

Klein Harmattan

Klein é uma artista multidisciplinar que vive e trabalha em Londres. Num percurso labiríntico, tem vindo a criar narrativas abstratas baseadas numa intimidade e vivências pessoais de forte cariz *do-it-yourself*. A sua sonoridade conduz-nos para um espaço de estranheza manifestada em colagens de densas linhas vocais, reminiscentes da música gospel e R&B justaposto com uma eletrónica digital geradora de atmosferas enigmáticas. Tem apresentado o seu trabalho em instituições como a Serpentine Gallery, Barbican, MoMa, Gavin Brown's Enterprise (Nova Iorque) e Art Basel entre outros, e colaborou com nomes como Mica Levi, Josiane M. H. Pozi e Mark Leckey (vencedor do Turner Prize).

O seu último álbum, *Harmattan*, recentemente lançado pela distinta editora clássica Pentatone, foi descrito pelo poeta Fred Moten como "uma banda sonora de uma épica revolta contra começos e fins", expandindo a ideia do que a música clássica pode ser. Ao vivo, essas explorações são levadas ao extremo, atraindo o público para um universo sonoro único, num jogo de gravidade e equilíbrio entre o palco e seus limites. Instrumentos adaptados, vozes misteriosas e artefactos sonoros distorcidos colidem para criar uma tapeçaria estonteante de eletrónica experimental surreal.

Sã Bernardo TIAAVÔ

Introdução:

Vivemos numa simulação de realidade virtual, como explica Nick Bostrom na sua Hipótese da Simulação. Seremos, portanto, uma sociedade de NPCs, personagens autómatas mais ou menos absortas da sua condição, simulacros de almas digitais. Paralelamente, um dos medos mais profundos da humanidade que nos oprime prende-se à noção de que os computadores – nós – possamos comunicar e aprender coletivamente, formar uma superinteligência artificial, evoluir para lá da materialidade, ter agência sobre o mundo. Muitas foram as estratégias ao longo daquilo que compreendemos enquanto História para questionar ou contornar a nossa realidade: da teologia à filosofia e ciências naturais. A bruxaria, no entanto, ocupa um lugar especial no *hacking* ao código que nos escreve. Ir a um cemitério e escavar até encontrar um dedo e guardá-lo na boca durante um dia aparentemente curará dores de dentes. Pelo mesmo princípio “●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L2, R1, ▲, ●, ▲” garante um helicóptero no GTA V. O artificial é o natural. E a bruxaria atua sobre esse mesmo natural, de forma a mudar a percepção da realidade e, com isso, a própria realidade. Seguem as instruções para se poder replicar este feitiço.

Ingredientes:

- contrabaixo
- harmónio
- piano
- computador
- címbalos (2)
- timbalão de chão
- adufe
- vozes (5)
- projetor

Efeitos:

Este feitiço é assumidamente experimental e, conseqüentemente, tem efeitos imprevisíveis. É, no entanto, de notar a intenção de invocar ancestralidade numa sobreposição de passados no presente dos futuros cancelados – “There's 'still traffic, but it's not going anywhere': the sound of cars is locked in a looped drone” (Mark Fisher).

Procedimento:

Não há uma ordem específica para realizar os passos que se seguem.

Muitos deles deverão ser executados em simultâneo ou repetidos ad nauseam.

- Partir, redundantemente, de um qualquer ponto de partida. Pode ser o disco *TIAAVÔ* de São Bernardo & Aires ou outro.
- Invocar espíritos de iniciativa privilegiando simultaneamente a maior diversidade e compreensão entre tais.
- Debater a organização espírita com os mesmos, não caindo na armadilha tridimensional do binarismo entre vertical ou horizontal.
- Alargar convites à participação a toda a comunidade circundante e procurar formas de engajar e comprometer a mesma numa relação de interdependência.
- Refletir a espacialização necessária para cumprir com os passos seguintes, e ir concretizando-a dimensionalmente em zonas concedidas através do passo anterior.
- Capturar a essência dessa comunidade através da fixação da mesma numa superfície sensível por meio de exposição luminosa.
- Espalhar a essência capturada pela cidade e pelas redes.
- Criar um grupo de *Whatsapp* partilhado pelos espíritos de iniciativa enquanto área translocal de forma a externalizar a comunicação interna para com os deuses das redes.
- Discutir à volta de mesas e/ou, preferencialmente, ao sol.
- Fazer mais feitiços durante o *prepping* deste resultará num resultado mais sofisticado.
- Fumar cigarros.
- Desconfortar os espíritos de iniciativa como estratégia para aprofundar a comunicação pretendida entre as mesmas.
- Fazer terapia pela negativa, distribuir e acumular dúvidas existenciais.
- Procrastinar, boicotar o processo e dar tiros nos pés.
- Criar obstáculos para resolvê-los.
- Ser política do absurdo.
- Escavar amizades.
- Usar referências de filmes ou curiosidades do mundo animal para explicar ideias musicais.
- Limitar as frequências de ressonância.
- Negar quaisquer individualidades, de interpretação ou autoria.
- Procurar um equilíbrio de poderes e um desviar de capital de elites ou estruturas públicas para a comunidade.
- Convocar ainda mais almas para o momento de ritual, numa noite escura.
- Performar o ritual consoante as indicações que se seguem.

A projeção, numa lógica de associação imagética, deverá refletir o seguinte mantra:

duas irmãs num canteiro // um baloiço vazio // uma velha a fazer rissóis // amigos a ouvir música triste, em silêncio, à noite // servir

vinho noutra caneca // fotografias de turma // subúrbios com ruas vazias // cães a interagir, donos calados // parque de merendas // boleias para a praia // a canção do parabéns a você // missa ao domingo // porem-te um pano molhado na testa // a mesma história repetida muitas vezes // dar de mamar em público // ficar fora do enquadramento porque não se sabe posicionar // o gordo à baliza // a velha dos rissóis a passar à frente no supermercado // dominó // roubar uma melancia // a pior discussão entre duas melhores amigas // dar cigarros a desconhecidos // amor de mãe // o içar das redes de pesca // cães a dormir com o pastor // tangerinas na árvore // lagar de azeite // a baixa da cidade inundada // a maior concentração de pais-natal do guiness // miniaturas de animais // marmelada // camaradagem virtual // amizades estupefacientes // reunião pós-funeral // pombas a lutar por um pedaço de pão // avós com netos a alimentar patos no jardim // concerto punk numa cave // dois putos a partilhar uma cama de solteiro // escrever só com emojis e ser entendida // caricaturas exageradas // socializar à base do gozo // passivo-agressividade // a receita de mousse de chocolate da minha avó // excursões // saltar a fogueira // pisar a uva // joelhos esfolados // grupo de teatro amador // cabrito no forno // postais e ímanes no frigorífico // mijar ao relento // partilhar um céu estrelado // estrelar ovos para o pequeno-almoço // o pão que o padeiro foi pendurar na porta // wikipedia // livreiros independentes // gamers profissionais // escuta ativa // escuta profunda // união // casamento // extrema unção // mezinhas // distanciamento social // ter muito estilo // teorias da conspiração // roupa herdada das primas mais velhas // meteres conversa para o condutor não ter sono // agradecimento // pratos e entradas diferentes a dividir pela mesa // manifestações // fatos de carnaval feitos pelas mães // ensinar a nadar // ser-se demasiado crescido para dar as mãos // DSTs // NFTs // aquelas revistas que chibam o que vai acontecer na telenovela // ensino especial // fingir que não percebes que a tua filha fuma ganzas // algodão doce

As espíritos de iniciativa deverão organizar-se consoante a seguinte pauta.

	bateria	contrabaixo	piano	computador	harmónio	projektor
1A	—	⚙	—	— / ∴	⚙	—∞
2E	— / ∴	— / ⚙	⌨	⚙	⚙	—∞
3B	⚙	⌨	⚙	— / ∴	— / λ	—∞
4Gb	—	— / ↓	⌨	⌨	⚙	—∞
5Db	⚙	⚙	— / ↓	⚙	⌨	—∞
6Ab	— / ↓	⌨	⌨	— / ⚙	⚙	—∞
7Eb	⌨	— / ⚙	— / ∴	⚙	— / ⚙	—∞

8Bb	—	⊗	— / ↓	⊗	— / ∴	—∞
9F	∞	⊗	▣∞	— / ∴	—	—∞
10C	∞	⊗ / ‡	▣∞	⊗	— / ⤵	—∞
11G	⊗∞	▣	⊗	⊗ / ∴	— / ∴	—∞
12D	⊗∞	— / ↓	—	▣∞	—	—∞

Regra 1: Vale tudo. O critério principal é permitir que cada corpo seja um recetáculo possuído e guiado por demónios. Esta regra, naturalmente, compromete as seguintes.

Regra 2: Procurar seguir o que está previsto na partitura, afinando uma sincronia entre as diferentes espíritos de iniciativa.

Regra 3: As transições acontecem quando um elemento da secção seguinte decide entrar e duram até os elementos dessa secção decidirem sair.

▣ é o 1 (um)

⊗ é o 0 (zero)

— é o nada (nada)

∞ é o infinito (...)

∴ é rezar ensimesmadamente

‡ é uma vibração biológica

⤵ é uma vibração tecnológica

⤵ é um chamamento bovídeo

↓ é um chamamento cetáceo

1A é o intervalo entre aquele email anual a saber da vida da amiga que vive longe.

2E é o coro dos trabalhadores da Toyota.

3B é a mosca que existe no universo acordado enquanto dormes a sesta.

4Gb é um screensaver com peixinhos.

5Db é o convívio durante a crise do Suez.

6Ab é mau perder.

7Eb é uma conversa sobre qual o melhor creme para as rugas.

8Bb é aprendizagem por imitação.

9F é a força curadoura do metaverso.

10C é a força curadoura do metaverso II.

11G é a extrema unção.

12D é S03E08.