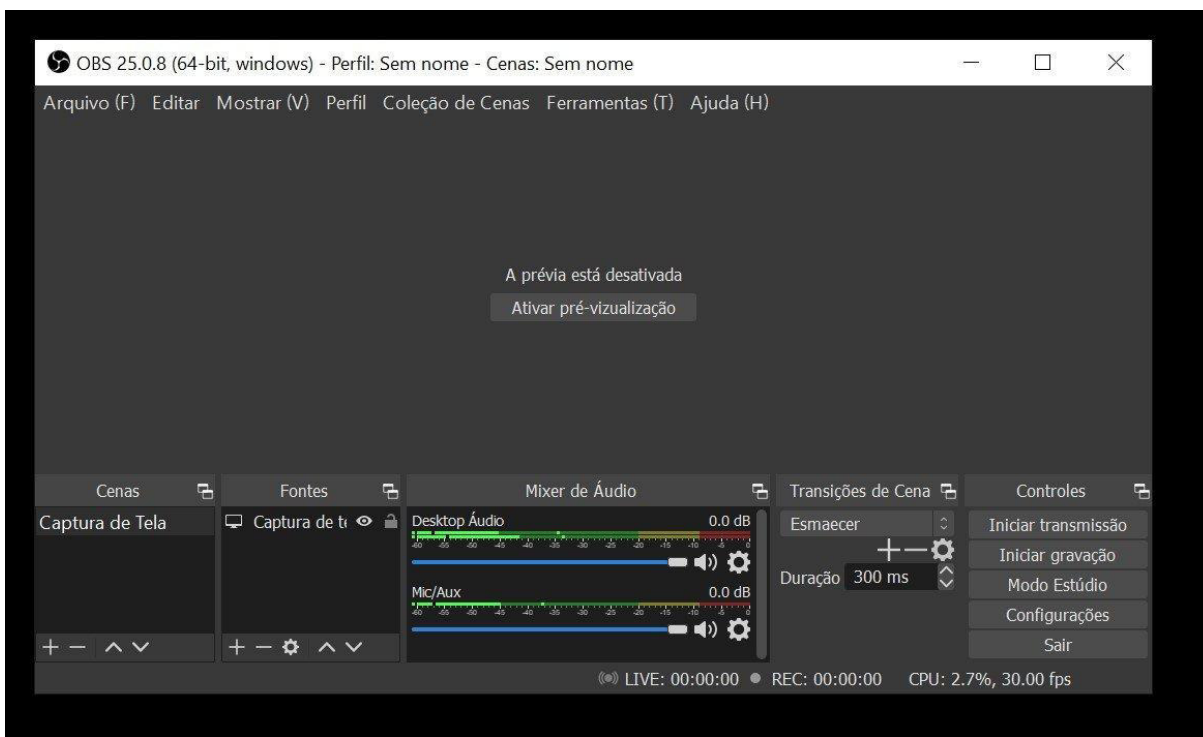


Figura 76: Print Screen Interface Principal OBS

Fonte: OBS acesso em 17 de agosto de 2021.

Opção 1 - através da entrada line-in: Conectar a saída de áudio do mixer direto no computador, entrada line-in p2 (é necessário ter este cabo). Pode ser que não funcione a conexão direta do mixer para o computador (depende do modelo do computador), por isso ter como intermediário um splitter ou conversor iRig resolve (coloquei lá em cima). O que estes conversores fazem é basicamente transformar o computador e o iphone em receptores de áudio.

Opção 2 - através de placa de som: Conectar a saída de áudio do mixer na entrada de som da placa de som, e conectar a placa de som no usb do computador. (Provavelmente terá que instalar algum *software* ou algo que permita o computador reconhecer a placa). No caso, usarei o *software* Traktor 2 em minha apresentação disponibilizado pela controladora da empresa alemã Native Instrument, Traktor Kontrol S8¹¹, é uma peça de *hardware*

¹¹ Fonte: <<https://www.native-instruments.com/en/products/traktor/dj-controllers/traktor-kontrol-s8/>> acesso em 17 de agosto de 2021.

extremamente potente e precisa, para quem leva a sério o desempenho de uma performance de DJ, as telas integradas e os decks *remix* oferecem possibilidades incríveis para trabalhar.

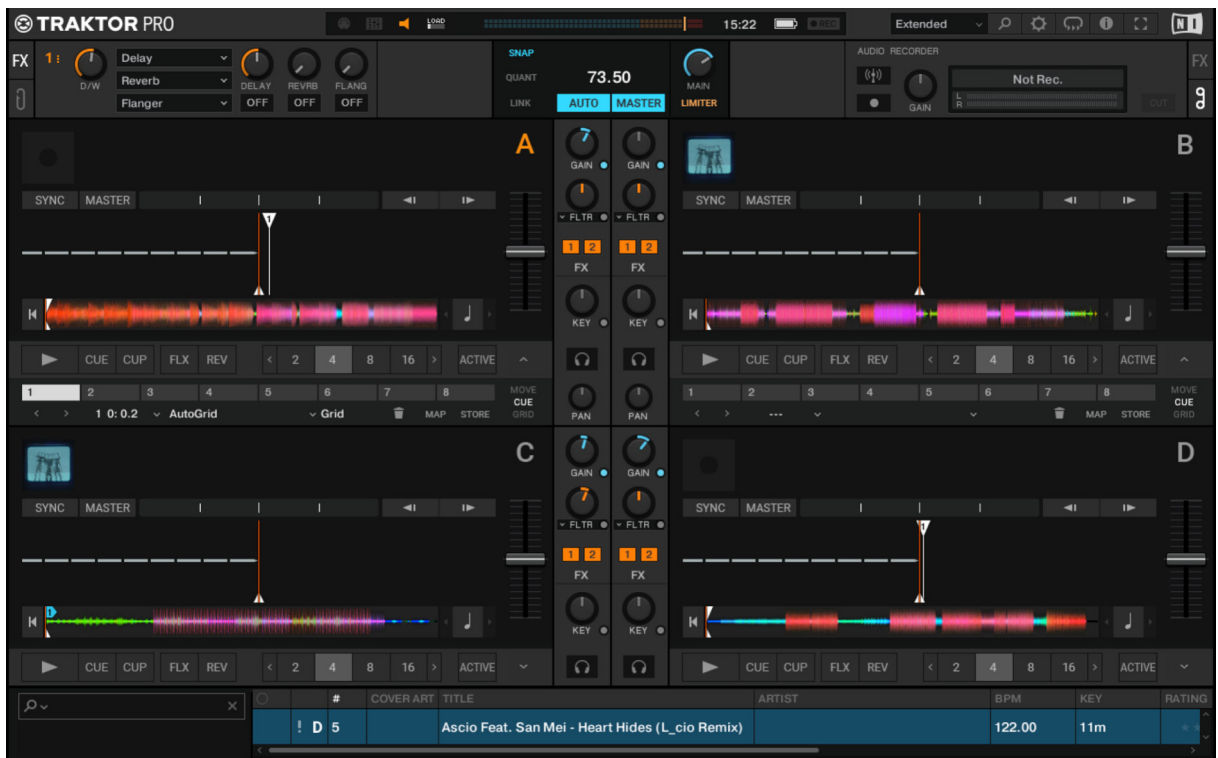


Figura 77: Interface Traktor Pro 2 (software).

Fonte: *Printscreen* feito pela própria autora.



Figura 78: Traktor Kontrol S8 (hardware).

Fonte: <<https://www.native-instruments.com/en/products/traktor/dj-controllers/traktor-kontrol-s8/>> acesso em

17/08/ 2021.

Opção 3 - sem equipamento extra (Desktop Audio):

Op1 (melhor): Utilizar no OBS a opção Desktop Audio, que capta o som direto do computador para a transmissão, sem perda de qualidade. Em Windows esta função já está disponível no OBS, para MAC é necessário descarregar uma app extra que mencionei e fazer um setup depois de baixá-lo.

Atenção: Caso tenha problemas com a pré-escuta ou alguma outra questão de direcionamento do sinal de áudio, é possível utilizar o software *Loopback*, que é uma interface virtual de áudio, ou seja uma placa de som digital, onde você pode direcionar e interligar as interfaces de áudio que estão ligadas no seu computador.

Há aplicativo de áudio extra para usuários de MAC. No link do *Dropbox*¹² você poderá visualizar um vídeo que ensina como baixar e instalar o *Loopback* no seu Mac. O Rocca, que fez o vídeo, ensina a utilizar o *Loopback* na ferramenta de *stream Wirecast*, mas a lógica é a mesma para o OBS. Descrevo aqui como você pode usar o *Loopback* no OBS: Configurações > Áudio > Áudio da área de Trabalho > selecione o programa *Loopback* que aparece no OBS como interface de áudio. Após isso o OBS estará recebendo o sinal do *Loopback*, simples né?

2. Equipamentos para DJ'ing:

- Um computador com câmera (que pode ser usado tanto para tocar com o software de DJ quanto para transmitir a *live*. Se não usar controladora e sim mixer + CDJs, utilizamos o computador só para transmitir a *live*)
- Uma controladora ou mixer com CDJs (opcional)
- Uma webcam (opcional - pois se estiverem a usar controladoras ligadas no computador, podem querer ter a câmera de um ângulo diferente, então podem usar uma webcam extra. Também é possível conectar outras câmeras profissionais, mas são necessárias softwares ou interfaces específicas de acordo com o modelo da câmera. E também é possível utilizar a câmera do smartphone, mas não é a melhor opção e é necessário utilizar um app no telefone e computador para funcionar, indico para MAC (Apple) o aplicativo ElocCam e para sistema operacional Windows (Microsoft) o iVCam (lembrando que o #ir! utiliza-se do app de código

¹² Fonte:

<<https://www.dropbox.com/sh/hfebgme9l5idl8z/AAAqhkJYGr-s3uT9h9fGCAzba?dl=0&preview=Instrucoes+para+quem+nunca+fez+live.mp4>> acesso em 12 agosto de 2021.

aberto, Ninja OBS - conforme apresentado no “Tutorial OBS @ Artes”¹³ disponível no YouTube.

3. Conexões dos equipamentos (*hardwares* externos) junto ao computador:

Lembrando que não é necessário ter os equipamentos para se apresentar, é possível fazer a apresentação só com o computador.

- Um cabo de áudio (p2/p2) para conectar a saída da controladora/mixer à entrada *line in* do computador
- Um conversor de áudio para computador iRIG. Ou use cabo com função semelhante, como um *splitter* p3.
- Uma placa de som externa (conexão da controladora ao computador)

¹³ Fonte: <<https://youtu.be/A-TE8tNUQkk>> acesso em 12 de agosto de 2021

6 REFERÊNCIAS

- ANDRADE, Carlos Drummond de Andrade. **O avesso das coisas: Aforismos**. 1.ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.
- ASSEF, Claudia. **Todo DJ já sambou: a história do disc-jóquei no Brasil**. 4. ed. São Paulo: Music Non Stop, 2017.
- CHION, Michel. **Audio-vision: Sound on Screen**. New York: Columbia University Press, 1994.
- EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.
- RUSSOLO, Luigi. **The Art of Noises**. New York, 1913.
- SÁ, Simone Pereira Costa, Fernando Morais. **Som + Imagem**. Rio de Janeiro: 7 letras, 2021.
- SCHAFER, R.Murray. **A Afinação do mundo: Uma exploração pela história passada e pelo atual estado mais negligenciado aspecto do nosso ambiente: a paisagem sonora**. São Paulo: UNESP, 2003.
- SOUZA, Cláudio Manoel Duarte; SACRAMENTO, Adriana Prates. **PRAGATECNO: Uma Outra Cena da Mesma**. Salvador: DaMãeJoana Casa Editorial, 2015.
- SZAFIR, Milena. **A interatividade do vídeo-remix: subjetividades em jogo na rede [artesãos audiovisuais em formação, versão 1.1]**. Manaus: INTERCOM, 2013.
- _____. **Estéticas do Pós-Remix: diálogos audiovisuais através das memórias afetivas em fluxo**. Minas Gerais: PAP, 2014. < <https://bit.ly/3sqby2e> >, acesso em 17 de agosto de 2021.
- _____. **Neo-Remix Gestos**. Rio de Janeiro: INTERCOM, 2015.
- _____. **(Des)apropriada: par'almém do tempo real – dispositivos audiovisuais & artesãos digitais em form'ação (sobrevivente em breve testemunho) [anexo à] Da Retórica: Audiovisual e as regulações das paixões"**. IN: SZAFIR, M.; IVO,E. *Montagem Audiovisual - Livro#1*.2018. São Paulo: SOCINE, 2019.
- _____. **EITA Design na sonoridade da abelha: davar em movimento**. IN: MARINHO, C. et.al. *II Colóquio de Pesquisa em Design (2020)*. Fortaleza: nadifúndio. < <https://design.ufc.br/wp-content/uploads/2021/07/iicpd.pdf> >, acesso em 17 de agos de 2021.

7 CRÉDITOS (FICHA TÉCNICA)

From all the art

Radio Utopica

“A convocação da participação do público como parte do processo de produção da arte.”

“The public participation calling as part of the art production process.”

Direção e montagem: Marina Kumara

Equipamentos de captação: Canon 7D

Figurino: Leticia Vasconcelos e Rafaela Vasconcelos

Fotografias: Isadora Glaeser e George Lucas

Vídeos em drone (fotografia aérea): George Lucas - Rastilho Espaço Criativo

Trilha Sonora: Marina Kumara Remix

Banco de dados de vídeos e imagem compartilhados.