

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE ARTES E LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

Wagner de Souza Antonio

**LUMINESCÊNCIAS SINGULARES:
INFLUÊNCIAS NO AUDIOVISUAL AO VIVO**

Santa Maria, RS
2018

Wagner de Souza Antonio

**LUMINESCÊNCIAS SINGULARES:
INFLUÊNCIAS NO AUDIOVISUAL AO VIVO**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), como requisito parcial para a obtenção do título de **Mestre em Artes Visuais**.

Orientador: Prof^a. Dr^a. Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi

Santa Maria, RS
2018

Antonio, Wagner de Souza
Luminescências singulares: Influências no audiovisual
ao vivo/ Wagner de Souza Antonio-2018.
130 p.; 2018

Orientador: Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi

Dissertação de Mestrado – Universidade Federal de Santa Maria, Centro de
Artes e Letras, Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Santa Maria, RS,
2018.

1. Arte Contemporânea 2. Arte e Tecnologia 2. Arte Generativa4.Live Cinema5.
Influência I. Minuzzi, Profª. Drª. Reinilda de Fátima Berguenmayer II. Título.




Este trabalho está licenciado pela Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0
This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0

Wagner de Souza Antonio

**LUMINESCÊNCIAS SINGULARES:
INFLUÊNCIAS NO AUDIOVISUAL AO VIVO**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Artes Visuais.

Aprovado em 19 de março de 2018:



Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi, Dr^a. (UFSM)
(Presidente/Orientador)



Cássio dos Santos Tomaim, Dr. (UFSM)



Elaine Athayde Alves Tedesco, Dr^a. (UFRGS)

RESUMO

LUMINESCÊNCIAS SINGULARES: INFLUÊNCIAS NO AUDIOVISUAL AO VIVO

AUTOR: Wagner de Souza Antonio
ORIENTADOR: Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi

A presente Dissertação de Mestrado investiga, no campo da Arte e Tecnologia, o processo de captura de variáveis em interações audiovisuais, de forma a determinar estratégias capazes de aferir singularidades a uma estética videográfica. Desenvolvendo através dessa experiência uma prática pessoal regida pelo termo “influência”, junto ao audiovisual ao vivo. Objetivando desta forma, descrevero processo de abertura desses canais de influência empregados na prática artística da imagem projetada como performance. O relato é estruturado em três capítulos que acompanham o método de abertura desses dados na materialidade em direção ao digital de forma paramétrica. O primeiro capítulo, em condições preliminares, propõe uma cronologia da imagem em movimento na busca de elementos constituintes das práticas relativas ao audiovisual ao vivo. Segue-se, nos capítulos seguintes, elencando a ação do corpo junto à codificação criativa, configurando esse corpo como variável luminescente na ação propositiva, através da investigação do movimento da dança contemporânea. Como consequência da ação do corpo, decorre essa busca por formas de ampliar as possibilidades de obtenção de canais de influência junto a outras fontes, proporcionando uma reflexão a respeito do processo performático em tempo presente. Nesse sentido, acontece conceitualmente uma reflexão a respeito da condição temporal da performance ao vivo e suas percepções quanto a questão do tempo de cada observador. Por fim, o estudo busca listar condições com potencialidade de obter novos canais de influência, através das humanidades expressas nas redes sociais, em ambiente online, por exemplo. Como resultado é possível identificar na experiência um vislumbre do momento ao qual o audiovisual ao vivo encontra-se no espectro da arte contemporânea com viés tecnológico.

Palavras-chave:Arte contemporânea, Arte e Tecnologia, ArteGenerativa, Live Cinema, Influência

ABSTRACT

SINGLE LUMINESCENCES: INFLUENCES IN LIVE AUDIOVISUAL

AUTHOR: Wagner de Souza Antonio
ADVISOR: Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi

This Master's Dissertation investigates, in the field of Art and Technology, the process of capturing variables in audiovisual interactions, in order to determine strategies capable of gauging singularities to a videographic aesthetics. Developing through this experience a personal practice governed by the term "influence", next to the audiovisual live. Aiming at this, to describe the process of opening these channels of influence employed in the artistic practice of the image projected as performance. The report is structured in three chapters that accompany the method of opening this data in the materiality towards the digital in a parametric way. The first chapter, in preliminary conditions, proposes a chronology of the moving image in search of constituent elements of the practices related to the live audiovisual. It follows in the following chapters, listing the action of the body next to the creative codification, configuring this body as luminescent variable in the propositive action, through the investigation of the contemporary dance movement. As a consequence of the action of the body, this search for ways to expand the possibilities of obtaining channels of influence with other sources, providing a reflection on the performance process in the present time. In this sense, a reflection on the temporal condition of the live performance and its perceptions regarding the time of each observer happens conceptually. Finally, the study seeks to list conditions with the potential to obtain new channels of influence, through the humanities expressed in social networks, in an online environment, for example. As a result it is possible to identify in the experience a glimpse of the moment at which live audiovisual is in the spectrum of contemporary art with technological bias

Keywords: Contemporary Art, Art and Technology, Generative Art, Live Cinema, Influence

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Diagrama evolutivo da imagem em movimento	22
Figura 2 - <i>suxelplexus</i> durante o festival <i>fulldome</i> ReSonância (2017)	25
Figura 3 - Investigação da captura de vídeo pelo duo Cinelante (2017).....	29
Figura 4 - Experiência do processo de Docência Orientada (2017)	30
Figura 5 - <i>Crater Lab</i> durante o Festival <i>Stranglescope</i> (2017).....	32
Figura 6 - Identidade Visual da exposição - “29°41'05.9"S 53°48'52.8"W”	34
Figura 7 - Projeção da captura das imagens - “29°41'05.9"S 53°48'52.8"W”	35
Figura 8 - Projeção das redes sociais - “29°41'05.9"S 53°48'52.8"W”	37
Figura 9 - <i>Frieder Nake, Nr. 2</i> , em homenagem a Paul Klee (1965).....	39
Figura 10 - Biblioteca generativa	41
Figura 11 - Composição no <i>software</i> generativo em VVVV	43
Figura 12 – Diagrama técnico para <i>performance</i> audiovisual.....	44
Figura 13 - Composição do <i>software</i> generativo em ArRojo	45
Figura 14 - Cardboard e Tilt Brush, dispositivos criados pelo Google para VR	47
Figura 15 - “int movie; movie = Dogville;”. Arranjo técnico.....	50
Figura 16 – Observador em “int movie; movie = Dogville;”.	54
Figura 17 – ‘Zen-Borg’ por Martín Vélez	55
Figura 18 – ‘Speculatio’ por Nonotak	56
Figura 19 - Nybble - Alex Augier	57
Figura 20 - <i>Performance</i> Corpográfico (2015)	61
Figura 21 – Vista geral da Jam Somática	62
Figura 22 - Interação durante a Jam Somática	64
Figura 23 – <i>Performance</i> ‘(de)codificando: corpo;’	67
Figura 24 - Saturação das partículas generativas	69
Figura 25 - Esquema ilustrativo da captura do sensor Kinect.....	70
Figura 26 - Diagrama técnico de ‘(de)codificando: corpo;’	71
Figura 27 - Calibragem de captura de movimento	72
Figura 28 - Processo generativo das partículas em ‘(de)codificando: corpo;’	74
Figura 29 - <i>Making off</i> do projeto “AS·PHYX·I·A”	76
Figura 30 – Movimento em ‘(de)codificando: corpo;’	78
Figura 31 – Ensaio do duo Cinelante	81
Figura 32 - Estetoscópio alterado	82

Figura 33 - Diagrama técnico em 'Artéria'	83
Figura 34 - Produção de Artéria no MIS	84
Figura 35 - Dualidade das telas presente na <i>performance</i> 'Artéria'	86
Figura 36 - Segunda apresentação de 'Artéria'	88
Figura 37 - Segunda apresentação de 'Artéria'	89
Figura 38 - Cronograma e espectro cromático em ' Incorpóreo '	92
Figura 39 - <i>Performance</i> inicial em 'Incorpóreo'	94
Figura 40 - Três momentos de visitação em 'Incorpóreo'	95
Figura 41 - Segunda <i>performance</i> em 'Incorpóreo'	96
Figura 42 - <i>Speculatio</i> por Nonotak, 2017	103
Figura 43 - Arranjo técnico de ' Astenoscópio '	106
Figura 44 - Ateliê da Estação	107
Figura 45 - Astenoscópio.....	107
Figura 46 - Divisão em 'Astenoscópio'.....	110
Figura 47 - Processo de investigação de 'Entre'	114
Figura 48 - Random Number Multiple - Jer Thorp (2011)	117
Figura 49 - Fotografia processada pelo <i>botLowpoly Bot</i> (2015).....	118

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
CAPÍTULO 1 - CRONOLOGIA DA IMAGEM EM MOVIMENTO	19
1.1A FORMA CINEMA	23
1.2VÍDEO	28
1.3CINEMA EXPANDIDO	30
1.4 <i>Performance</i> audiovisual ao vivo.....	38
1.4.1Arte Generativa	39
1.4.2 <i>Live Cinema</i>	46
CAPÍTULO 2 -ENTRE O CORPO E O TEMPO	59
2.1INFLUIR NOVOS CANAIS - (DE)CODIFICANDO: CORPO;	66
2.2ESPECTRO DE INFLUÊNCIA – ARTÉRIA.....	80
2.3MEMÓRIA COMPARTILHADA - INCORPÓREO	91
CAPÍTULO 3 -INFLUÊNCIAS REVERBERADAS	99
3.1VARIÁVEL LUMINESCENTE – ASTENOSCÓPIO	103
3.2CANALIS AMPLIADOS – INVESTIGAÇÕES EM ANDAMENTO.....	111
CONSIDERAÇÕES FINAIS	121
REFERÊNCIAS	125
ANEXOS	129

INTRODUÇÃO

Ao longo deste texto dissertativo orbitam processos que buscam controlar a emissão de luz por um corpo tecnológico, refletindo a respeito do ato de influenciar uma projeção audiovisual ao vivo. Isso se dá, principalmente, a partir do estabelecimento de um canal pelo qual a imagem em movimento sofre influência em uma poética digital contemporânea. Sendo essa estratégia recorrente nas práticas audiovisuais, como operações performáticas associadas ao *Live Cinema*¹ ou ao Cinema Expandido², essa extensão do tato ampliado em busca da manipulação da imagem projetada é o elemento constitutivo primordial na pesquisa, e sua condição de singularizar as estéticas videográficas.

Com base nessas práticas, se desenvolveu a trajetória pessoal do artista e pesquisador Wagner de Souza Antonio, sob a alcunha de Calixto Bento, uma experiência dedicada à produção em imagem digital e música eletrônica, confluindo em uma experiência em vídeo e dança no duo **Cinelante**, formado em parceria com a bailarina Leticia Nascimento Gomes.

Assim, a corrente investigação busca uma reflexão a respeito da estética do vídeo manipulado ao vivo, em *performance* e seus entrecruzamentos, revelando instâncias temporais nessas relações, questão que é inerente ao fazer artístico na atualidade.

O processo introdutório à investigação é a convergência dessas práticas pessoais anacrônicas. Inicialmente, deu-se pela experiência em música eletrônica, por meio de gravação e composição iniciadas no ano de 2002, através do uso instrumental convencional, como guitarra, efeitos e bateria, por exemplo, prelúdio de um segundo momento, no qual se agregam a esse processo de criação instrumentos virtuais e sequenciamento eletrônico³. Após e paralelamente a essa produção musical, o autor realizou junto ao mercado publicitário criações em mídias digitais, entre o *design* de interfaces para a internet e a animação vetorial e tridimensional. O entrecruzamento dessas práticas foi evidenciado no diálogo proposto durante a Graduação em Design de Produto, realizada no Centro

¹ *Performance* audiovisual ao vivo, desenvolvida no subcapítulo 1.4.2 *Live Cinema*.

² Expansão da consciência e conceito expositivo do audiovisual proposto por Gene Youngblood, desenvolvido no subcapítulo 1.3 Cinema Expandido.

³ Notação musical inerente aos *softwares* de composição musical. Derivado das interfaces físicas, os *Sequencers*, por onde se compõe através de um quadro gráfico. As notas são escritas de forma visual em uma *timeline* [Nota do autor].

Universitário Franciscano, na cidade de Santa Maria/RS, iniciada em 2008. Tendo como princípio o desenvolvimento de um controle audiovisual utilizando a linguagem de conexão musical MIDI⁴, realizado através da pesquisa de Conclusão de Curso, com a proposição de um controle audiovisual prototipado em Arduino⁵. Tal controle apropriava-se de princípios da computação física, ou seja, buscava variáveis computacionais através de sensores no ambiente (tais como pressão atmosférica, temperatura ambiente, luminosidade e sons) para manipular uma projeção audiovisual. Tal produto objetivava derivar novas vias criativas entre artistas e computadores para realização de *performances* audiovisuais. Surge, nessas condições, a reflexão a respeito das vias de acesso aos controles audiovisuais.

Com base nessa pesquisa de graduação, começa a ampliação das estratégias que tornam possíveis as experiências sinestésicas com o audiovisual ao vivo. Realiza-se em março de 2013, em uma casa noturna de Santa Maria (RS), uma apresentação que tinha como mote principal a geração de uma trilha sonora ao vivo e, conseqüentemente, uma interação audiovisual sobre o filme “Viajo Porque Preciso, Volto Porque Te Amo” (2009), de Karim Aïnouz e Marcelo Gomes. Originalmente o filme não possui trilha sonora, apenas uma narração e o som ambiente. Em uma improvisação instrumental e eletrônica, foi captado o som ambiental objetivando reprocessá-lo, recombinao em sincronia com o vídeo, todas as fontes em tempo real. Tal experimentação de trilha incidental gerava algumas variações de cores e interferências na imagem do filme original, de acordo com a sua intensidade e ritmo. Essa primeira experiência aproximou o artista da *performance* audiovisual em tempo real, buscando a retomada essencialmente da prática da execução da trilha sonora ao vivo durante as sessões de cinema mudo.

O que segue nessa investigação é uma aproximação às artes da imagem em movimento, na qual o artista buscou manipular a projeção audiovisual como ação propositiva, junto a grupos performáticos, em diálogos com a dança, em *performances* audiovisuais para músicos em apresentação ou em criações independentes para diferentes espaços artísticos.

⁴*Musical Instrument Digital Interface* - Interface Digital de Instrumentos Musicais – MIDI – é a linguagem padrão de notação e comunicação musical com interfaces computacionais [Nota do autor].

⁵ Arduino consiste em uma linguagem de programação e placa de prototipagem rápida para fomento do ensino de princípios de eletrônica de forma de forma direta [Nota do autor].

A composição desta investigação estrutura-se conforme se estabelecem aberturas nas conexões de controles audiovisuais, os canais de controle, diante da possibilidade de obter variáveis na interação na visualidade. A prática é adequada ao manejo fino, ou seja, ao ato de girar, empurrar ou deslizar botões em uma interface tátil. Consequentemente, a prática leva para além da operacionalidade, busca mensurar um ‘querer’ junto as ações capazes de movimentar esse maquinário, é ter autonomia no processo para além do corpo racional, que contextualiza e revela reações, refletindo inicialmente a respeito da relação de “controle”, principalmente do próprio termo “controle”, que será substituído por “influência” deste ponto em diante. A distinção da terminologia adequada será revelada no decorrer deste texto. Por hora, Influência é o processo denominado nessa pesquisa de aferir ao vídeo dados captados no contexto da projeção dessa imagem. O momento da imagem em movimento sofre contaminação dos elementos que coexistem espacialmente, através da captura de dados por dispositivos técnicos, como câmeras e sensores, por exemplo.

Objetivando apresentar uma abordagem teórica, no **‘Capítulo 1 – Cronologia da Imagem em Movimento’**, é proposta uma reflexão a respeito de um panorama no cenário das artes correlatas às experiências pessoais realizadas. Tencionando traçar uma arqueologia das questões primárias ligadas à *performance* audiovisual ao vivo, e o que se sedimenta como elemento essencial nas ações e seus contextos na contemporaneidade.

Na seção **‘1.1 Cinema’**, desenvolve-se uma reflexão a respeito do Cinema, ancorado no conceito de “Forma Cinema”, proposto por André Parente, como tecnologia e linguagem artística, onde serão listadas experiências artísticas e impressões pessoais a respeito da arte na contemporaneidade, com referência a aspectos a serem abordados nos capítulos seguintes.

A seção **‘1.2 Vídeo’**, reflete sobre o surgimento da linguagem, entrecortada pela popularização das mídias, miniaturização dos equipamentos de gravação, edição e projeção, que proporcionam um novo cenário nas artes, com diferentes contextos em meio a telas e dispositivos tecnológicos.

O conceito de **Cinema Expandido** proposto por Gene Youngblood, através de Arlindo Machado, está presente na seção 1.3, através da relação do vídeo com a

espacialidade, o que é descrito através de exemplos de estratégias expositivas contemporâneas.

No tocante às variáveis que compõem a prática do vídeo performático, a seção secundária, **'1.4 Audiovisual ao vivo'**, identifica as primeiras práticas análogas à influência. Contextualizando as estratégias de geração dessa imagem, a subseção **'1.41 Arte Generativa'** reflete a respeito da formação dessa imagem digital. Do ponto de vista das ações performáticas, na subseção **'1.4.2 Live Cinema'**, é proposta uma convergência entre essa geração de imagem e a *performance*. Parte dessa reflexão diz respeito ao tempo da *performance* e busca, junto ao pensamento do filósofo francês Henri Bergson (2006), abordar as sobreposições dos tempos do vídeo, da *performance* e da presença do observador, condicionando uma reflexão a respeito do real, quando aplicado ao tempo do fazer artístico.

Na sequência, no **Capítulo 2** e **Capítulo 3**, são descritos os processos de abertura desses canais de influências na *performance* audiovisual, ou seja, ou seja, dando início a uma experiência de captura essencial de uma forma material, em um processo de conversão dessa condição para um coeficiente numérico digital. Gradualmente são considerados os números de estímulos e sensores aplicados nas experiências, relação poética que se estabelece com a estratégia expositiva, na qual se busca, como método, a construção progressiva da visualidade, descrevendo, dessa forma, uma curva ascendente do processo de influir um corpo, como base de dados variáveis para a formação da imagem.

A camada mais superficial desse canal de influência está presente no **'Capítulo 2 – Entre o Corpo e o Tempo'**, listando as primeiras aproximações e o pensamento a respeito desse corpo/presença que influi, amplificando as variáveis sensíveis possíveis nas ações. Um corpo que revela dados em processamentos digitais e um corpo que executa as ações performáticas, um corpo projetado na superfície imagética, que descreve um tempo junto aos sensores.

Desta forma, dá-se início à experimentação do duo **Cinelante** no subcapítulo **'2.1 Influir Novos Canais - (De)Codificando: Corpo;'**, reunindo ações do duo, tendo como principal abordagem a captura dos movimentos através de sensores, a interpretação dos dados captados em tempo real pelos *softwares* e a

projeção audiovisual presente na *performance* ‘(De)Codificando: Corpo;’. Surgem, assim, os primeiros questionamentos à respeito da dinâmica, relacionado o corpo e o dispositivo técnico: Quais são os movimentos na dança adequados à captura de movimento? Qual a extensão dessa captura e até onde o corpo pode ir frente ao dispositivo? Qual é a velocidade possível para estabelecer conexão entre corpo e processamento dos dados? Tais aspectos são, essencialmente, a primeira incursão influente, descrita nesse subcapítulo.

Identificadas as possibilidades de acessos para as influências junto ao *software*, a investigação deriva em uma amplificação dessas fontes de dados performáticos. Na subseção ‘**2.2 Espectros de influência – Artéria**’, descreve-se a realização da *performance* **Artéria**, executada a partir da combinação da *performance* interna e externa ‘dentro/corpo’, através dos batimentos cardíacos, e ‘fora/corpo’, através da ação performática. Do ponto de vista sonoro, uma célula rítmica e visual esteve presente de forma sincronizada com a frequência cardíaca durante a ação, realizada em duas apresentações. Deste modo, a *performance* figura uma analogia ao próprio sistema circulatório corporal, por onde o fluxo vídeo/sanguíneo é oxigenado pela ação, transpassando duas superfícies projetadas.

Como um desdobramento das questões relativas à temporalidade e à projeção audiovisual, no subcapítulo ‘**2.3 Memória Compartilhada - Incorpóreo**’ é realizada uma experiência reverberada das questões presentes na *performance* ‘(De)Codificando: Corpo;’ discutida no subcapítulo 2.1, que foi constituída por meio de videoinstalação e *performance* presentes em exposição através do calendário oficial do Museu de Arte de Santa Maria (MASM).

Com base no potencial de obtenção de novos canais de influência durante a ação performática, o ‘**Capítulo 3 – Influências Reverberadas**’, apresenta, através do subcapítulo ‘**3.1 Variável Luminescente - Astenoscópio**’, uma prática no audiovisual ao vivo, a *performance* ‘**Astenoscópio**’, termo derivado da palavra astenia, que expressa a fadiga dos sistemas físicos e/ou psicológicos. Também questiona a saturação imagética em uma *performance* audiovisual que, em que alguns momentos, apresenta-se potencialmente desconfortável ergonomicamente, podendo levar o espectador à fadiga ocular, falhando no prolongamento do seu tempo de exposição e na saturação dos elementos estéticos constitutivos. ‘**Astenoscópio**’ traz como princípio fracionar a tela projetada, resgatando a

luminescência gerada como energia, necessária para que o processo continue dividindo e saturando, sucessivamente.

Como perspectiva futura, o subcapítulo '**3.2 Canais Ampliados – Investigações em andamento**' apresenta o processo em desenvolvimento dos vídeos generativos "Entre", "Meio" e "Fora", obtidos através das publicações realizadas através da Internet em redes sociais, e de que forma essa prática se estabelece como uma condição futuras de potenciais realizações artísticas através da influência audiovisual.

Sendo assim, a investigação tenciona atingir essa imagem singular, projetada sob influência performática, voluntária e/ou involuntária, determinando suas relações espaço-temporais, revelando uma urgência em mapear o que acontece em dado momento expositivo, deixando gravados tais momentos digitalmente, como uma memória necessária para reconhecer nessa condição de 'ao vivo', a condição do coeficiente temporal capaz de influenciar a *performance* audiovisual ao vivo.

Capítulo 1

CRONOLOGIA DA IMAGEM EM MOVIMENTO

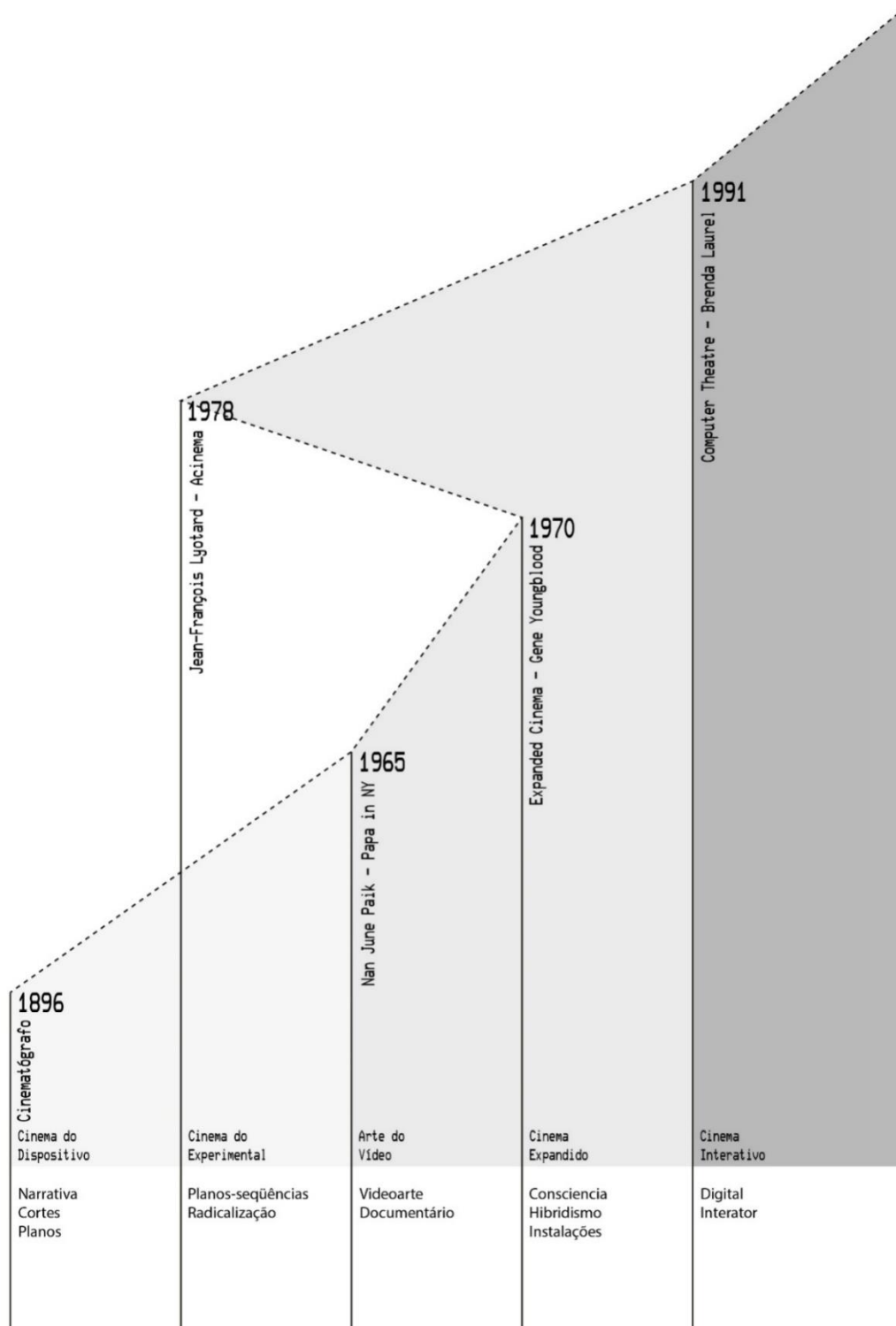
Com o objetivo de posicionar a investigação no campo das artes visuais, mais precisamente nas práticas performáticas no audiovisual ao vivo, o presente capítulo traça relações entre experiências do gênero. Levanta, junto à contemporaneidade, o que caracteriza tais derivações, do Cinema ao Vídeo, considerando a impermanência da arquitetura no cinema, nos processos que envolvem o vídeo e o desejo de subverter as lógicas de exibição, apresentando esse movimento pendular das estratégias expositivas, que ora se aproximam do Cinema, em se tratando da constituição imersiva e espacial, ora foge a qualquer categorização lógica imediata. Alternância que descreve uma elipse irregular no que diz respeito à definições categóricas, gerando uma imprecisão estilística, que é inerente à própria natureza da arte contemporânea.

É de suma importância mensurar o aspecto tecnológico constituinte das produções, mas de forma criteriosa. É determinante não considerar tais aspectos como fator excludente da relevância ou autenticidade das proposições artísticas. Estabelecer relações de pertencimento dessas práticas faz-se necessário para articular as reflexões pretendidas, aproximando a um eixo poético comum. Indicando através dessas ações, indícios que levem a prática a novas potências no ato de projetar. Dentre as impressões articuladas não há nada que afirme o que é ou o que deixa de ser, vídeo, cinema ou *performance*. Logo, o que rege o discurso é a transversalidade do que é experimentado. O vídeo que se faz presente nesta pesquisa busca a autonomia necessária para transpassar linguagens, deixando, inegavelmente, algumas ranhuras capazes de sugerir sua origem e trajetória, mas sem fornecer de fato qualquer indício capaz de cercear sua liberdade.

Primeiramente, cabe listar as iniciativas preliminares, formadoras dos procedimentos de trabalho: Quais as fontes necessárias para a influência? O que é feito atualmente no audiovisual ao vivo? Quais as condições técnicas e estilísticas são possíveis de acordo com a tecnologia vigente? O acesso a essas respostas é obtido através da participação em festivais de Vídeo, Cinema e Arte Tecnológica, além das experiências pessoais, o que se sedimenta desse fluir da imagem em movimento nos sentidos, revisitados na diversidade da experimentação prática.

Este capítulo compõe um diagrama evolutivo dessa imagem em movimento, expresso na Figura 1, no qual os elementos característicos se aproximam na investigação, dialogando com as práticas relatadas.

Figura 1 – Diagrama derivado do modelo, proposto por André Parente, da cadeia evolutiva da imagem em movimento projetada.



Fonte: (Acervo Pessoal do Autor)

1.1 A Forma Cinema

O que fica evidente em primeiro plano na prática do audiovisual ao vivo, é o arranjo entre o projetor audiovisual e o computador - a fonte imagética capaz de selecionar os conteúdos que são revelados pela luminosidade sobre uma superfície. Essa condição reflete uma trajetória de evolução tecnológica e de linguagem, descrevendo uma curva fundada no Cinema, na experiência da narrativa imersiva, com uma tecnologia primordial, na qual o artista finalizava sua ação na revelação do filme. Tendo como estrutura constituinte a arquitetura herdada do teatro italiano, conduzindo a frontalidade da experiência visual, tecnologia de gravação, exibição e estrutura narrativa, como descreve o artista e pesquisador André Parente (2007, p. 4), estrutura-se a experiência cinematográfica, a “Forma Cinema”. O Cinema do dispositivo, segundo Parente (2007, p. 4), considerado como o marco do nascimento da linguagem do Cinema, tem como figura central a criação do Cinematógrafo no século XIX, tendo como experiência, no Século XX, sua forma estrutural definitiva. A “Forma Cinema”, descrita por Parente (2007), é relativa a um modelo hegemônico, fundamentado pelas condições técnicas, econômicas e sociais, não podendo, segundo o autor, tornar-se uma “realidade incontornável”. Como o próprio pesquisador exemplifica:

[...] a “Forma Cinema” é uma idealização. É preciso dizer que nem sempre há sala, que a sala nem sempre é escura, que o projetor nem sempre está escondido, que o filme nem sempre é projetado (muitas vezes e cada vez mais, ele é transmitido por meio de imagens eletrônicas, seja na sala, seja em espaços outros), nem sempre o filme conta uma história (muitos filmes são atracionais, abstratos, experimentais, etc). (PARENTE, 2007, p. 5).

No que diz respeito ao dispositivo técnico para exibição de filmes e imagens, termo recorrente no processo investigativo, cabe a definição presente em Arlindo Machado (2011), na qual o autor menciona o aparato tecnológico como responsável pela imagem técnica, ao ponto desse aparato crescer em protagonismo no processo criativo. Da mesma forma, vale ressaltar que a arte sempre se valeu de algum dispositivo técnico, seja um pincel, seja o computador (MACHADO, 2011, p. 202).

De fato, o panorama atual da “Forma Cinema” abre um questionamento de pertencimento das práticas a diversas variáveis estilísticas. Tal situação não apresenta em sua constituição essa normativa rigorosa, tendendo inegavelmente a um efeito dissociativo ao Cinema. Mesmo os irmãos Lumière, considerados por

alguns os inventores do Cinema através do Cinematógrafo⁶, segundo Parente (2007), investiram mais recursos em uma experiência 360º de exibição, o Photorama⁷, do que no Cinematógrafo propriamente dito. “Isto demonstra que os irmãos Lumière eram sensíveis não apenas à inovação tecnológica, mas também à criação de novos dispositivos de projeção” (PARENTE, 2007, p. 18). Nesse contexto, emerge o entendimento de que a experiência pode ser compreendida de forma mais abrangente, para além dessa base constituinte.

Fica estabelecido nesse processo uma relação entre o intento dos irmãos Lumière em ampliar a experiência da “Forma Cinema”, em outros contextos de exibição, aproximando-a mais ao conceito de Photorama que ao conceito do Cinematógrafo por meio de uma apresentação ocorrida no Planetário da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), durante o Festival *ReSonância*⁸. Projetadas em *fulldome*⁹, as experiências **Ordem** e **suxelplexus** são peças de animação que estão em um contexto de recepção aproximado à forma cinematográfica. Tais produções foram configuradas em sua concepção para uma *performance* audiovisual ao vivo, não sendo possível a sua realização durante o Festival devido à inviabilidade técnica relativa às condições locais.

Constituídos de forma generativa, cujo método e estética serão detalhados no subcapítulo ‘1.3 *Arte Generativa*’, **Ordem** e **suxelplexus** são compostas por duas estruturas áudio reativas, com as formas suspensas na sua visualidade, sofrendo influência da trilha sonora. Primordialmente esse som influente seria capturado no ambiente onde a trilha sonora estivesse sendo executada ao vivo. As versões presentes no Festival provinham de um processamento das trilhas sonoras gravadas previamente e o que foi exibido durante o evento foi um registro da *performance* derivado dessa ação performática.

⁶ Dispositivo técnico híbrido de gravação e projeção aperfeiçoado pelos Irmão Lumière. Um “dispositivo construído para materializar e reproduzir artificialmente esse lugar de onde emanam os fantasmas do imaginário” (MACHADO, 1997, p. 42).

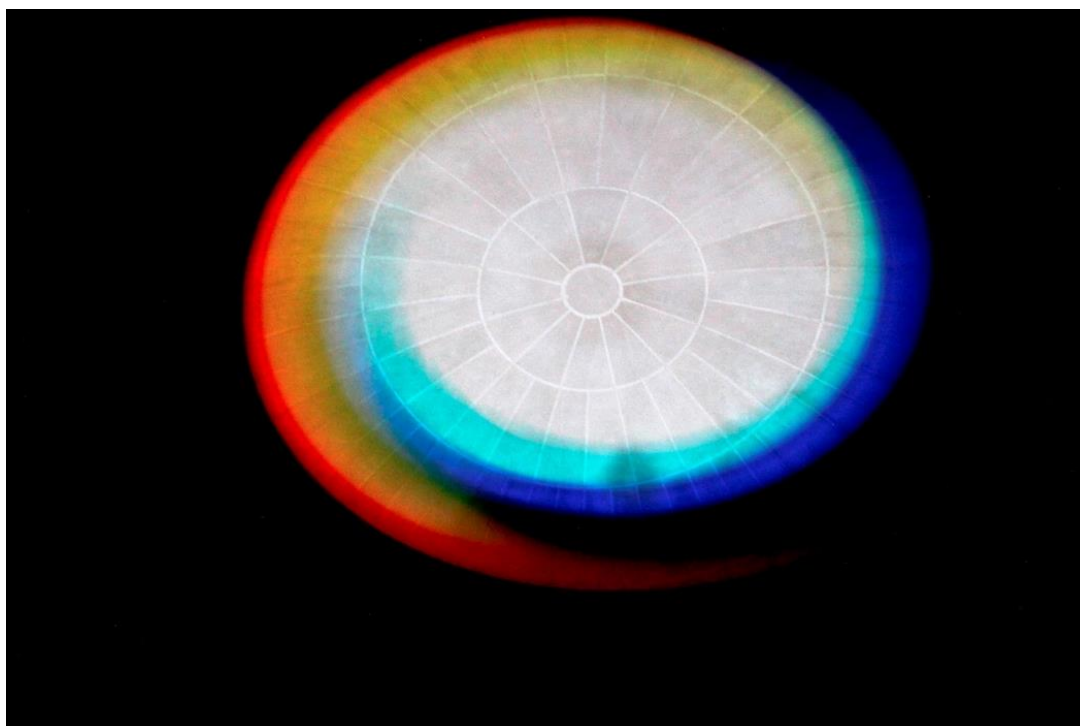
⁷ “[...] sistema de projeção de imagens fotográficas de 360 graus em rotundas panorâmicas de 20 metros de diâmetros por 10 metros de altura. Estas fotografias mostravam imagens feitas pelos operadores Lumière no mundo inteiro. O espetáculo durava cerca de meia hora e cada vista durava em torno de 5 minutos” (PARENTE, 2007, p.17).

⁸ Festival internacional *fulldome* realizado no ano de 2017 pelo LabInter/UFSM - Laboratório Interdisciplinar Interativo da UFSM.

⁹ Projeção realizada em uma cúpula hemisférica gerando um ambiente amplo para a imagem e uma experiência imersiva.

Conduzida pelo ritmo, **Ordem**¹⁰propõe uma divisão constante de células rítmicas que circula o ambiente por anéis descendentes, até o desmonte da constância do pulso, levando a estrutura visual ao colapso. Por sua vez, utilizando essencialmente o mesmo princípio, **suxelpplexus**¹¹descreve um movimento circular regido pela ação do acorde musical de “lá menor”, composto pelas notas “lá”, “dó” e “mi”, expresso por três canais de cores em síntese aditiva¹². A composição reflete a intensidade e frequência das notas na formação do acorde. O tempo de execução de cada elemento confere uma nova divisão da partícula principal, até que a multiplicidade de partículas se configure em uma unidade novamente, de acordo com a concentração das formas, como mostra a Figura 2. O inverso acontece com a trilha sonora: presente de forma unitária, configura-se em um segundo momento, caracterizado por uma subdivisão em células rítmicas menores e aleatórias.

Figura 2 - *suxelpplexus* durante o festival *fulldome* ReSonância (2017)



Fonte: (Acervo Pessoal do Autor)

A relação entre a experiência da *fulldome* e o cinema, ou a “Forma cinema”, se estabelece pelo contexto em que a experiência se constitui, similar na condição

¹⁰**Ordem** está disponível no link - <https://youtu.be/SXOlqBNOS7A>

¹¹**suxelpplexus** está disponível no link - https://youtu.be/4lfu_xpPLSw

¹² Relação de formação da imagem digital através da intensidade das cores em RGB, vermelho (*red*), verde (*green*) e azul (*blue*).

imersiva e inerentes a uma arquitetura de exibição. O Planetário como espaço de vivência científica e de pesquisa, oferece em suas exposições públicas projeções organizadas em sessões, semelhantes em alguns aspectos às cinematográficas. Como define o pesquisador Arlindo Machado (1997), esse momento se constitui em uma 'situação cinema', na qual qualquer interferência externa intervém no processo, demandando um ambiente hermético para uma experiência de completa imersão, que "exige do espectador um silêncio e a gravidade de uma cerimônia religiosa" (MACHADO, 1997, p. 43).

Porquanto, o que estabelece essa relação realizada entre 'projeção em planetário' e 'Cinema' é a presença das condições imersivas, contribuindo para a reflexão a respeito do desenvolvimento da narrativa sensorial e dos espaços de projeção. Em relação às condições estruturais, a 'Forma Cinema' se atualiza no contexto digitalizado da imagem contemporânea, alheio a qualquer inovação na materialidade da experiência. Surge dessa afirmação, o questionamento a respeito desse espaço hemisférico do planetário, se acaso fosse apresentado, nesse contexto, um clássico do cinema, plano e contra plano¹³, acessível pelo deslocamento do olhar, haveria uma distinção além do fato de que a experiência seria personalizada pela atração individual, regida pelos pontos de interesse da narrativa? Cada indivíduo na 'situação cinema' se ateria a um fragmento de cena, formando uma narrativa pessoal, tornando a experiência tão corporificada quanto a tecnologia de projeção tridimensional das salas comerciais de cinema, provavelmente. Tal espectador estaria na posição de um ponto pivô em relação à cena, tendo o alcance do campo visual como formador do quadro, colocando cada indivíduo em rotação como se operasse a posição da câmera. Observando a visão periférica e a influência da luz no ambiente como um todo. A experiência descrita de fato já acontece através de dispositivos técnicos, em redes sociais e plataformas de compartilhamento de vídeos, como o *Youtube*, e em videoclipes como "*Stonemilker*"¹⁴, da cantora islandesa Björk, por exemplo, que se utiliza da estratégia de realidade

¹³ Processo de edição cinematográfica que inverte a perspectiva da cena, de acordo com os diálogos, conferindo dinamismo à cena.

¹⁴ Videoclipe disponível no endereço - <https://youtu.be/gQEyezu7G20>

virtual¹⁵ através de óculos adequados à experiência de uma forma adaptada ao toque ou ao clique, com o objetivo de girar o quadro em relação à cena em 360°. Essa experiência faz-se distinta pela individualidade do olhar.

Nesse sentido, o objetivo é atingir o entendimento do uso do termo “Cinema” na prática da *performance* audiovisual, intitulada por alguns artistas e pesquisadores como *Live Cinema*, constituída pela *performance* audiovisual ao vivo. Associar conceitos atrelados a práticas contemporâneas às experiências basilares, revelam onde se fundamenta a utilização do termo e o que é comum na derivação prática. Assim, forma e contexto “Cinema” se fazem presentes nessa possibilidade, potencializada pelo digital.

Criando mentalmente um modelo gráfico que ilustre a evolução tecnológica associada à diversidade de linguagens dos processos da imagem em movimento, partindo do ponto de origem no Cinema para um segundo estágio desses, o arco se aproxima à reflexão do processo de desenvolvimento da imagem em movimento. Desse ponto de nascimento no Cinema, ou ‘Forma Cinema’ como foi apresentado anteriormente, há uma evolução que Parente (2007, p. 6) pontua em cinco momentos distintos: (1) Cinema do Dispositivo, (2) Cinema Experimental, (3) Arte do Vídeo, (4) Cinema Expandido e (5) Cinema Interativo. Descreve-se, através desses momentos, uma trajetória em direção à autonomia das visualidades e sentidos, da possibilidade de exibição, da película extrapolada pela estética, da linguagem derivada do aperfeiçoamento tecnológico, da manipulação do ato de projetar, até a geração e projeção dos conteúdos, realizadas em uníssono.

Com a fundação do cinema como espetáculo e a popularização dessa experiência, sua linguagem reverbera em outras territorialidades artísticas através do cinema experimental de artistas como Andy Warhol, que realizou infundáveis planos-sequência¹⁶, a exemplo das obras *Eat* (Comer), *Kiss* (Beijo) e *Sleep* (Dormir), nas quais essa ação unitária é repetida durante todo o filme. “Processo de radicalização dos tempos mortos do cinema moderno”, segundo Parente (2007, p.20). Outra corrente explora uma mobilidade exagerada, indeterminando o objeto,

¹⁵ “Em realidade virtual (RV), o aspecto ainda passivo de observar a tela é substituído pela imersão total em um mundo cuja realidade existe contemporaneamente com a do observador”. (RUSH, 2006, p. 202).

¹⁶ Cena realizada com a filmagem sem cortes, em gravação contínua [Nota do autor].

dificultando a identificação exata do conteúdo. “Para o cinema experimental o que interessa não é a impressão de realidade, ponto modal do cinema de representação, mas a intensidade e duração das imagens” (PARENTE, 2007, p.20).

1.2 Vídeo

Retomando o exercício de estabelecer relações entre a imagem em movimento, fundada pelo Cinema, em um momento onde a curvatura ascendente atinge um ângulo agudo com a portabilidade das câmeras e o surgimento de uma linguagem documental, contaminando toda a arte com a possibilidade da imagem temporal do vídeo. O vídeo é a forma e a estética que transpassa grande parte das estratégias e linguagens contemporâneas. Segundo o pesquisador belga Philippe Dubois (2004), o vídeo surge com a seguinte condição artística:

Nascido na primeira metade dos anos 60 (com Paik, Vostell e Averty¹⁷, seus pais fundadores), o vídeo se definiu de início, antes mesmo de recorrer a uma câmera ou a um videocassete, como uma arma contra a televisão. Ao longo da sua primeira década de existência, o único objetivo de vídeo foi sua obsessiva teclastia, destruir o aparelho de TV, atacar a instituição, denunciar o dispositivo, manipular os programas, desviar o fluxo eletrônico, triturar a própria imagem (DUBOIS, 2004, p. 120).

A palavra “vídeo” suscita um estado qualitativo do processo, sendo comum a utilização associada a outro termo para situar exatamente sobre qual aspecto refere-se, dentro do que é possível identificar como vídeo. Por exemplo, “videoarte”, “câmera de vídeo” e “videoconferência” informam com precisão qual é a finalidade do vídeo. Conferem, inclusive, uma referência qualitativa ao processo do mesmo, além de indicar uma temporalidade e uma autonomia processual (DUBOIS, 2004, p.119).

O vídeo utilizado na presente investigação influi no processo audiovisual e está presente na *performance* é composto pela visualidade do contexto. Em linhas gerais, não é uma gravação revisitada. É um canal aberto no momento presente pelo qual se buscam elementos capazes de conferir uma singularidade, na forma ou parâmetro. De posse dessa imagem digital, se estabelece um recorte que determina a área pela qual outra estrutura pode fluir através de recursos digitais de diferenciação cromática, em um jogo de permissão e omissão frente a algumas

¹⁷ Citações ao artista coreano Nam June Paik (1932-2006), ao alemão Wolf Vostell (1932-1998) e ao francês Jean Christophe Averty (1928-2017), artistas pioneiros na videoarte.

tonalidades, como expresso na Figura 3. Associado à estética videográfica da incrustação, segundo Dubois (2004), leva-se ao entendimento da abertura de uma brecha eletrônica em parte da imagem por onde outra imagem pode ser revelada, combinando duas porções distintas em um espaço comum. “A incrustação só conhece, como linha de recorte entre as duas partes, uma fronteira flutuante, móvel ao sabor das variações da cor ou da luz do real” (DUBOIS, 2004, p. 82).

Figura 3 - Investigação da captura de vídeo pelo duo **Cinelante** (2017)



Fonte: (Acervo Pessoal do Autor)

Outra abordagem possível da fluência do processamento do vídeo capturado diz respeito à manipulação do tempo de amostragem do movimento. A imagem em movimento sofre uma distinção em relação aos objetos estáticos no quadro, formando no seu deslocamento um rastro visual, uma gravação digital de seu deslocamento na temporalidade. Estabelecendo nova relação com a estética videográfica proposta por Dubois (2004), referindo-se ao artista Wolf Vostell, traça uma relação da obra “*TV-Cubisme*” (1985) e as obras analíticas e sintéticas do período Cubista¹⁸. Na obra de Vostell, diferentes imagens do mesmo corpo “são captadas por diferentes pontos de vista e momentos distintos, superpostas e

¹⁸ “Movimento artístico cuja origem remonta à Paris e a 1907, ano do célebre quadro de Pablo Picasso, *Les Femmes d'Alger (O Jovem Orelha)*. Considerado um divisor de águas na história da arte ocidental, o cubismo recusa a idéia de arte como imitação da natureza, afastando noções como perspectiva e modelagem, assim como qualquer tipo de efeito ilusório. “Não se imita aquilo que se quer criar”, diz Georges Braque, outro expoente do movimento” (Itaú Cultural, 2016)

oferecidas numa espécie de quase simultaneidade” (DUBOIS, 2004, p. 78). Nesse processo de sobreposição de imagens, a composição final dessas camadas revela uma perspectiva imprecisa, semelhante àquela evidenciada no Cubismo, em obras de artistas como Pablo Picasso e Georges Braque, por exemplo. No que tange a experiência presente, análogo a essa estética videográfica, a mesma imagem em movimento é deslocada em seus canais cromáticos, de forma que cada cor tem sua própria temporalidade visual, marcando no campo visual esse deslocamento através de um rastro luminoso como o evidente na Figura 4. Pela distinção temporal dos seus canais cromáticos, é evidenciada uma cronologia do gesto frente ao vídeo.

Figura 4 - Experiência do processo de Docência Orientada (2017)



Fonte: (Acervo Pessoal do Autor)

O vídeo não se constitui como finalidade ou experiência. A imagem pertence ao momento performático e não pretende existir como registro. A estética videográfica descrita possui uma adaptação para revelar essa constante do momento presente. O vídeo se posiciona como um documento que descreve o contexto no cerne da experiência estética, ora como parâmetro indicativo, ora como ranhura temporal contínua.

1.3 Cinema expandido

Retornando a descrição de uma linearidade no desenvolvimento do processo de projeção audiovisual, o quarto momento, segundo a cronologia proposta por André Parente (2007), é marcado pelo Cinema Expandido, momento de ampliação do espectro investigativo e emergência de tecnologias audiovisuais aplicadas em um contexto de exibição diferenciado, buscando novas diretrizes para a espacialidade do filme. Também está diretamente ligado à publicação de “*Expanded Cinema*” de Gene Youngblood (1970), que indicava o Cinema Eletrônico ou a necessidade de tomada do controle dos meios digitais para a transposição dos obstáculos propostos pela indústria cultural, em busca de uma nova experiência sinestésica associada a uma expansão da própria consciência, alinhada com a contemporaneidade, incursão poética com potência direcionada a outras realidades da imagem fílmica. Segundo Arlindo Machado (1997, p. 193), o Cinema Expandido proposto por Youngblood “assimila ao universo do cinema experiências que se dão no âmbito do vídeo e da informática”, experiências que ampliam seu alcance em direção ao teatro, pintura e música em um processo hibridizado (MACHADO, 1997, p. 192). Vale lembrar que o termo abarca grande parte das expressões contemporâneas da imagem projetada, das videoinstalações, das instalações que se utilizam do audiovisual, em linhas gerais. André Parente (2007) tem uma definição mais delimitada do termo proposto por Youngblood:

o cinema expandido caracteriza-se por duas vertentes: as instalações, que reinventam a sala de cinema em outros espaços, e as instalações, que radicalizam o processo de hibridizações entre diferentes mídias. Enquanto o cinema experimental se restringia às experimentações com o cinema, e a videoarte se notabilizou pelo uso da imagem eletrônica, o cinema expandido é o cinema ampliado, o cinema ambiental, o cinema hibridizado (PARENTE, 2007, p. 24).

Observando o que ecoa dessas impressões a respeito da “Forma Cinema” e Cinema Expandido, direcionando tais reflexões ao ‘Festival *Stranglescope* - Mostra Internacional de Áudio, Vídeo/filme e *Performance* experimental’¹⁹ – no qual ocorreram a *performance* “Mesmo o silêncio é causa de tempestade” e a experimentação derivada da oficina de Cinema Expandido do duo catalão *Crater Lab*²⁰. O Evento foi realizado na Sala de Cinema do Centro Integrado de Cultura em Florianópolis/SC no ano de 2017. Em uma experiência que utilizou umavariada de

¹⁹ Programação e mais detalhes a respeito do festival - www.stranglescope.com/mostra

²⁰ Endereço eletrônico do duo catalão Crater Lab - <http://crater-lab.org>

equipamentos de projeção em 16mm, somados a artefatos translúcidos como lentes e acetatos, da mesma maneira na *performance* derivada da oficina de Cinema Expandido, resumindo a prática ao ato de adulterar o negativo fílmico, manipular a luz projetada e sonorizar a experiência com o desenho direto no negativo (banda sonora), como demonstra a composição criada na Figura 5.

Figura 5 - *Crater Lab* durante o Festival *Stranglescope* (2017)



Fonte: (Acervo Pessoal do Autor)

O que fica evidente após assistir a mostra de Cinema Expandido é a distância do caráter eletrônico proposto por Gene Youngblood, segundo Arlindo Machado, como linguagem e a aproximação à 'Forma Cinema', mais fundamentais, como o uso de filmes, reinstaurando formatos tecnológicos menos comuns, próximos ao desuso, devido à disponibilidade mercadológica de adquirir seus insumos e revelação dos negativos. Tais aspectos parecem de alguma forma justificar o uso do termo Cinema, considerando que, da 'Forma Cinema' propriamente dita, não está presente a linguagem visual e narrativa.

A aproximação ao aparato tecnológico em questão desnudou, na prática, conceitos técnicos fundamentais relativos ao Cinema. Além dos projetores de 16mm, estavam dispostos projetores de *slides* frente à hélices, semelhantes a ventiladores que tinham a função de fatiar a projeção estática, conferindo um ritmo entre luz e escuridão, atribuindo à visualidade uma ilusão de movimento. Segundo Arlindo

Machado (1997), o Cinema “baseia-se na diferença negada: a diferença é necessária para a sua existência” (MACHADO, 1997, p.22 *apud* BAUDRY, 1970, p. 4). O que vemos é um deslocamento temporal; o que permite que a retina guarde temporariamente o quadro exibido é o deslocamento negro entre um fotograma e outro, o espaço imperceptível sem informação que confere a cadência do filme. No caso, essa “diferença negada” foi criada mecanicamente; a luz era ininterrupta, controlada apenas pelas hélices.

Considerando o Cinema Expandido como “cinema ampliado, o cinema ambiental, o cinema hibridizado” (PARENTE, 2007, p. 24), fica estabelecido na videoinstalação ‘29°41'05.9"S 53°48'52.8"W’ uma aproximação a essa experiência expandida de consciência, junto ao espaço expositivo de reflexão tecnológica proposta por Gene Youngblood.

Conceitualmente, ‘29°41'05.9"S 53°48'52.8"W’ sugere que de forma constante na atualidade, nosso cotidiano está sujeito à conversão em dados computacionais. Hábitos de consumo, identidades, localização e outras variáveis passíveis de manipulação algorítmica. Através desses dados gerados pelas ruas, obras de arte e lojas de departamento, extensas massas de dados são representadas através de impulsos eletrônicos e armazenadas em discos rígidos, com relevância mercadológica e narrativas inerentes. De forma que uma dimensão imagética é constituída progressivamente através de síntese desse cotidiano, em uma espécie de plano espelho no âmbito digital. É possível um trânsito remoto nessa realidade, através da virtualidade maquínica, a qual presenciamos esses dados cristalizados diante de algum dispositivo técnico.

A reflexão a respeito da transdução dos afetos em dados, provocando a criação de um ambiente autônomo, existente apenas se descrito dentro de uma experiência de compartilhamento amplificada, é o viés pelo qual a videoinstalação ‘29°41'05.9"S 53°48'52.8"W’, realizada entre 27 de março e 14 de abril de 2017 na Sala de Exposições Angelita Stefani no Conjunto III do Centro Universitário Franciscano, pretendeu experimentar. O título da exposição remete à descrição das coordenadas geográficas da sala de exposição, o que primordialmente não identifica o espaço exatamente, porém dá noções espaciais a quem possui o entendimento geográfico de coordenadas, mas fundamentalmente sugere que nada se encontra no lugar. Nada que possa descrever em detalhes esse espaço, a ponto de ser

referenciado. Como afirmar que está construído um centro comercial, condomínio ou esse espaço é pertencente a uma área verde arborizada. O que acontece no espaço expositivo é soma das narrativas interpessoais de quem por transita. A exposição se compõe desse momento de visita e da interação desse visitante como espaço. Processo que foi instigado pelo artista, dando início ao processo fotográfico e de compartilhamento em redes sociais. Deflagrando esse processo de experiência reverberada, de transposição do fluxo no espaço expositivo pra outro registro de presença.

Outro aspecto nessa experiência refere-se ao plano em branco nas projeções dessa sala vazia. Segundo o filósofo francês Gilles Deleuze (1990), referindo-se ao cineasta japonês Yasujiro Ozu, os vazios do espaço no plano adquirem autonomia, “atingem o absoluto, como contemplação pura, e asseguram a imediata identidade do mental e do físico, do real e do imaginário, do sujeito e do objeto, do mundo e do eu” (DELEUZE, 2005, p. 27). É com base nessa premissa que se desenvolve a videoinstalação, um plano em branco por onde se observa o espaço. Uma coordenada espacial destinada exclusivamente para que se possa contemplar e compartilhar das várias formas possíveis, agregando à experiência traços essenciais em escala ampliada pelas redes sociais. Como sugere a identidade visual da exposição, trata-se de uma passagem de ligação entre o corpóreo material e o pixelado digital, um centro de convergência onde a transdução da materialidade em dados é perceptível e vivenciada. Entrando em um estado de suspensão temporal, segundo Michael Rush (2013, p.6) “o observador celebra um contrato com a máquina que inicia e sustenta a ação artística”.



29°41'05.9"S
53°48'52.8"W

AQUI | Calixto Bento

Exposição individual com
curadoria de Reinilda Minuzzi

27 de março a 14 de abril de 2017
Segunda a sexta, das 14h às 18h
Terças e quintas-feiras das 9 às 12h.

Entrada franca

UMAS
SALA DE EXPOSIÇÕES
ANGELITA STEFANI

Sala de Exposições Angelita Stefani
Centro Universitário Franciscano
Rua Silva Jardim 1175 - Conjunto 111 - Prédio 14

Fonte: (Acervo Pessoal do Autor)

O ambiente expositivo é formado por duas partes distintas. Uma delas é a projeção da captura em vídeo de uma porção da sala, como se o interator estivesse frente a um espelho digital de baixa resolução, tendo uma imagem formada apenas por pixels, onde a movimentação frente a essa câmera é capturada em alguns momentos, gerando pequenos fragmentos em vídeos, conforme exposto na Figura 7. Esse deslocamento impregnado na imagem digital orienta indiretamente uma partitura corporal que objetiva reconhecer-se entre as formas presentes nos *pixels*, identificando dentro da programação qual é a exata porção que delimita suas formas. Dessa maneira, a estratégia expositiva sugere duas ações possíveis: uma frente ao vídeo em busca do reconhecimento; outra através das redes sociais, no ato do compartilhamento (Anexo 1).

Figura 7 - Projeção da captura das imagens em "29°41'05.9"S 53°48'52.8"W"



Fonte: (Acervo Pessoal do Autor).

Em sentido oposto, outra projeção apresenta uma linha do tempo de duas redes sociais - *Instagram*²¹ e *Twitter*²² - nas quais a *hashtag*²³ #AQUIn1 é oferecida para agregar os conteúdos publicados a respeito da exposição e da experiência ilustrada na Figura 7. O experimento acaba gerando um mosaico análogo ao constituído pelos *pixels* na formação da imagem digital, em uma relação metalinguística. Essa rede formada pelos conteúdos compartilhados compõe uma nova dimensão do ambiente expositivo, possível através da presença e do acesso remoto em dispositivos móveis, conferindo uma característica de memória à experiência, relação que será retomada durante o Capítulo 2, através da subseção **'2.3 Memória Compartilhada - Incorpóreo'**, no qual será relatado um ambiente expositivo com dinâmica relacionada à memória.

Durante o período expositivo alguns questionamentos foram levantados a respeito do processo, engajamento e do papel do espectador como agregador de conteúdo. Diante disso, compreende-se o processo a partir das colocações de Rush

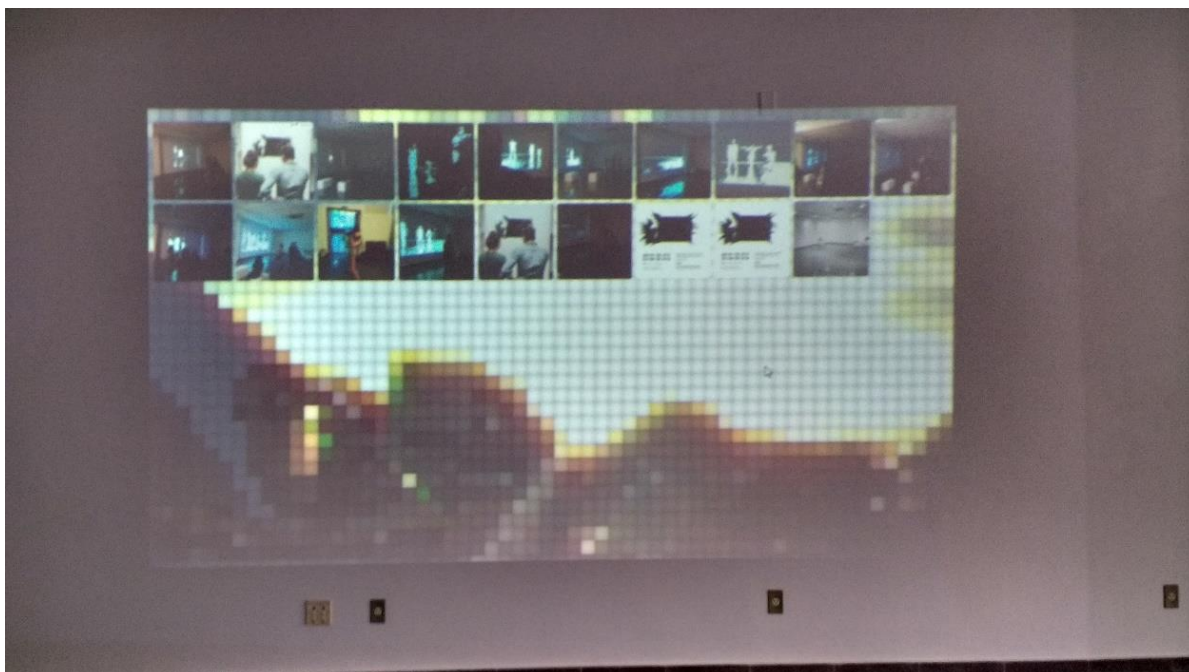
²¹ Rede social baseada na publicação de fotos e vídeos – www.instagram.com [Nota do autor]

²² Rede social formada por *microblogs*, com publicação restrita a 280 caracteres – www.twitter.com - [Nota do autor]

²³ Elemento identificador de conteúdo *online*, caracterizado pelo uso do sinal de suspenso (#) seguido pela palavra agregadora. Exemplo: "#arte", induz a pesquisa online a identificar todos os conteúdos relacionado com a palavra ou que utilizaram a *hashtag* [Nota do autor].

(2013, p. 118), que sugere um engajamento do espectador de forma intencional no papel de colaborador performático, ferindo sua privacidade intencionalmente no processamento das imagens e o convidando para o compartilhamento posterior das imagens, processo expresso na Figura 8.

Figura 8 - Projeção das redes sociais na mostra “29°41'05.9"S 53°48'52.8"W”



Fonte: (Acervo Pessoal do Autor)

A interface apresenta o artista para o interator, que, por sua vez, apresenta uma função relativa de educador na “aprendizagem criativa com participação ativa” como um “facilitador da experiência de arte” (RUSH, 2013, p.198). Interface, assim referida no seu sentido mais simples, como encontrada em Steven Johnson (2001), “tradutor, mediado entre as duas partes, tornando uma sensível para a outra” (JOHNSON, 2001, p. 16). Dessa forma o arranjo da videoinstalação tem por finalidade uma sinergia de afetos, o reconhecimento da presença frente à interface, logo, a motivação interativa.

A experiência expositiva configura uma dimensão ampliada da experiência do observador com voz interativa, estando aqui atrelada ao universo propositivo do Cinema Expandido através de uma relação de consciência expandida, presente, principalmente, nessa ambientação ampliada, na qual é possível perceber um único ponto na espacialidade cartográfica ser reverberado em direção à globalidade da internet, através da imagem digital.

Por essas duas vias, a da *performance* do duo *Crater Lab* e da exposição '29°41'05.9"S 53°48'52.8"W', permanecem ampliadas as percepções a respeito das ações em Cinema Expandido, compartilhando elementos descritivos, estéticos e sensuais, em direção à extrapolação dos critérios constituintes da experiência.

1.4 Performance audiovisual ao vivo

Chegando à realidade do processo da experiência audiovisual, permitindo entrecruzamentos possíveis de experiências derivadas do Cinema, atinge-se nesse processo de vislumbrar a evolução dessa imagem em movimento, um panorama etéreo na arte digital. Tendo afirmado anteriormente que a experiência estética não está ancorada no vídeo diretamente, pois o vídeo atua como canal aberto à influência, se estabelece nesse estágio a necessidade de delimitar o campo de apropriação da imagem digital, definindo em qual contexto de exibição e *performance* acontece a ação artística.

Primeiramente, a fonte desse coeficiente visual é derivada de uma estética generativa. Isso se dá de acordo com um arranjo programático que reage a um estímulo presente no contexto expositivo. A estética emerge da própria experiência, não se repete pela imprecisão da *performance* frente ao dispositivo de captura. Essa imagem generativa não se configura como arquivo digital. Circunstancialmente é deflagrada, constitui-se como imagem, esmaece ou resiste, de acordo com o programa, 'é' enquanto a *performance* acontece. Mesmo que o relato identifique a impressão dessas partículas generativas para aplicação na *performance* como fonte imagética, a imagem generativa compreende uma temporalidade descritiva de um parâmetro correspondente a uma humanidade, a ação performática.

A imagem generativa ora é subserviente à *performance*, ora o inverso ocorre. Nesse segundo momento se estabelecem as relações correspondentes à *performance* audiovisual, conforme as duas abordagens presentes na investigação: o audiovisual ao vivo (ou em tempo real) da prática do *Live Cinema* e da *performance* audiovisual em composição com a dança contemporânea. Conforme é atingido o ápice da influência sobre a imagem derivada da experiência do Cinema e do Vídeo, sobre o platô da interatividade através da computação, observa-se a

volatilidade dos arquivos de registro digital, a *performance* mediada pelos dispositivos técnicos que se estendem além do imaginário das artes ou outro qualquer. Tudo se desfaz frente ao olhar, o que se faz necessário exemplificar, dada as circunstâncias da investigação, é o que se condensa nessa camada da experiência, de como a abstração da geração de imagens através do movimento e toque se apresenta como reflexo de uma experiência-tempo compartilhada.

1.4.1 Arte Generativa

O processo de produção da *performance* audiovisual intenciona localizar, além dos canais por onde será possível fluir, sobre qual matéria tal influência se exercerá. Qual o conteúdo e de que maneira essa estética se dobrará frente à carga exercida pela influência? Sobre a bancada de trabalho digital estão dispostas várias ferramentas e estratégias possíveis para entalhar sobre a forma bruta do vídeo, por exemplo. Conferir distorções, troca de cores e tantas outras. Porém, o conteúdo original, a imagem registrada no arquivo digital, mesmo descaracterizada a ponto do irreconhecível, não se altera essencialmente. Diante da necessidade de obtenção de uma imagem que se apresente flexível à influência, e por consequência, reveladora da condição “ao vivo” da *performance*, a condição generativa da imagem se mostra mais eficiente.

Como arte generativa entende-se a possibilidade de delinear junto a meios tecnológicos essa estética computacional. Estética descrita inicialmente nos estudos do filósofo alemão Max Bense (2009), através da expressão “Estética Gerativa”, formulada com base nas experiências dos artistas americanos Lejaren Hiller²⁴ e Leonard Isaacson²⁵, e do alemão Georg Nees²⁶, que transcendem a geração sonora através do método gerativo, em proposições estéticas a partir do referencial musical, imprimindo grafismos das suas experimentações sonoras. Essas pesquisas formam uma teoria matemático-tecnológica da transformação de um “repertório em diretivas, das diretivas em procedimentos e dos procedimentos em realizações”, propondo um fluxo criativo que implica em um “programa”, composto

²⁴ Leonard Isaacson, químico e compositor (1925 – 2006).

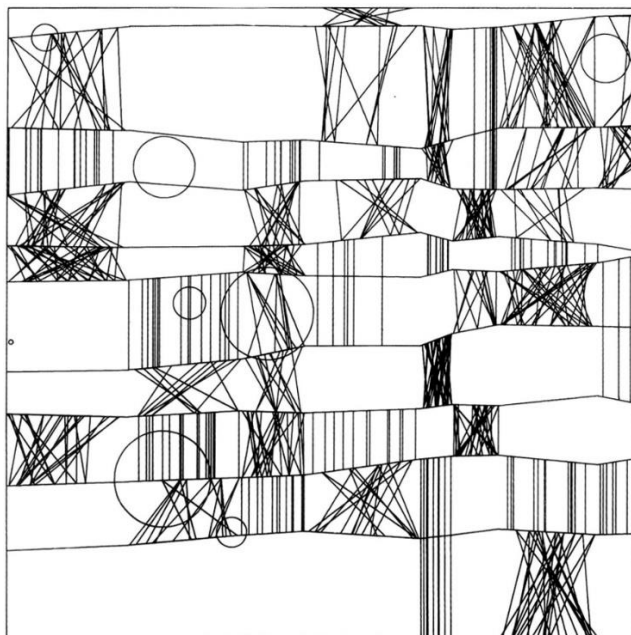
²⁵ Lejaren Hiller, compositor nova iorquino (1924 – 1994).

²⁶ Georg Nees, artista alemão pioneiro da arte computacional e generativa (1926 – 2016)

pelo computador e um gerador aleatório, análogo ao conceito de *software*, e ao “realizador”, o artista (BENSE, 2009, p. 135-137).

O termo “Arte generativa” é atribuído a Georg Nees e Frieder Nake²⁷, homônimo ao espetáculo realizado em Stuttgart na Alemanha em 1965, de modo que expressava ao público a intenção dessa proposta performática audiovisual, uma ação artística fundamentada na utilização de computadores e impressoras, derivando as superfícies das imagens, gerando uma *performance* estética parcialmente automatizada pelo sistema gráfico generativo (BODEN, 2009, p.3). Tecnicamente a ação é viabilizada pelo surgimento das impressoras *plotter* de grande formato, presente na Figura 9, no final dos anos 1950. Além do material gráfico, o processo de impressão das imagens, o tempo em que o material era impresso configurava uma dimensão performática da ação.

Figura 9 - Frieder Nake, Nr. 2, em homenagem a Paul Klee (1965).



Fonte: (PELL, 2013)

A relação da imagem com esse processo da geração estética através da expressão matemática, esse ato de gerar através de variáveis condições para o surgimento de elementos gráficos, está presente em diversas áreas da informática. Nos jogos eletrônicos, como exemplo direto, existe uma condição de personagem, com ações pré-determinadas e respostas possíveis. Esse personagem é incluído e tem seu ciclo narrativo determinado pelo algoritmo e ação do jogador. É a condição

²⁷Frieder Nake, artista e matemático alemão (1938)

emergente, aquela que emerge do contexto possível, cria a partir do que está proposto uma nova existência. Segundo o artista canadense Nicolas Reeves (2017), “Emergência é quando um sistema produz mais do que foi inserido nele”, de forma a ramificar-se formalmente com autonomia mensurada ou livre, de acordo com a estratégia adotada. O exemplo mais direto é a condição do desenvolvimento da vida no planeta. Surgindo evolutivamente de estruturas simplificadas, como a formação das proteínas pelos aminoácidos, emergindo evolutivamente uma nova forma de um contexto possível entre as variáveis dispostas, surgiu a sociedade contemporânea.

Desenvolvendo uma linguagem estratégica para a produção derivada dessa estética generativa proposta por Bense (2009), intencionando influir para a *performance* audiovisual, em um modelo simplificado através do computador, organiza-se um único dispositivo centralizador de iniciativas. Dessa forma, se faz uso da geração de partículas como elemento estético constituinte na formação de uma biblioteca de obras generativas. Um exercício de abstrair circunvoluções através do *software* VVVV²⁸.

O painel da Figura 10 representa as 12 composições generativas compartilhadas. Cada imagem corresponde a um *software* disponível para uma futura estratégia expositiva, no total de 31 sistemas generativos. Cada arranjo programado foi executado e gravado em uma amostra no formato GIF²⁹, compartilhado na rede social *Instagram* (através do endereço [instagram.com/calixtobento](https://www.instagram.com/calixtobento)) agregadas pelo uso das *hashtags* “#creativecoding”, “#vvvv”, “#textures”, “#generativeart” e “#gif”, com o link direto para o arquivo digital. A estratégia de utilizar a rede social como base de teste é alinhada à ação realizada por artistas como Andre Petry³⁰ e Zachary Lieberman³¹, que também publicam obras generativas através do *Instagram*.

Figura 10 - Biblioteca generativa

²⁸ Ambiente de desenvolvimento de programação visual e criativa presente no endereço eletrônico: <https://vvvv.org>.

²⁹ *GIF - Graphics Interchange Format*, compressão da imagem digital composta por 256 cores passível de uso animado [Nota do autor].

³⁰ Os trabalhos disponíveis no endereço: www.instagram.com/andpetry.

³¹ Os trabalhos disponíveis no endereço: www.instagram.com/zach.lieberman

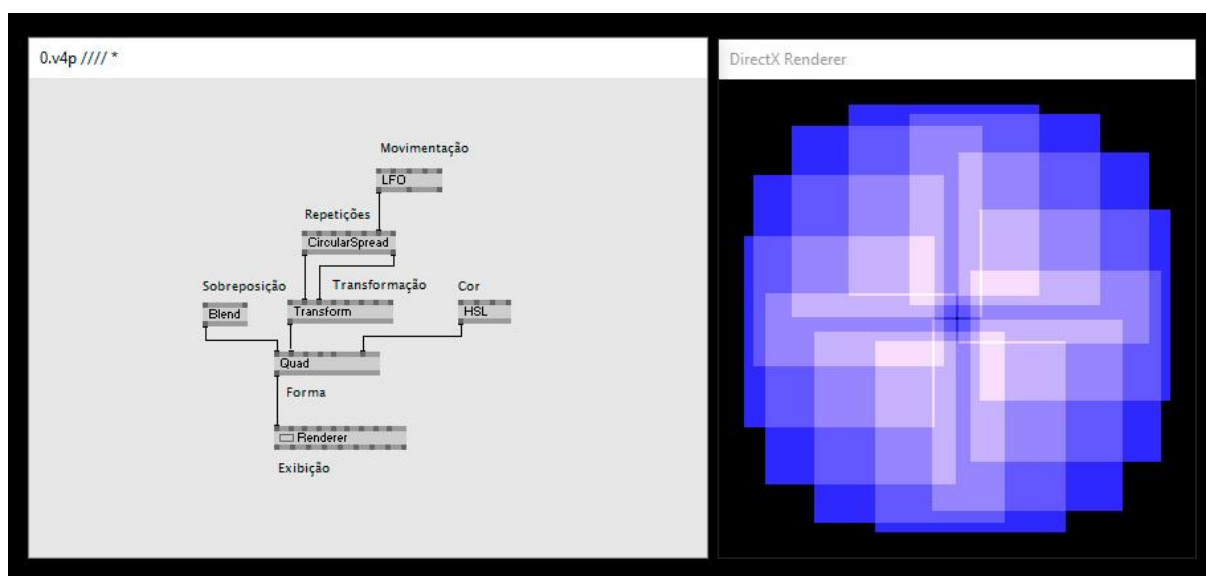


Fonte: (Acervo Pessoal do Autor)

O processo consiste na inclusão de um elemento geométrico básico, seguido por um procedimento de rotação e duplicação em diferentes direções

espaciais. A forma passa por um processo de repetições no mesmo plano ou explora a tridimensionalidade, conforme exemplificado na Figura 11. A razão relativa ao número de elementos e diferença no deslocamento desses é a origem principal da alteridade estética. Com o objetivo de revelar as camadas que a forma compõe é realizado um ajuste de cor e sobreposição. O sistema representado na imagem é exibido em tempo real através de uma tela de visualização representada à direita. Assim, foi possível registrar uma porção dessa animação para publicação na rede social.

Figura 11 - Composição no *software* generativo em VVVV



Fonte: (Acervo Pessoal do Autor)

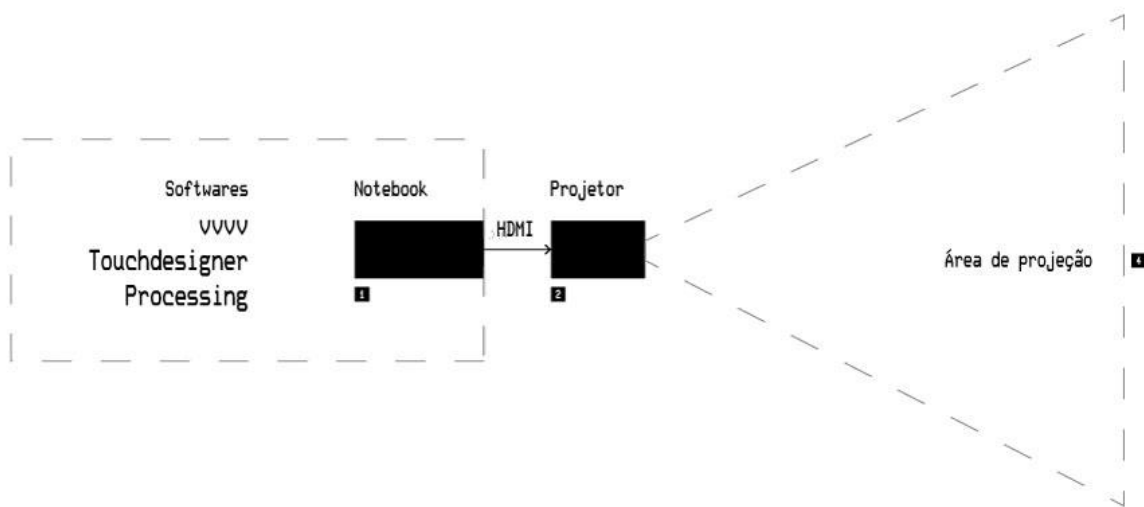
O *software* VVVV tem como característica principal ser a fonte básica da *performance* audiovisual, incluindo características de controle da imagem, conexão de dispositivos periféricos e captura de movimento através da programação visual. Por outro lado, a utilização proposta nessa investigação intenciona somar a visualidade generativa a outros processos de influência digital através do *software* Resolume³². Com a criação de uma ponte entre as duas linguagens de programação, é necessário empregar o *plug-in* Spout³³ que exibirá a programação generativa como um canal de vídeo no processo de seleção de imagens do Resolume.

³²Software destinado à *performance* audiovisual disponível no endereço - <https://resolume.com>.

³³Plugin open source para *live cinema* disponível no endereço <http://spout.zeal.co>.

A prática se estabelece através desse arranjo possível da programação generativa, agregada no computador pelos *softwares* Resolume, *plugin* Spout e VVVV, controlado pelo teclado MIDI antes da projeção, somado à experiência de criação da biblioteca de sistemas generativos, conforme o diagrama presente na Figura 8.

Figura 12 – Diagrama técnico para *performance* audiovisual



Fonte: (Acervo Pessoal do Autor)

Conforme descrito anteriormente, o aparato integra a composição do espetáculo de dança contemporânea ArRojo, junto ao grupo Acasos Cia. de Dança, investigação que busca a transposição das noções de fronteiras (geográficas, corporais e imaginárias) através do jogo de improvisações das partituras e mimética entre os elementos videográficos presente na cena. A imagem projetada tinha como papel orientar diretamente o movimento dos bailarinos, através de dois vídeos pré-gravados, finalizando o espetáculo com um *software* generativo. A presença dessa imagem generativa no final do espetáculo sugere a divisão do palco, orientando a centralização das ações cinéticas e a intensidade das suas ocorrências. A aleatoriedade das partículas, formada na sua essência por uma linha reta central, na condição de distorção e ruído máximo reage ao som ambiente e à trilha sonora. Como resultado, a fronteira generativa assemelha-se ao movimento de ondas na sua pregnância e aleatoriedade. O processo de adaptação do corpo à fronteira generativa está presente na Figura 13.

Figura 13 - Composição do *software* generativo em ArRojo



Fonte: (Juliano Mendes)

Em outro momento, no Capítulo 2, a relação entre imagem projetada e o corpo performático será retomada na investigação. O que fica evidente na relação entre o espetáculo ArRojo e ao banco de processos generativos é a prática de cultura das espécies generativas. Como em um processo de incubadora laboratorial, a ação funciona mantendo as partículas com crescimento controlado, em condições adequadas para seu pleno desenvolvimento em outras condições onde se façam necessárias, exibidas junto a *performances*, *videoinstalações* ou outras ações artísticas possíveis. Um trajeto que revela o domínio das especificidades de cada tipo de partícula e o ambiente adequado à proliferação, tirando a condição de hibernação da pesquisa. A oportunidade do espetáculo ArRojo³⁴ foi a de selecionar nesse ambiente de pesquisa, a cultura generativa que dialogasse com o corpo da Acasos Cia de Dança a ponto de criar, entre os movimentos e jogos, uma fronteira pela qual a improvisação coreográfica almeja desvencilhar-se. Ferindo, transpondo, excedendo, transpassando. Fronteiras que começam sobre a própria pele, fronteiras ampliadas pelas roupas, casas e cidades infinitamente. Fronteiras que não existem no campo visual, mas existem na sensibilidade do toque.

Nesse sentido, a arte generativa integra a estratégia investigada através das relações com o *Live Cinema*, como possibilidade de formação de uma superfície imagética capaz de reagir a um canal de influência em uma primeira abordagem. A formação da biblioteca generativa colabora com o entendimento do processamento eletrônico, qual a dimensão dos processos, o número de partículas e saturação das formas possíveis para realizar a *performance* centrada em um único dispositivo de processamento.

1.4.2 *Live Cinema*

Atingindo um ponto onde esse arco que descreve o desenvolvimento da imagem em movimento através do Cinema, como experiência do dispositivo inicialmente, passando pelo vídeo e o Cinema Expandido. Encontra-se essa ramificação da imagem na atualidade, nas quais figuram a multidimensionalidade dos dispositivos pelos quais essas experiências são compartilhadas e a postura impositiva da ação do interator frente a essa experiência audiovisual contemporânea

³⁴ O registro do espetáculo ArRojo está disponível no endereço <https://youtu.be/KRyKFxYMe4Q>

(PARENTE, 2007, p. 26). Delimitando um recorte limítrofe ao contexto desse momento de projeção, por onde a imagem decorre, através de uma influência performática, indicando uma ordem prática.

Quanto ao coeficiente metodológico proposto nessa investigação poética, não se busca junto ao espectador características que confirmam uma posição de coautoria através da interação. Até o momento, os canais de influência direta estão cerrados para qualquer participação prevista na programação generativa, principalmente. Indiretamente, pela ação sonora captada no ambiente, outras leituras a respeito de interação passiva, são mais aproximadas da encontrada na ação performática. Orientação que é mais propositiva da influência do artista em *performance* do que lúdica, enquanto ação interativa do espectador.

O panorama do audiovisual é mais amplo e irrestrito devido à diversidade de dispositivos periféricos para ampliar a experiência e ambientes em profusão. Inegavelmente emerge a popularização dos dispositivos de realidade virtual, partindo de uma experiência completa e autônoma do Tilt Brush³⁵ com uma diversidade de sensores, câmeras e controles, até o Cardboard³⁶, simples dobradura de papel cartão para visualização de imagens estereoscópicas através dos *smartphones*, experiências criadas pelo Google³⁷ presente na Figura 14. A difusão de aplicativos para *streaming*³⁸ de vídeo, a exemplo da Netflix,³⁹ disponível para vários dispositivos, inclusive dispositivos móveis, sugere um contexto individualizado de experiência, uma visualidade não compartilhada no tempo sensível da imagem.

Figura 14 - Cardboard e Tilt Brush, dispositivos criados pelo Google para VR

³⁵ Simulação imersiva de um ambiente de pintura em realidade virtual criada pela empresa Google disponível no endereço <https://www.tiltbrush.com>.

³⁶ Óculos em papel cartão criado para adaptação de *smartphones* criado pelo Google disponível no endereço <https://vr.google.com/cardboard/>.

³⁷ Empresa gerenciadora de conteúdos e ferramentas *online*, presente no endereço www.google.com[Nota do autor]

³⁸ Transmissão audiovisual através de tecnologias de compartilhamento, principalmente a internet [Nota do autor].

³⁹ Provedor de conteúdos por *streaming* disponível no endereço - <https://www.netflix.com>



Fonte: (GOOGLE, 2016)

É nesse contexto saturado de dispositivos, dimensões variadas e maior participação interativa, que a “Forma Cinema” reverbera, atualizada através das salas com projeção digital, som *surround*⁴⁰, imagens estereoscópicas e óculos tridimensionais. Porém, o viés condizente com a investigação é o que se propõe a repensar o caráter estrutural da “Forma Cinema” e a incorporeidade imersiva desse contexto, que propõem sessões que sugerem uma direção ao vivo das imagens, sinestesia e experiências coletivas. Utilizando a abordagem do *Live Cinema* proposta por Mia Makela (2006), descrito pela curadoria do festival de arte e cultura digital alemão Transmediale em seu *release* do ano de 2005, o *Live Cinema* é tidocomo a prática que consiste em *performances* musicais aliadas a audiovisuais mudos. Conceito expandido com celeridade, pela ação combinada de vários artistas responsáveis pela produção coletiva do audiovisual em uma construção única (MAKELA, 2006, p. 22).

O que o termo revela quando se refere a um “Cinema ao vivo”, é que a condição inerente à edição e linguagem de quadro do Cinema está configurada em uma *performance* artística em tempo real. Caracterizando “tempo real” para descrever de fato sobre à qual realidade a experiência se refere e onde exatamente configura nessa estratégia essa característica temporal. Por hora, é relevante ressaltar a presença de alguns traços dessa “Forma Cinema” na maneira com a qual a prática do *Live Cinema* se desenvolveu como linguagem artística. Segundo Makela (2006) a forma cinematográfica está presente nos seguintes termos:

Os parâmetros tradicionais do cinema narrativo são expandidos por uma concepção muito mais ampla do espaço cinematográfico, cujo foco não é mais a construção fotográfica da realidade [...] deve agora ser entendido

⁴⁰ Independência dos autofalantes na geração sonora no ambiente de exibição para emular a ambientação da filmagem [Nota do autor].

como se abraçasse todas as formas de configurar imagens em movimento [...] (MAKELA, 2006, p. 22).

O *Live Cinema* apresenta uma trajetória essencialmente associada à prática inerente ao *VJ*, abreviação de “*Video Jockey*”, desdobramento do papel musical do *DJ*, “*Disc Jockey*”. O *DJ* tem seu campo de experimentação determinado pela utilização de um meio tecnológico. No estágio primário, a prática descrevia a ação de selecionar e executar faixas de áudio, criando transições entre essas faixas de forma criativa, de forma que as faixas se ligassem como uma só música pela utilização de canções com o mesmo BPM⁴¹. Progressivamente duas faixas eram executadas ao mesmo tempo para criar efeitos da distinção entre elas, como por exemplo, os *scratches*⁴² dos *DJ's* da cultura *hip hop*⁴³, caracterizados pelo som arranhado da agulha sobre o disco de vinil. Na contemporaneidade, essas práticas se ramificam em infinitas derivações. Com a lógica do *sample* (fragmentos sonoros) e da cultura *remix*⁴⁴, os *DJ's* executam faixas, como no princípio, porém, tem a possibilidade de composição ao vivo com a utilização desses *samples*, gerando sons através de códigos ou instrumentos digitais, com interfaces gráficas digitais ou físicas.

O *VJ* é uma derivação dessa prática, traz a lógica da seleção dos trechos e execução criativa para o vídeo ao vivo, mesma lógica aplicada aos *DJ's*, utilizando inclusive equipamentos em comum. Em parceria com os *DJ's*, em ações colaborativas ou *performances* independentes, no ambiente das casas noturnas, *shows* ou em ações individuais nos mais diferentes espaços. Assemelha-se à prática do *video mapping*⁴⁵ no contexto urbano. Do mesmo modo, os *VJ's* acompanham essa parábola ascendente que descreve a evolução criativa, possível através da

⁴¹ Abreviação de *Beat per Minutes* (batidas por minuto) pulso que confere a velocidade do andamento musical [Nota do autor].

⁴² Ação de voltar e avançar um disco de vinil sobre o prato do toca-disco de forma rítmica. Criado pela cultura Hip-hop no final dos anos de 1970 por *DJ's* norte americanos.

⁴³ "O Rap, palavra forma pelas iniciais de *rhythm and poetry* (ritmo e poesia) junto com as linguagens da dança (*Break*) e das artes plásticas (o grafite), seria difundido para além dos guetos com o nome de Cultura Hip Hop" (DAYRELL, 2005, p. 47).

⁴⁴ Remix é um ato essencial da criatividade. RW (ReWrite). É a expressão de uma liberdade de tomar "as canções do dia ou as canções antigas" e criar com elas" A prática da remistura é essencial na cultura livre, discute o papel da autoria, da originalidade e da criatividade como um todo. (Tradução nossa) (LESSIG, 2008, p. 80)

⁴⁵ Projeção recortada de acordo com a superfície que irá ser utilizada. De acordo com a fachada dos prédios, paredes ou objetos [Nota do autor].

viabilidade técnica, das possibilidades de ação na arte tecnológica contemporânea. Os *VJ's* e *DJ's* contemporâneos são responsáveis pela improvisação digital, “uma espécie de jazz em tempo real, de você poder construir as coisas conforme elas vão acontecendo no âmbito da montagem entre imagem e som”, assim descrito pelo artista e pesquisador Marco Bastos (2005) no vídeo “Arqueologia do audiovisual ao vivo”, a respeito de uma conceituação da prática para a mostra *Live Cinema* (BASTOS, 2005).

Dentre os elementos que aproximam o *Live Cinema* da presente investigação, está evidente em primeiro plano a possibilidade de influência no audiovisual ao vivo. De fato, seria conveniente limitar a pesquisa somente à prática do *Live Cinema*, evitando outros canais de influência como a *performance* em dança ou outra variável corporal de qualquer natureza. Porém, o que motiva de fato a ingressar no código, é revelar essas nuances numéricas proporcionadas pela natureza das fontes, seja essa humanidade do gesto ou características naturais do ambiente. As imprecisões proporcionadas pelos coeficientes físicos e biológicos são questões mais caras para realização das ações que a visualidade propriamente dita, técnica ou linguagem aplicada para experimentar o código, e podem acabar por se perder por entre os dedos durante a exibição audiovisual.

Enquanto prática, o *Live Cinema* surge como experiência através das ações associadas à feira gráfica ReTina, que ocupou o espaço do Ateliê da Estação no ano de 2016, com uma proposta expositiva durante o evento, em duas edições. Fazendo uso de um corredor de ligação entre o salão da feira e um ambiente de convivência, tornando o espaço o mais escuro possível para a projeção audiovisual, desenvolveu-se o processo da sessão “*int movie; movie = Dogville;*” (2016). Tendo como base o filme de Lars von Trier, *Dogville* (2003), fonte de imagem principal, retomando a prática pessoal de utilizar um audiovisual sem trilha sonora para uma remistura ao vivo. O áudio executado na *performance* consistia em uma produção própria intercalada por faixas aleatórias entrecortadas para conferir mudanças bruscas na sonoridade e decorrentes efeitos videográficos⁴⁶ no processo de projeção, sendo possível, assim, através dessa condição técnica, estabelecer controles audiovisuais durante a *performance*.

Figura 15 - “*int movie; movie = Dogville;*”. Arranjo técnico

⁴⁶ Amostra em vídeo disponível no endereço - <https://www.flickr.com/photos/calixto/30497059091/>



Fonte: (Acervo Pessoal do Autor)

O que segue na investigação é a busca das possibilidades de controle audiovisual. Grifou-se a palavra “CONTROLE”, a qual refere-se como um termo carregado de arbitrariedade, para ilustrar de forma adequada o manejo ergonômico, o toque, o ato de utilizar as mãos para girar ou deslizar botões em alguma interface física. A interface padrão para a execução musical através de periféricos junto ao computador são denominados “controladores”, “sequenciadores” e “teclados”, ligados a *softwares* através da conexão MIDI ou USB. Os *softwares* utilizados em

performances audiovisuais são compatíveis com essa linguagem de comunicação musical, logo, tem-se a utilização em larga escala de instrumentos musicais para a execução de peças audiovisuais.

Funcionalmente o produto é um teclado musical, um arranjo de interfaces físicas, entre um computador e dispositivos periféricos. Funcionalmente, ele controla os parâmetros aos quais os *softwares* permitem alterar as características do vídeo. Como quem aumenta o volume de um aparelho de televisão ou troca seus canais através do controle remoto, essas mudanças se dão através de variáveis determinadas. O questionamento inicial é: como fracionar esses valores? Como atribuir à programação valores derivados da aleatoriedade ou simplesmente improváveis? Quanto da vida é mensurável para utilização ao se editar um vídeo ao vivo?

Um exemplo do que foi exposto é o processo de transparência entre dois canais de vídeos sobrepostos. Cada fonte de vídeo apresenta um valor, percentualmente entre 0% e 100%. Deslocando os numerais dentro desse intervalo de valores, tem-se a possibilidade de realizar um controle dessa transparência, determinando o quanto cada camada de imagem fica visível na sobreposição. Essa tarefa pode ser realizada na interface digital do *software* de forma numérica ou através de um controlador no qual é possível executar a ação girando um botão ou controle deslizante, por exemplo. O que a presente pesquisa pretende provocar é a obtenção além das variáveis, condições únicas e irreprodutíveis, derivadas de ações corporais e contextos expositivos distintos. Valores singulares obtidos junto ao corpo em ação, seja na dança ou *performance*. Experiências que não podem ser repetidas pela imprecisão do gesto e pelas condições da captura e processamento computacionais. Isso sugere uma ampliação do espectro de controle audiovisual, contaminando todo o sistema com variáveis desse corpo impreciso. O que revela um tempo junto a um corpo além das ações. Um corpo que controla de forma precária uma suposta aleatoriedade estética. É adequado refletir a respeito do termo “CONTROLE”, afirmando a urgência na substituição por “Influenciar” e “Influir”, em detrimento a “controle”, deste ponto em diante.

Observando os verbos é possível concluir que, mesmo esses sendo etimologicamente semelhantes, apresentam diferenças significativas em sentido. A princípio o que diz respeito a distinção de influir, do latim *influere* (*in* + *fluere*, ou seja,

“fluir para dentro”, “penetrar”) é um verbo transitivo indireto, como tal, busca a preposição para estabelecer a regência verbal. É necessário determinar onde influi, para onde corre, onde se aplica ou penetra. Influir na poética é o processo de escoar para o fluxo de vídeo. Enquanto transita em seu leito, o vídeo recebe esses elementos que influem, trazendo suas particularidades sem de fato alterar seu caminho. Por outro lado, influenciar determina uma mudança significativa, uma modificação física ou intelectual segundo o Dicionário Houaiss. Sendo um verbo transitivo direto, não pede a preposição. Em se tratando da estratégia de manipulação audiovisual, uma parte do processo influi em determinado aspecto, entra no fluxo processual como parâmetro. A influência tem um caráter generativo, que deflagra processos, gera as estruturas visuais propriamente ditas, não apenas atribui determinadas configurações. Refletir a respeito do papel desses controles (processos mecânicos – produto e manejo) e influências (poética) é determinante para a composição dos sistemas generativos, presentes nas experiências nos capítulos a seguir. Influir sugere a contaminação de algo que está; influência gera algo que ainda não é.

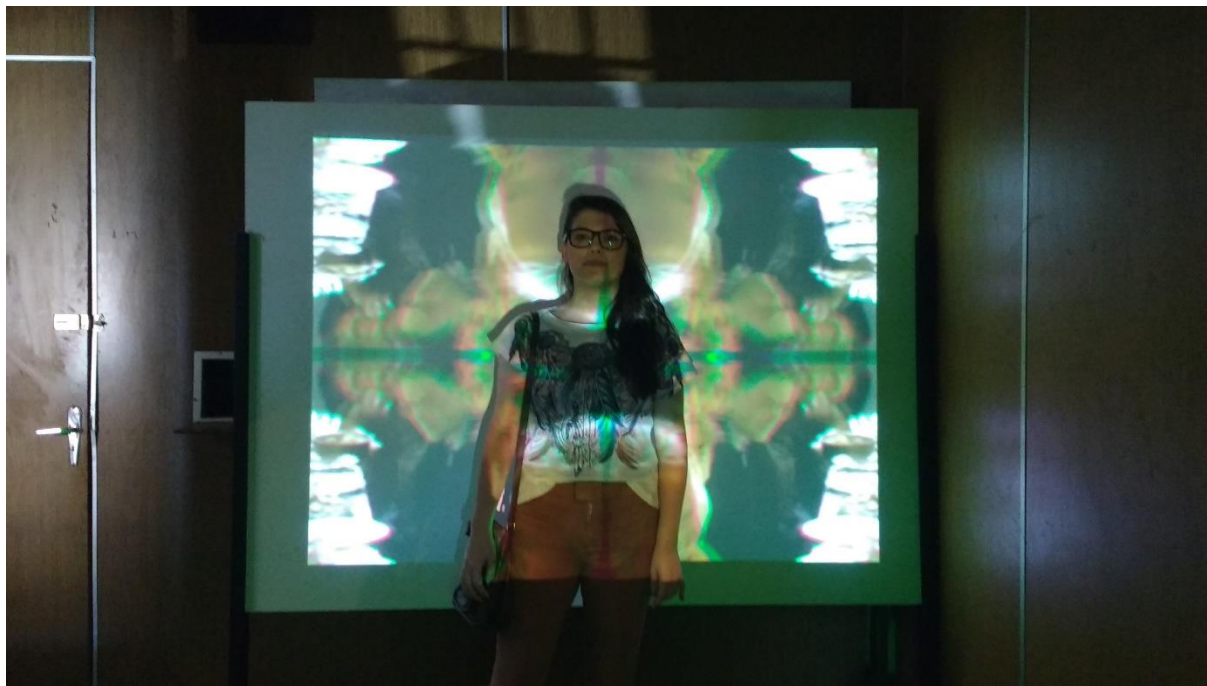
O filósofo francês Henri Bergson (1999) estabelece uma relação entre imagem e objeto, de forma a afirmar uma dimensão de influência comum por onde transitam, e, conseqüentemente, estabelecer na prática audiovisual a utilização do termo ‘influência’ em detrimento de ‘controle’, enquanto corpo frente à imagem em movimento:

Percebo bem de que maneira as imagens exteriores influem sobre a imagem que chamo meu corpo: elas lhe transmitem movimento. E vejo também de que maneira este corpo influi sobre as imagens exteriores: ele lhes restitui movimento (BERGSON, 1999. p. 14).

Retomando a *performance* “*int movie; movie = Dogville;*” (2016), deste ponto, partindo para uma reflexão a respeito da espacialidade de influência performática, se estabelece como característica dar acesso a dois ambientes da feira, o que em alguns momentos transformava os passantes em parte integrante da tela de projeção audiovisual. A relação do espectador com a *performance* oscila entre a tentativa de interação com a projeção, buscando identificar a estratégia de manipulação da imagem e a atenção passiva frente a tela. Em alguns momentos a imagem era utilizada para registros fotográficos, como na Figura 16, durante a passagem pelo local. O que é compreensível como uma estratégia adotada pelo

público para uma interação autônoma, semelhante a uma *performance* aleatória. Com total liberdade de trânsito e ação pelo espaço expositivo, sem interferência do artista a qualquer trânsito ou conduta.

Figura 16 – Interator em “*int movie; movie = Dogville;*”.



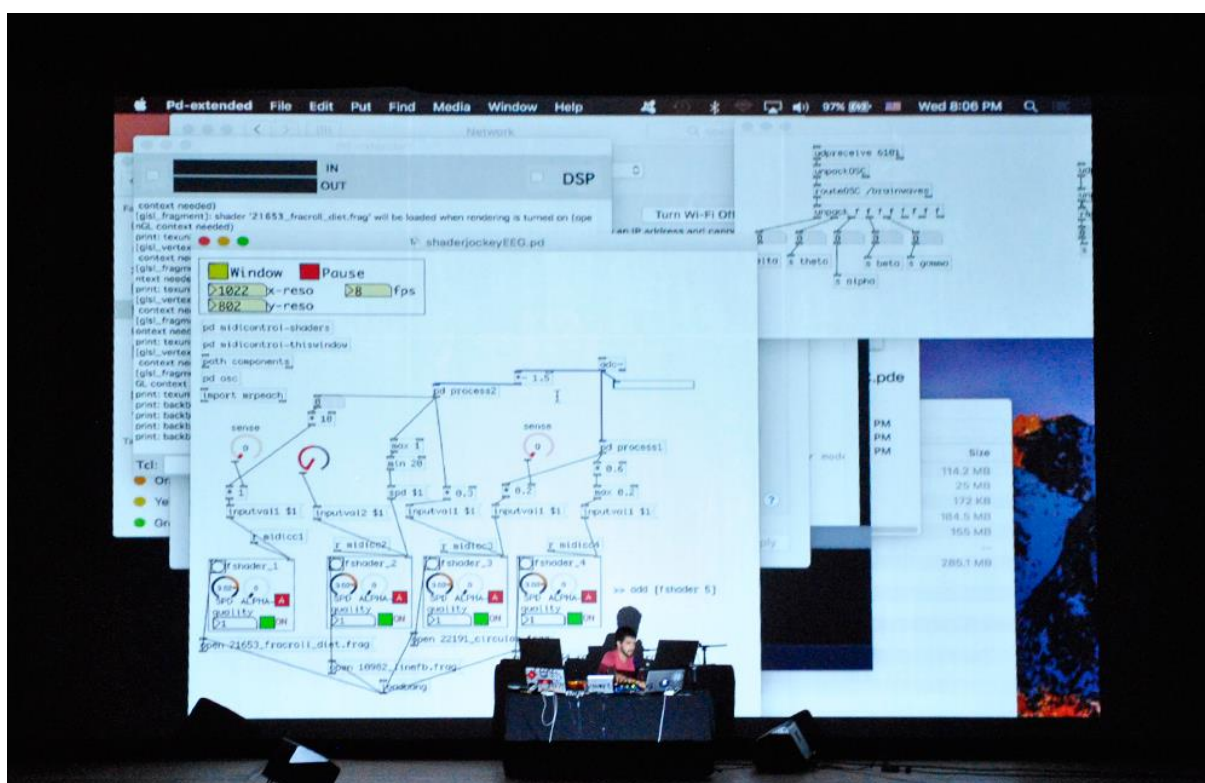
Fonte: (Acervo Pessoal do Autor)

De forma a estabelecer um embate entre a *performances*, da ação como forma de arte da presença e a *performance* espontânea no trânsito participativo, como uma forma de incorporação do sujeito observador na obra. Do modo como Rush (2006) descreve a “aplicação rápida e generalizada de tinta”, citando o artista norte americano Jackson Pollock como indicador inicial na arte da ação performática, a *performance* frente aos controles audiovisuais se faz de forma comedida, pelos efeitos utilizados, mas generalizada do ponto de vista dos seus acionamentos orientados pela sensibilidade alternada entre o aleatório e o determinado (RUSH, 2006).

Em relação à *performance* audiovisual, Makela (2006, p. 30) descreve a *performance* em *Live Cinema* considerando cinco dimensões possíveis: digital, *desktop*, *performance*, projeção e espaço físico. A *performance* digital se dá entre os componentes eletrônicos no processo informático, no processamento dos dados. Enquanto a *performancedesktop* compreende os *softwares* aos quais esses dados

são aplicados, a *performance* como ação artística acontece no controle dos *softwares*, nas configurações, de forma relativamente velada. Não ficam evidentes, em linhas gerais, os dados quantitativos dos parâmetros utilizados ou a interface do *software* enquanto acontece a ação performática. Por outro lado, durante o ISEA 2017 essa relação entre *performance* digital e *desktop* fica exposta através da apresentação “Zen-Borg”, do artista colombiano Martín Vélez (Figura 17). Na apresentação, foi realizada ao vivo a manipulação do *software* enquanto o mesmo era projetado. A visualidade foi tomada pela imagem da interface gráfica dos *softwares*, causando uma impressão de quebra de protocolo, relativa abertura de uma “caixa preta” da *performance*, permanecendo a dúvida se essa relação com as interfaces ao vivo era positiva na poética ou inabilidade técnica.

Figura 17 – ‘Zen-Borg’ por Martín Vélez

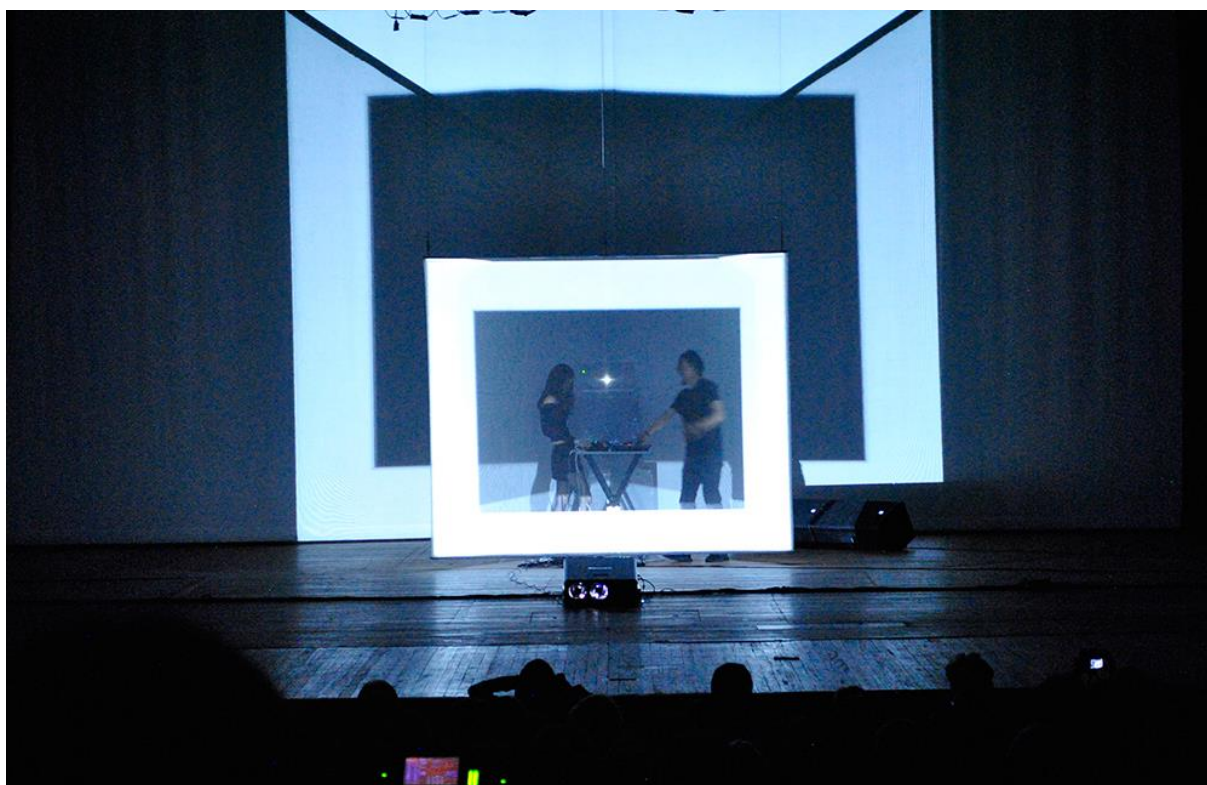


Fonte: (Acervo Pessoal do Autor)

No âmbito da pesquisa, a *performance* acontece entre o canal de influência, aquilo que conecta a ação, e o *software*. É a ação de edição que confere esse tempo característico da proposta, é a porção que define o “ao vivo” da experiência, enquanto a *performance* de projeção e espaço físico se estabelece entre o projetor e a superfície projetada (MAKELA, 2006, p. 25 – 33). Sendo preponderante nessas dimensões de projeção e espaço físico a busca por extrapolar as condições técnicas

e espaciais, conforme Ilustrado na Figura 18, pela *performance* “*Late Speculation*” do duo francês Nonotak. Igualmente realizada durante o ISEA 2017, evidencia a relação entre as dimensões de interfaces, projeção e espaço, conferindo camadas performáticas na ação em *Live Cinema*. A ação dos artistas esteticamente em cena compõe uma dimensão da obra, emergindo uma sincronia entre observador e obra executada. Essa imagem que flui através da presença do artista, almejando uma reconfiguração espacial da superfície projetada, abre um questionamento no tocante à possibilidade do jogo entre imagem e *performance*. É como se essa imagem sugerisse que o artista está presente naquela condição central do espaço para impulsionar a imagem para fora da superfície projetada. Por outro lado, sugere uma leitura de autoria do processo, uma espécie de assinatura da obra, marcada pela presença no ato em que a ação se constitui como obra.

Figura 18 – ‘*Late Speculatio*’ por Nonotak

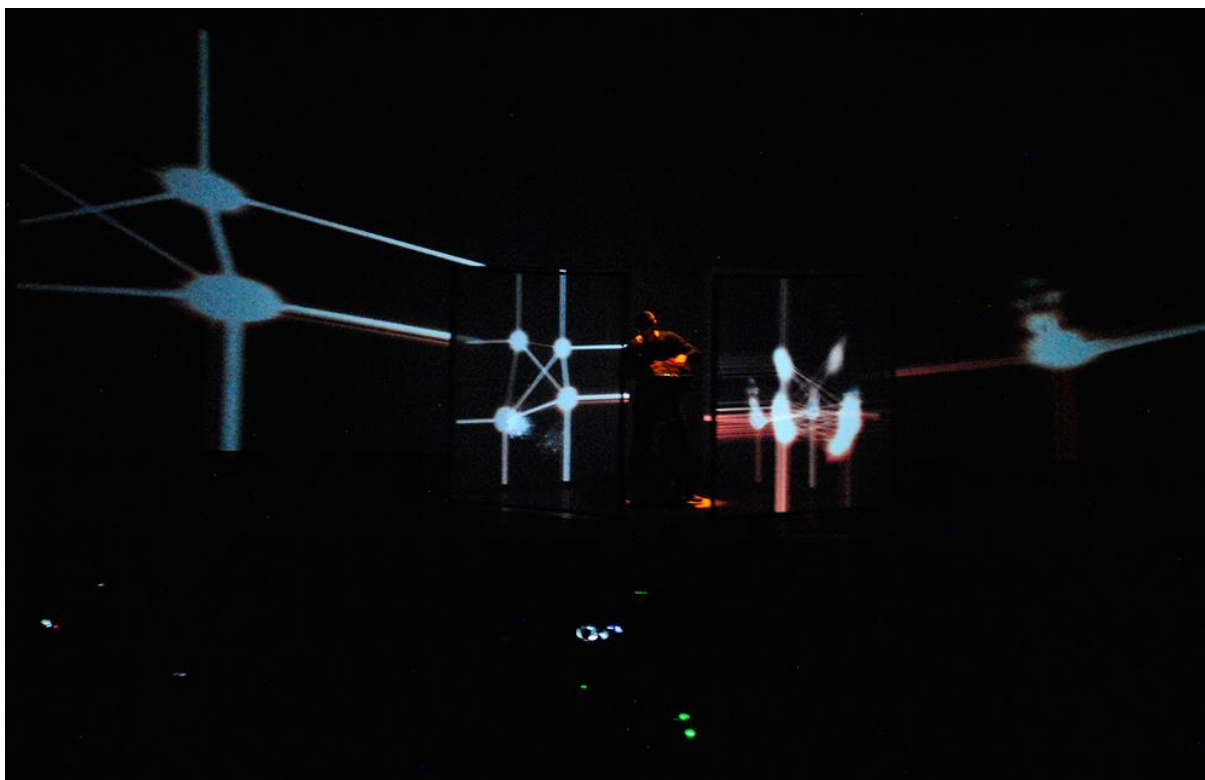


Fonte: (Acervo Pessoal do Autor)

Conforme Bastos (2005), as experimentações no campo do *Live Cinema* sugerem um desejo de destruição da tela, do formato padrão, da relação entre o aspecto das dimensões possíveis do vídeo projetado, da fragmentação da estética em diferentes planos. Na programação oficial as *performances* são descritas como “paisagens sonoras”, porém a forte relação com a imagem generativa, em sincronia

com o áudio, em uma narrativa difusa entre ritmo, formas e cores, induz a associação ao *Live Cinema*. Outra fonte ilustrativa obtida junto ao ISEA 2017 pertence à *performance* “*Nybble*”, do artista francês Alex Augier, presente na Figura 19. Na composição da *performance* é evidente a fragmentação da superfície da tela em quatro porções de imagem em sincronia. Essas imagens em alguns momentos se apresentam independentes umas das outras e, em outros, agrupadas em um fluxo contínuo, seguindo de forma padronizada o posicionamento central do *performer* na ação. A relação de influência nos três exemplos acontece através de um dispositivo periférico ou sequenciamento eletrônico.

Figura 19 – *Nybble*, de Alex Augier



Fonte: (Acervo Pessoal do Autor)

Refletindo a respeito do *Live Cinema* é possível determinar o quanto o panorama do audiovisual ao vivo é complexo quanto à formulação de uma teoria capaz de determinar suas estratégias com precisão no discurso. O *Live Cinema* é concretização da expansão da consciência proposta pelo Cinema Expandido, traz da “Forma Cinema” o que diz respeito ao papel do editor/diretor para uma condição temporal em sincronia com o observador. A cronologia proposta, apesar de deslocada e imprecisa, delinea a figura do influenciador, ora frente à projeção,

emanando algumas partículas que compõem essa estrutura poética, ora agindo em nome dessa cadeia de partículas.

Retomando a abstração do gráfico evolutivo dessa imagem projetada, fundada no Cinema, o *Live Cinema* retoma muitos aspectos da 'Forma Cinema' e aproxima o espectador de um processo afetivo capaz de emular a imersão da sala escura. Por outro lado, determinar o fim da 'Forma Cinema' baseado em um sentimento purista, não é em absoluto desastroso. O Cinema não deixa de existir nas menores partes constituintes das composições que utilizam a projeção como estratégia.

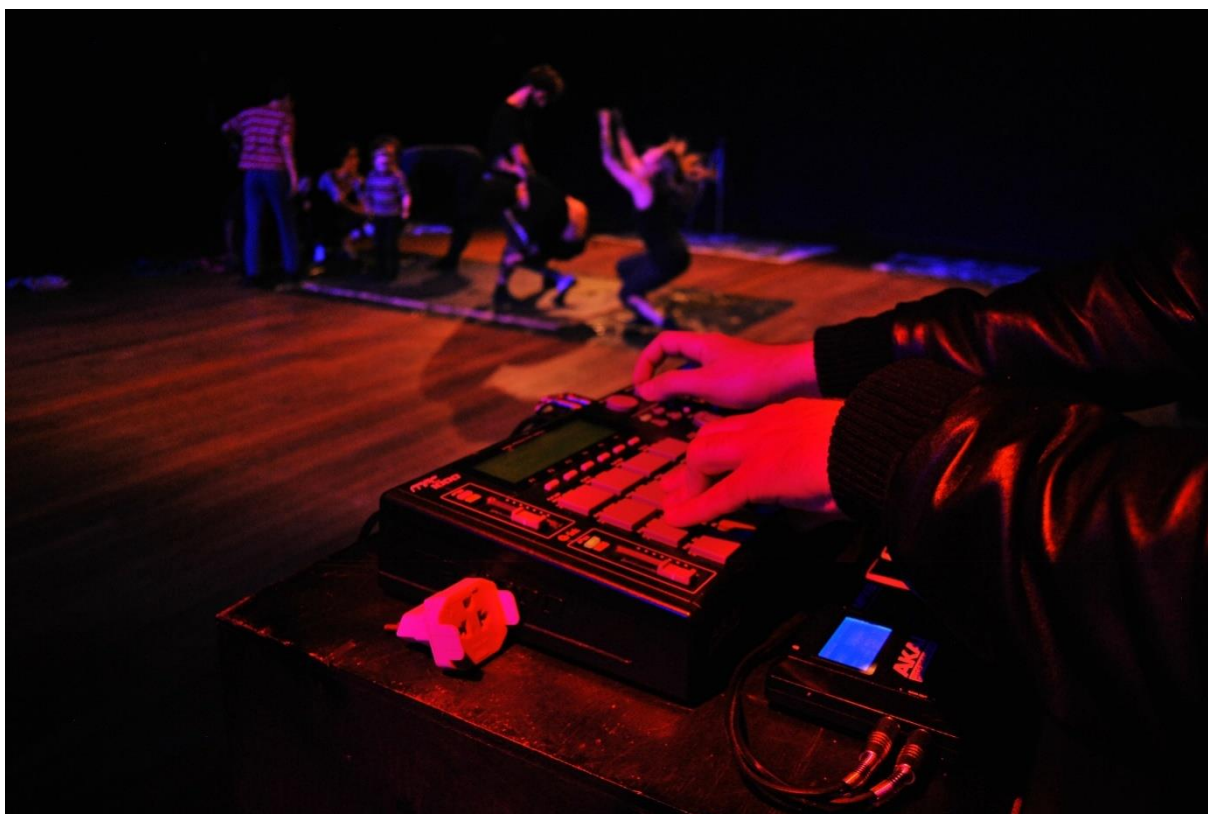
Capítulo 2

Entre o corpo e o tempo

Pela perspectiva do corpo em cena e da Arte e Tecnologia, o presente capítulo objetiva elencar os aspectos que caracterizam a produção do duo **Cinelante**, relatando como ocorre esse processo de captura dos movimentos na dança contemporânea e como essa energia é empregada como parâmetro de influência audiovisual, além de refletir de que forma essa experiência híbrida se estabelece na ação artística do duo e o que emerge dessa experiência.

Como processo criativo, a produção prática teve origem em outubro de 2015, durante a *performance* “**Corpográfico**”, realizada no Teatro Caixa Preta da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) em conjunto com a Acasos Cia de Dança de Santa Maria. A *performance* realizada nessa ocasião consistia na pigmentação com tinta dos pés dos bailarinos, os quais, na sequência, executavam uma improvisação corporal sobre um tablado suporte revestido com uma folha de papel, conforme exposto na Figura 20. O traço gerado pelo movimento sobre a superfície foi capturado por três câmeras, além da impressão em tinta sobre a tela. O resultado gráfico foi selecionado, tratado em editores gráficos e aplicado como identidade visual do grupo.

Figura 20 - *Performance Corpográfico* (2015)



Fonte: (Acervo Pessoal do Autor)

Dessa experiência surgiu o interesse da bailarina Letícia Nascimento Gomes, integrante do grupo Acasos Cia de Dança, em prosseguir investigando o registro e a interação dos movimentos no meio digital.

O primeiro exercício de edição foi proposto a partir da dinâmica da “Jam Somática”, encontro aberto ao experimento do movimento em dança, com foco no contato entre os bailarinos. Essa dinâmica colaborativa foi realizada na forma de uma aula aberta à participação geral de músicos, bailarinos e artistas visuais. A estratégia estrutura-se pelo fluxo de filmagem do espaço cênico, o processamento dessa captura e a projeção do resultado ao vivo, conforme fica evidenciado pelo arranjo presente na vista geral do espaço cênico ilustrado na Figura 21.

Figura 21 – Vista geral da Jam Somática



Fonte: (Acervo Pessoal do Autor)

Conforme a dinâmica evoluía, algumas ferramentas de edição eram selecionadas de forma improvisada junto ao *software* Resolume para processar as imagens captadas. Determinadas resoluções estéticas tinham como princípio uma derivação da relação do tempo de captura e de projeção audiovisual. Um registro em forma de rastro da imagem, uma imagem descontextualizada do tempo, atrasada ou congelada, para na sequência, ser acelerada ritmicamente. Sendo assim, fica evidenciada uma relação entre tempo e o recurso videográfico que se propaga em toda a reflexão proporcionada pela experiência da Jam Somática.

Buscando uma referência a respeito da temporalidade da edição ao vivo, encontram-se presentes percepções do diretor russo Andrei Tarkovsky (1998) a respeito do exercício da edição no Cinema.

Em primeiro lugar, o conteúdo revela um tempo diferenciado, não como a matéria bruta a qual o autor se refere, o “bloco de tempo” esculpido durante a edição (TARKOVISKY, 1998, p. 74). Tal bloco dá lugar à linearidade do tempo real expresso na projeção audiovisual, modelo mais próximo de um *streaming*, ou fluxo audiovisual, equivalente como matéria prima no processo. Nessa primeira instância da ação, esse tempo presente compõe a primeira camada da imagem videográfica, principal recurso utilizado nesse processo de influência.

Conforme esse fluxo videográfico era processado, uma segunda camada surgia em primeiro plano na visualidade projetada, emergindo da experiência a organicidade nesse regime de imagem, declarando uma independência das imagens frente ao ato de filmar os objetos e formando uma instância indireta da imagem. Ou seja, aquela imagem existe nesse contexto efêmero, inerente àquela configuração enquanto é projetada. Sem a realização de um registro da dinâmica, os elementos processados se refazem constantemente, como nova dimensão da imagem, com resultados irreprodutíveis.

Esse fluxo processual de captura e edição, quando percebido pelos bailarinos participantes da Jamconfigurou-se como critério de deslocamento no espaço cênico, objetivando interagir com o audiovisual em processamento. Derivou dessa relação uma normatização da partitura corporal frente à presença da câmera, delimitando uma espacialidade do tempo cênico durante a *performance*, de acordo com a Figura 22.

Andrei Tarkovsky (1998) afirma que “o espectador está em busca de uma experiência viva, pois o Cinema, como nenhuma outra arte, amplia, enriquece e concentra a experiência” (TARKOVISKY, 1998, p. 72). Mesmo que nesse contexto o observador esteja alheio à investigação do movimento em dança, não significa que esteja imerso exclusivamente para uma recepção fílmica, no que diz respeito ao ambiente ou linguagem, em referência à ‘Forma Cinema’. O que emerge nessa questão é uma ação artística no tempo presente, visando um exercício de direção através da edição das imagens, mesmo o observador tendo a visualidade prejudicada pela saturação do espaço de captura da imagem, simultaneamente ao

resultado videográfico derivado da experiência, conferindo essa experiência viva sugerida por Tarkovsky.

Figura 22 - Interação durante a Jam Somática



Fonte: (Acervo Pessoal do Autor)

Considerando a cinematografia, que segundo Tarkovsky (1998) só se configura como arte perante o público, tendo o diretor, com sua visão pessoal, um papel análogo ao de um filósofo cotidiano (TARKOVSKY, 1998, p. 68). O *Live Cinema* surge como uma prática emergente frente à potência das variáveis de interação com o audiovisual ao vivo, tendo o artista no *Live Cinema* essa ação de edição em tempo presente, através da evolução das possibilidades de influência das mídias digitais.

A prática do *Live Cinema* é amparada uniformemente na mobilidade dos aparatos tecnológicos, somado à cultura *Remix*. É possível ir além ao entendimento do alcance do conceito da recombinação ou *remix* através dos apontamentos realizados pelo pesquisador André Lemos (2005):

Essas três leis estão na base da “ciber-cultura-remix”. A liberação da emissão, o princípio em rede e a reconfiguração são consequências do potencial das tecnologias digitais para recombinação. A novidade não é a recombinação em si, mas o seu alcance. A recombinação e a re-mixagem têm dominado a cultura ocidental pelo menos desde a segunda metade do século XX, mas adquirem aspectos planetários nesse começo de século XXI (LEMONS, 2005 p. 3).

Explorar na projeção audiovisual a temperatura ambiente como parâmetro quantitativo, deslizar controles conceituais através de fragmentos do momento da experiência, é uma influência audiovisual verdadeiramente propositiva. Isso possibilita prever a presença emulada do diretor em um contexto videográfico. No audiovisual ao vivo essa edição decorrente do processo de observação se dá pela sensibilização da abordagem técnica, quando o diretor vivencia a *performance* e é conduzido pelo imaginário do vídeo em tempo real.

A tomada de decisões no processo de aplicação de efeitos audiovisuais dentro dessa estratégia de *Live Cinema*, tendo como objetivo reconfigurar a captura das imagens corporais em dança, propõe uma ruptura das variáveis de controle de *software* através do caráter aleatório dos deslocamentos, sem movimentos coreografados, revelando, junto à energia cinética, a verdadeira potência de interação. Do momento em que a dança é determinada como fonte energética, surge a reflexão do filósofo francês Gilles Deleuze (2005) a respeito do corpo como potência sobre o real, frente às aparências no Cinema com a seguinte afirmação de presença:

O que resta? Restam os corpos, que são forças, nada mais que forças. Mas a força já não se reporta a um centro, tampouco enfrenta um meio ou obstáculos. Ela só enfrenta outras forças, se refere a outras forças, que ela afeta e que a afetam. A potência [...] é o poder de afetar e de ser afetado, a relação de uma força com outras. Tal poder é sempre preenchido, a relação necessariamente efetuando, embora de matéria variável conforma as forças em presença (DELEUZE, 2005, p. 170).

Após configurada a imagem através desse coeficiente de força cinética composto de presença em movimento, a reconfiguração das cenas orgânicas no tempo cristaliza uma nova leitura do vídeo que, segundo Arlindo Machado (1993), existe como necessidade fundamental na busca da imagem cinematográfica junto a outras “coisas”, outros elementos constituintes, “respondendo a necessidades novas, fazendo desencadear consequências não antes experimentadas”. Desse modo, a imagem digital oferece o ambiente propício para o desenvolvimento dessa poética da impressão da presença no tempo, com base nessa imagem que Machado (1993) se refere como “ruidosa”, “se caracteriza, antes de mais nada, pela sua extraordinária capacidade de metamorfose”. Durante a experiência da Jam Somática

o som ambiente⁴⁷ e o movimento⁴⁸ foram as fontes principais de interferência nessa superfície “ruidosa” (MACHADO, 1993, p. 47).

Com base nessa experiência se constituiu o duo **Cinelante**, atento às condições de abertura de canais que conferem acesso ao código fonte das programações, revelando dessa intersecção entre o digital e a materialidade, corpos capazes de movimentar máquinas generativas.

2.1 INFLUIR NOVOS CANAIS - (DE)CODIFICANDO: CORPO;

Da experiência do processamento da imagem em tempo real realizada na Jam Somática, surge a derivação de outra prática de impressão do tempo sob a regência do movimento corporal em dança. Nesse segundo momento, a dinâmica realizada tem como foco uma bailarina frente ao sensor de movimento Kinect⁴⁹, capaz de interpretar o posicionamento de seus membros em movimento no espaço cênico e convertê-los em variáveis junto ao *software* generativo. Desse princípio técnico realizou-se a *performance* ‘(de)codificando: corpo;’⁵⁰, híbrido de primeira aproximação técnica e espetáculo performático, um diálogo entre corpo e *software*, com o objetivo de amplificar a compatibilidade do movimento junto à programação generativa presente na Figura 23.

⁴⁷ Registro que representa o jogo entre imagem e som, realizado durante a Jam Somática - <https://www.instagram.com/p/BMQGfhfhDqE/>.

⁴⁸ Registro que representa o jogo entre imagem e movimento, realizado durante a Jam Somática - <https://www.instagram.com/p/BMQHNUqhO59/>.

⁴⁹ Sensor de movimento criado pela Microsoft para o videogame X-Box. Adaptado para conexão por USB é amplamente aplicado em produções artísticas em arte e tecnologia [nota do autor].

⁵⁰ Evento ocorrido no Teatro Caixa Preta, Centro de Artes e Letras da Universidade Federal de Santa Maria – UFSM/RS em novembro de 2016.

Figura 23 – Performance ‘(de)codificando: corpo;’



Fonte: (Acervo Pessoal do Autor)

O primeiro questionamento surgido da dinâmica foi relacionado ao corpo frente ao dispositivo técnico. Quais são os movimentos na dança adequados à captura de movimento? Qual a extensão da captura do movimento? Qual é a velocidade possível para estabelecer conexão entre corpo e processamento dos dados?

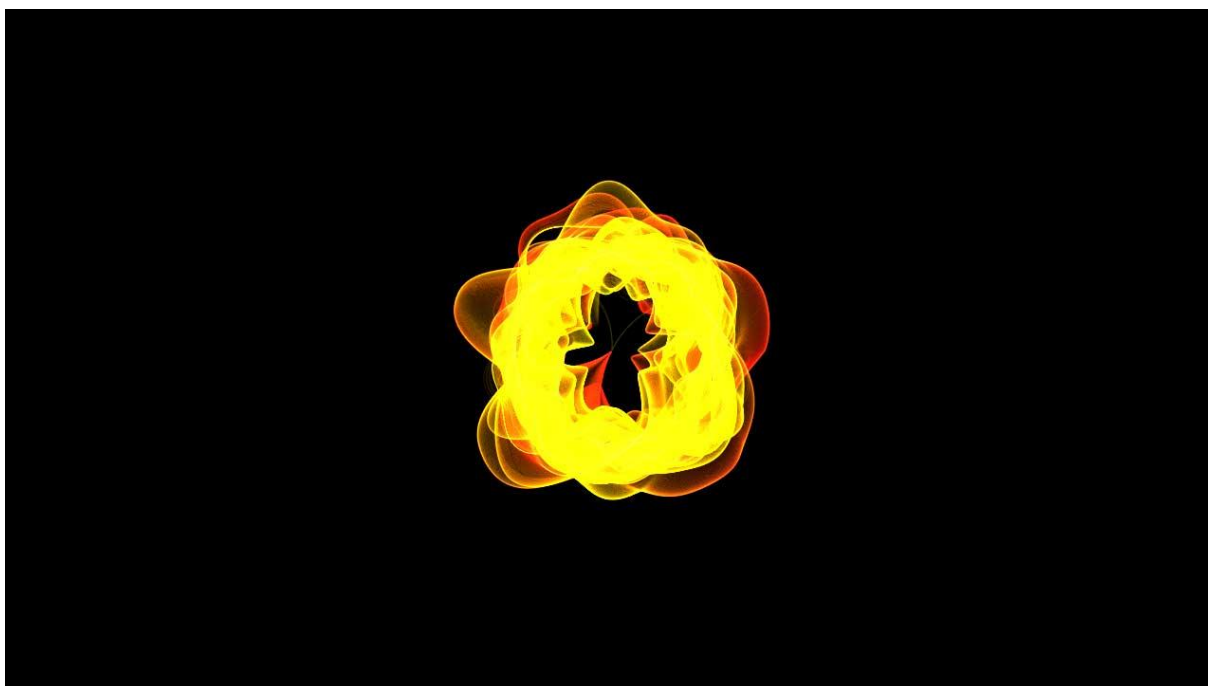
Qualquer resposta possível para essas questões, não será obtida antes da compreensão de outras indagações, tais como: Que corpo é esse? O que pode esse corpo? Questionamento investigado por Gilles Deleuze (1968) através do pensamento do filósofo holandês Baruch Espinoza (1632-1677), revelando um corpo em movimento, em alternância de equilíbrio e desequilíbrio, em busca de potência. A potência é o que define o corpo. “A estrutura de um corpo é a composição da sua relação. O que pode um corpo é a natureza e os limites do seu poder de ser afetado” (DELEUZE, 1968, p. 147), no sentido de crescer em potência através da experiência. Na condição em que o duo **Cinelante** apresenta o corpo frente à máquina, que interpreta suas ações, esse diálogo necessita revelar um diálogo entre os corpos, entre a dança e tecnológico, a ponto de potencializá-los.

Para aproximação desse corpo tecnológico, surgem questionamentos na pesquisa em acordo com o pensamento de Lucia Santaella (2014), que coloca esse aparato técnico dentro do processo de criação, ao afirmar que “não são meros aparatos estranhos à criação, mas determinantes dos processos de que se vale o processo criador (SANTAELLA, 2014, p. 11). Ou seja, a utilização do Kinect, por exemplo, como aparato para captura de movimento faz da linguagem técnica do aparelho, um elemento indissociável do processo. Logo, qualquer especificidade técnica quanto à leitura do corpo, atraso da captura, erro de conexão ou qualquer outra falha decorrente no processo é determinante como parte da linguagem de captura, integrante definitiva da poética, como regra pré-estabelecida. Tal estrutura cria um “híbrido entre o biológico e o artificial, entre o carbono e o silício” (SANTAELLA, 2014, p. 15). É consciente dessa condição hibridizada de ajuste de linguagens que se dá início à experiência (SANTAELLA, 2014).

O entendimento de corpo no processo, o qual Santaella (2014) denomina biocibernético, elencando classificações dessa relação na perspectiva das artes, transita entre duas classificações distintas apontadas. A classificação de corpo simulado, espécie de corpo feito de algoritmos, completamente desencarnado, e o corpo em telepresença, que se refere à presença remota, na ação à distância, possível através de programas computacionais (SANTAELLA, 2014, p. 13). O que esse corpo pretende junto ao digital é imprimir algo além da passagem do tempo pelo deslocamento aparente, é a impressão das ranhuras na massa temporal já existente. Buscando o entendimento de que o material temporal está determinado frente ao corpo inerte; o tempo já realiza uma ação, fazendo com que quando o corpo se ativa frente à captura algorítmica esculpe esse tempo em uma forma condensada de temporalidade, conforme a Figura 24. Na imagem em questão, duas partículas coexistem no espaço aguardando um deslocamento através do movimento⁵¹ frente à captura para revelar-se através do distanciamento na superfície da imagem.

⁵¹Uma amostra da formação das partículas está disponível no link - <https://youtu.be/1M3a-Kskcws> - onde o movimento das mãos conduz as partículas pelo espaço da projeção.

Figura 24 - Saturação das partículas generativas



Fonte: (Acervo Pessoal do Autor)

Assim, o corpo digital fica configurado de alguma forma a potencializar o corpo em dança, através dos afetos, tendo uma primeira aproximação no toque entre a superfície da pele e a captura do movimento; em resposta, o corpo tende à ação. Sobre a possibilidade de adquirir potência de agir, Deleuze (1968) pondera:

Podemos saber pelo raciocínio que a potência de agir é a única expressão da nossa essência, a única afirmação do nosso poder de ser afetado. Mas esse saber continua sendo abstrato. Não sabemos qual é essa potência de agir, nem como adquiri-la ou encontrá-la. E talvez não saibamos nunca se não tentarmos, concretamente, nos tornar ativos (DELEUZE, 1968, p. 153).

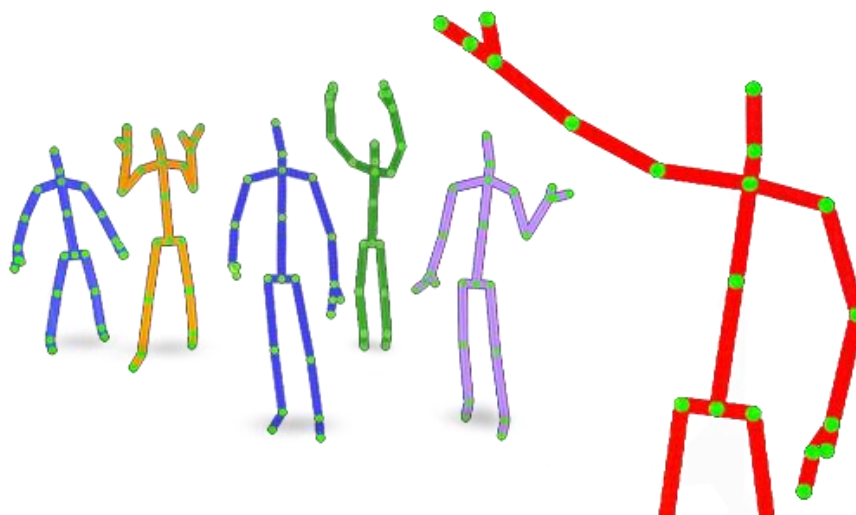
Essa afecção é revelada por dois aspectos: “[...] estados do corpo ou ideias que indicam esses estados. Variações do corpo ou ideias que envolvem essas variações” (DELEUZE, 1968, p. 147). O corpo em coreografia junto às mídias digitais não encontra o atrito, o apoio, o contato determinante para a determinação espacial e composição dos movimentos, não é possível uma passagem por indução desse contato. Fundamentalmente, a transferência desses afetos acontece pela ação combinada, quando em contato através da captura de dados.

Com uma sugestão sobre qual o corpo estará presente na experiência, delimita-se a pesquisa de movimento a partir do princípio das conexões ósseas da técnica corporal desenvolvida por Bartenieff, a partir do Sistema Laban de análise de movimento (FERNANDES, 2016, p. 32). Esse princípio norteia a movimentação da

bailarina, que tem, nesse contexto, um meio de ligação pela expressão, abrindo a possibilidade de influência pela inserção de códigos e interferência na projeção.

São exploradas nessa proposta as variações de dimensionalidade, em sua extensão e profundidade, tangendo as possibilidades de leitura e transformação de movimento em códigos na captura realizada através do sistema Kinect. Acerca do método de identificação dos dados através dos sensores, a forma corporal é separada em uma estrutura simplificada das ligações ósseas, conforme exposto na Figura 25, para proporcionar a leitura do movimento. Pontos entre as principais juntas do corpo, joelho-pé e cotovelo-mão, por exemplo, compõem o processo de captura, que na prática é semelhante à orientação artística proposta pelo Sistema Laban, na investigação do movimento na dança contemporânea.

Figura 25 - Esquema ilustrativo da captura do sensor Kinect



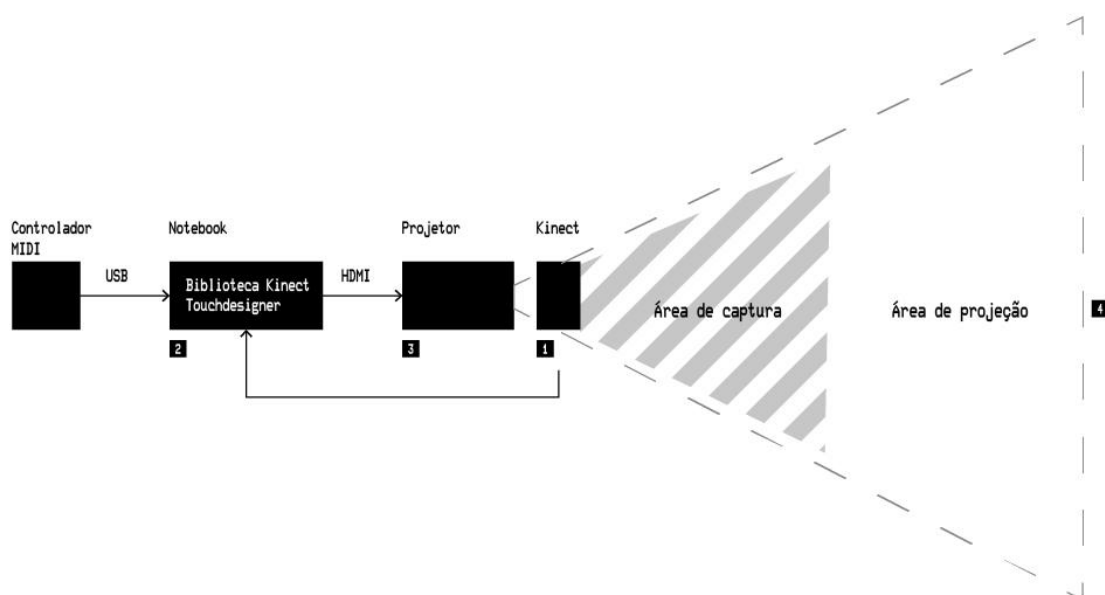
Fonte: (MICROSOFT, 2011)

Neste momento, a prática busca desafiar a força cênica do bailarino, que poderia conduzir a *performance*, em um jogo limitado de “pergunta e resposta”, ação e reação junto a um *software*. Por outro lado, a problemática que permeia a ação artística tende a questionar a respeito do quanto a sensibilidade maquina é capaz de gerar respostas no corpo em movimento, que, por sua vez, percebe seus músculos presentes na projeção. Constituindo nessa busca da partitura desse corpo digital, em desenvolvimento com uma classe de outros movimentos, realizado com atraso aos anteriores, em sinergia com as partículas generativas. Num fluxo de

arranjos variáveis, criados pela máquina, porém, regidos pelo coeficiente coreográfico do corpo. O corpo dança junto ao próprio corpo em ecos digitais.

Delineando uma estrutura no tempo do processo, o *software* gera a partícula, procurando o bailarino no espaço. O movimento da dança aguça o sensor de movimento, informando ao *software* coordenadas espaciais relativas a uma postura do corpo em frontalidade. Esses valores são considerados na geração das próximas partículas, orientando seu posicionamento. O arranjo técnico relativo a essa experiência, conforme a Figura 26, descreve o caminho generativo, da área de captura, através do Kinect até o computador e o projetor.

Figura 26 - Diagrama técnico de '(de)codificando: corpo;'

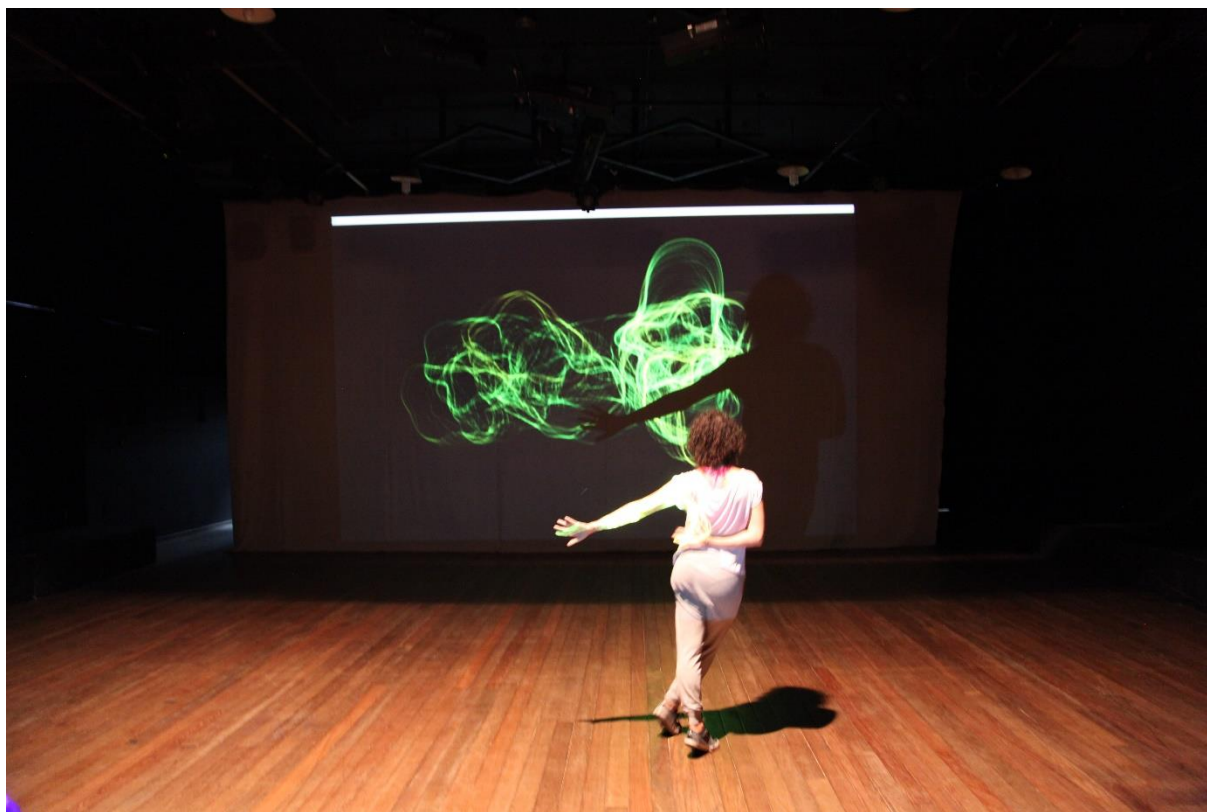


Fonte: (Acervo Pessoal do Autor)

Dentre os pontos oferecidos para captura de movimento pelo Kinect, foram destacadas as mãos direita e esquerda, para experimentar a fluência no processamento. Essa primeira aproximação busca atingir tecnicamente uma fluência processual capaz de permitir um diálogo entre dança e código. Provavelmente a única resposta obtida junto à dinâmica, no que diz respeito à possibilidade do corpo digital, mensurando sua potência diretamente proporcional a capacidade de processamento dos dispositivos técnicos, computador e sensor. A potência de agir deste corpo aumenta ou diminui segundo a proporção das afecções ativas que

preenchem esse corpo com poder a cada instante (DELEUZE, 1968, p. 63). De forma que emerge dessa condição o reconhecimento prático desses corpos, a Figura 27 apresenta um processo de calibragem, de reconhecimento do posicionamento dos polegares em relação ao dispositivo de captura. Faz-se necessário viver esse código e reconhecer onde está disposto esse novo polegar compartilhado com a programação, diferente do polegar percebido na materialidade. De maneira que esse polegar em questão oriente o posicionamento do corpo em dança frente à captura.

Figura 27 - Calibragem de captura de movimento



Fonte: (Acervo Pessoal do Autor)

Essa relação, *a posteriori*, entre as partículas e mãos capturadas, faz referência indireta às práticas orientais de energização através da imposição de mãos, como o Reiki⁵², por exemplo. No Reiki acontece uma prática denominada Mawashi reiki⁵³, na qual um grupo se reúne a fim de circular essa forma de energia

⁵² Reiki é um sistema de cura energética que utiliza a imposição de mãos para curar transmitir Energia Universal. Fonte: <https://www.reikiactivo.com/pt/reiki/definicoes/o-que-e-reiki>

⁵³ Descrição detalhada da prática Mawashi Reiki presente no endereço <https://www.reikiactivo.com/pt/reiki/tecnicas/tecnicas-tradicionais-japonesas-de-reiki/mawashi-reiki>

corporal. A mão direita “oferta”, enquanto a esquerda “recebe”. Além de diferenciar as partículas quando manipuladas na captura de movimento durante a dança, a seleção cromática ocasionalmente se encontra consoante a essas práticas, conferindo à mão direita tonalidades quentes, enquanto a esquerda se caracteriza por tonalidades frias, em alusão a esse ‘dar e receber’ presente na prática do Reiki.

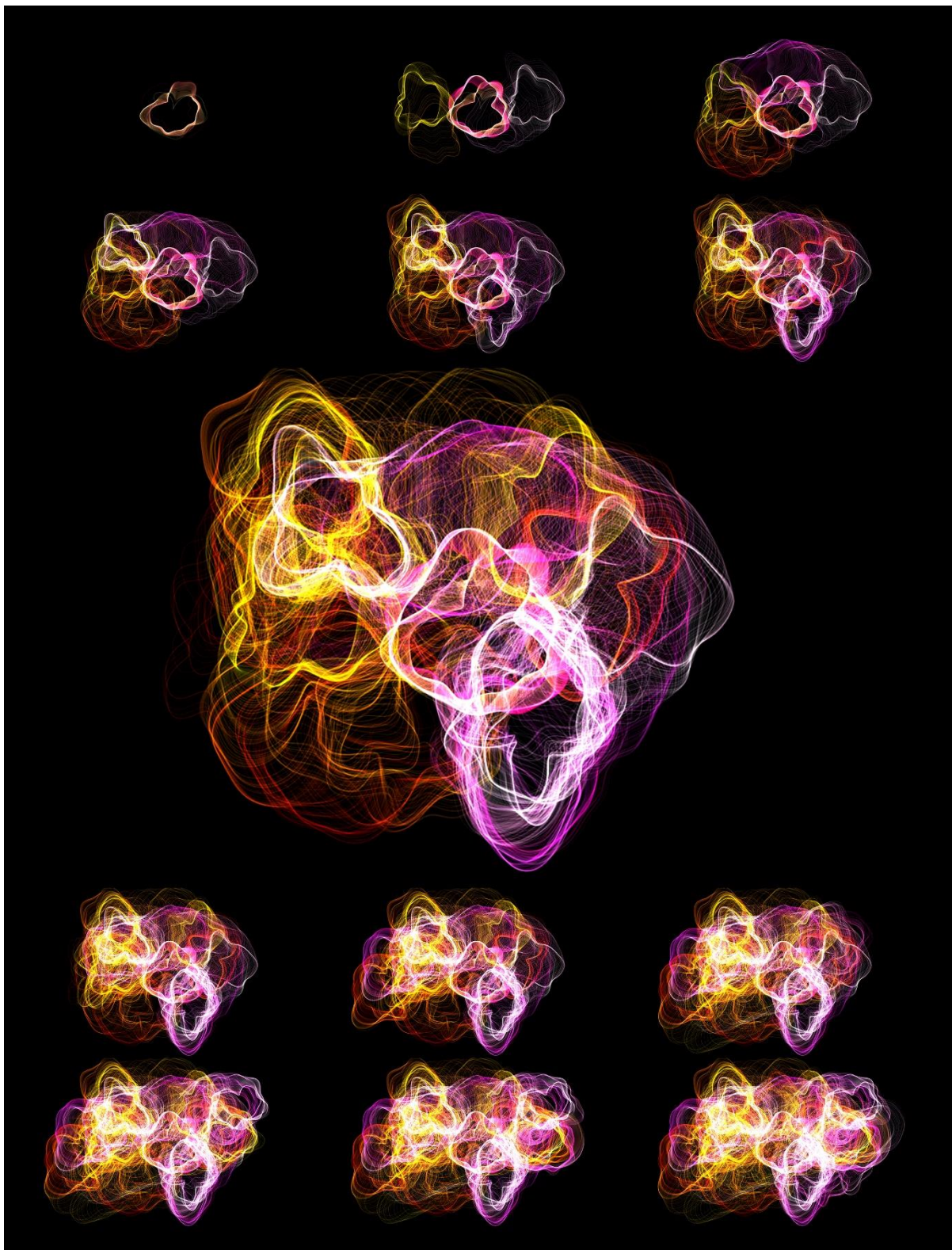
Outros parâmetros inerentes, a frequência generativa e a características cromáticas, é o surgimento de áreas saturadas, marcadas pelo aparecimento de porções brancas na visualidade. A intersecção entre as formas gera a saturação entre as camadas sempre que as formas compartilham o mesmo lugar no espaço projetado.

Da mesma maneira existe um ruído entre as formas generativas. Cada partícula gerada tem uma configuração circular que recebe influência de uma distorção parametrizada pela ação do tempo de geração no *software*. Cada partícula traz impressa sua própria carga de temporalidade, sempre distinta da partícula gerada anteriormente.

A experiência encontrou um ajuste ideal entre processamento e característica de partícula generativa. Como o processamento acontecia em tempo real, é de suma importância a fluência da programação e projeção em sincronia com o movimento, mesmo que esse movimento não aconteça com vigor característico a uma investigação em dança contemporânea, em alternância de intenções e ritmos. A configuração é reforçada pela trilha sonora, composta por temas eletrônicos com andamentos lentos e ritmos constantes.

Um registro da dinâmica das formas, mostrado na Figura 28, demonstra esses momentos descritos, uma inicialização sem dados da captura de movimento, partículas centralizadas, até o encontro das coordenadas em ação performática.

Figura 28 - Processo generativo das partículas em '(de)codificando: corpo;'



Fonte: (Acervo Pessoal do Autor)

Essa relação entre o corpo capturado e o processamento digital dos movimentos é experimentada por artistas como Maria Takeuchi e Frederico Phillips no Projeto “AS·PHYX·I·A” (2015)⁵⁴, interpretado através dos movimentos da bailarina Shiho Tanaka (Figura 29), no qual se caracteriza a multidisciplinaridade dos envolvidos e a utilização dos mesmos dispositivos técnicos. Na prática, são limitações nesses dispositivos técnicos, buscando soluções na linguagem corporal, uma compatibilidade junto a essa linguagem limitada de captura de movimentos.

Servindo como referência para a pesquisa do duo **Cinelante**, tanto relativamente à estética quanto a essa corporeidade junto às novas mídias, “AS·PHYX·I·A” (2015) é composto por uma *performance* corporal registrada pelo Kinect, de forma a criar um banco de coordenadas espaciais, reinterpretado posteriormente por um *software* de edição 3D para a composição final do vídeo. Ou seja, a dinâmica ocorre em dois momentos, captura e processamento.

Figura 29 - *Making off* do projeto “AS·PHYX·I·A”



Fonte: (AS·PHYX·I·A, 2015)

⁵⁴Descrição detalhada e imagens do projeto “AS·PHYX·I·A” disponível no endereço: <http://www.asphyxia-project.com/about>.

Diferentemente do que é proposto pelo duo **Cinelante** em **'(de)codificando: corpo;'**, tudo que se constitui na imagem é anterior é relativo ao momento presente, deriva de uma troca de momentos ao vivo. A fluência das partículas sobre a tela é o que confere a afecção do corpo em dança. Em determinado momento, Letícia Nascimento encontra nessa dinâmica a partitura corporal compatível a essa programação e consegue derivar seus movimentos em diálogo com o numérico, revelando assim uma troca de forças com o corpo generativo.

Concluindo, a *performance* tem um caráter preliminar na prática do **Cinelante**. Apresenta uma primeira abordagem do processo generativo e as potencialidades do processo de captura do movimento, configurando um momento análogo a calibragem da dinâmica entre os corpos. Não foram produzidas peças sonoras específicas para a *performance*, pois foram empregadas trilhas orientadas pelo potencial rítmico de aferir as condições de obtenção dos movimentos, sugerindo uma suavização da ação, para ampliar o espectro de dados captados pelo sensor Kinect. Dada a experiência, foi possível mapear dentre as sonoridades presentes o que é relevante conter em uma futura trilha sonora para uma dinâmica derivada. Critérios como inconstância rítmica, com momentos de pausa bem marcadas e predominância de elementos percussivos foram indicados pela bailarina como elementos sonoros ideais para a ação.

O corpo presente na investigação do **Cinelante** é composto pela potência de perceber na programação caminhos pelos quais é capaz de penetrar. Tem por característica se moldar a alguns orifícios presentes na programação, com o objetivo de influir no audiovisual. É necessário deixar claro o papel desse corpo no ato performático; o audiovisual não complementa a ação, é derivado dessa ação, depende e coexiste junto à dança, na qual a mesma, por sua vez, é orientada pela necessidade de dialogar junto a esse fluxo estético, proporcionado pelo sistema generativo.

A realização de **'(de)codificando: corpo;'**, ilustrado na Figura 30, possibilitou a derivação de outras dinâmicas com a mesma configuração técnica, fundando, junto às investigações pessoais, um denominador comum nas práticas artísticas.

Figura 30 – Movimento em '(de)codificando: corpo;'



Fonte: (Acervo Pessoal do Autor)

*"Villains!" I shrieked, "dissemble no more! I
admit the deed! --tear up the planks! here, here!
--It is the beating of his hideous heart!"*

The Tell-Tale Heart
Edgar Allan Poe (1843)

2.2 ESPECTRO DE INFLUÊNCIA – ARTÉRIA

Aberto os primeiros canais de influência da ação, transpassando o audiovisual através do Kinect utilizado na *performance* '(de)codificando: corpo;', a investigação é amplificada no sentido de obter mais variáveis através de outros dispositivos técnicos, coeficientes numéricos obtidos em *performance*, capazes de influir para além da ação realizada anteriormente.

Fundamentalmente, o coeficiente cinético é derivado desse corpo em dança, está determinado na sua potência de agir, na sinergia dessa dança junto ao código generativo. Um corpo **Cinelante**, disposto ao jogo cênico, um corpo que foge à mortificação, proposta em Baruch Espinoza (2007), onde "só o corpo vivo é capaz de se desmortificar, libertar-se do sofrimento descobrindo a alegria e lançar-se na imanência do desejo" (OLIVEIRA, 2017, p. 1). Desejo de distanciamento da morte pela ação, sugerido no batismo da prática, valendo-se do sufixo '-ante', indicativo de ação, somado a 'cine', corruptela de Cinema, propondo 'aquele que faz cinema' ou 'aquele que age junto ao cinema', o **Cinelante**.

Desta forma, a mortificação do corpo em Espinoza (2007) sugere um processo de distanciamento do agir, um afastamento desses momentos, não a afirmação do fim das ações em vida, ou a morte do ponto de vista biológico, conforme a reflexão:

Pois não ousou negar que o corpo humano, ainda que mantenha a circulação sanguínea e outras coisas, em função das quais se julga que ele ainda vive, pode não obstante, ter sua natureza transformada em outra inteiramente diferente da sua. Com efeito, nenhuma razão me obriga a afirmar que o corpo não morre a não ser quando se transforma em cadáver (ESPINOZA, 2007, p.92).

Estabelece-se essa busca pela ação com o **Cinelante**. Uma espécie de questionamento derivado dos exercícios e ensaios realizados, resultando em recorrentes afirmações pessoais de que havia um corpo em comum para experiência. Expressa através das descobertas em conjunto, do quanto a

experiência era capaz de potencializar o agir em outros campos, como na investigação acadêmica pessoal, por exemplo. Essa relação entre corpos, tecnológico e coreográfico, seguia um modelo de experimentação determinado pelo canal de influência, uso da câmera ou Kinect, por exemplo, seguido por um breve debate. De forma preliminar, a abertura da câmera associada a efeitos de *software* constituiu um dos elementos fundamentais para a delimitação da investigação de movimento Figura 31. Mais do que determinar o que pode esse corpo, no cerne do exercício se instituía a dúvida de como potencializar esse corpo através do deslocamento de um papel padrão a cada envolvido. De que forma um corpo tecnológico improvisa o código em sinergia com a dança contemporânea? Como um braço ou perna alcança variáveis numéricas em um salto ou giro?

Figura 31 – Ensaio do duo **Cinelante**



Fonte: (Acervo Pessoal do Autor)

Tendo determinado que tais corpos estão em ação e esse processo consiste em um movimento coreográfico voluntário, surge como questionamento o princípio que diz respeito à voluntariedade deste corpo em movimento. Parte-se igualmente do pressuposto que o movimento voluntário dos membros corporais é nortado por outros tantos movimentos involuntários que o corpo realiza no seu íntimo, interiorizado. Sobre esse ‘íntimo’, Deleuze (1988, p. 144) afirma que “não tem outra aventura a não ser a do involuntário”, enquanto que para que algo seja voluntário, necessita estar atrelado ao empirismo. Deleuze (1988) se referia especificamente

ao pensamento, porém, essa relação é entre voluntários e involuntários, presentes como 'diferentes' em embate, ou seja, "a sensibilidade no encontro com aquilo que força a sentir" (DELEUZE, 1988, p. 144). Isso sugere que outras instâncias corpóreas possam seguir o modelo relativo ao voluntariado da ação. O tecido muscular, inclusive apresenta um modo voluntário, embebido do empirismo no desenvolvimento motor, que ao mesmo tempo apresenta um modo involuntário através dos espasmos, da relação entre tensão e relaxamento em relação ao esqueleto e aos outros músculos.

A reflexão a respeito da condição da corporeidade em oferecer dados involuntários foi realizada após uma listagem informal, cruzando o corpo e as estratégias de captura de variáveis, a fim de conferir novos canais de influência em órgãos que apresentam movimentos involuntários. No topo dessa listagem encontrava-se o coração, com a imagem associada, pelo conhecimento geral, de independência no seu funcionamento. Uma arbitrariedade associada à própria condição da existência, através do seu batimento, entre outras variáveis.

Outro fator apontava para o órgão como fonte adequada de influência: a sonoridade produzida pelo seu funcionamento. Em questão, a estratégia adequada para a utilização da sonoridade derivada dos movimentos involuntários, presentes na caixa torácica. Para isso, foi desenvolvido um dispositivo derivado do estetoscópio de uso médico hospitalar, acoplado a um microfone condensador de lapela. A cápsula do microfone adaptada ao tubo do estetoscópio, realiza uma ausculta cardíaca conectada a uma placa de som externa, conforme diagrama apresentado na Figura 32.

Figura 32 - Estetoscópio alterado

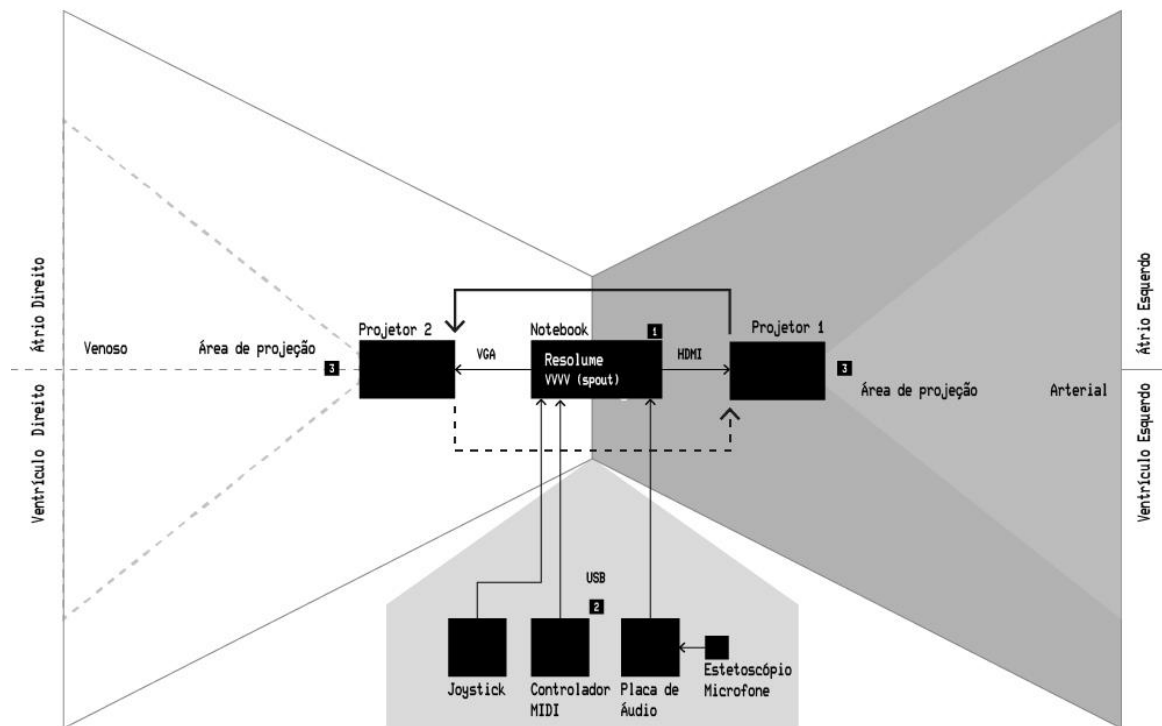


Fonte: (Acervo Pessoal do Autor)

Assim, foi definida a estratégia de influência, buscando relacionar o fluxo audiovisual ao sanguíneo, propondo através do ambiente expositivo um diálogo entre espaço performático e fisiologia cardíaca, ao aplicar a frequência cardíaca em uma 'prótese' digital amplificada por esse arranjo. A superfície de projeção, oriunda de duas fontes, divididas em duas telas, descreve a aproximação da experiência generativa, pelo lado esquerdo, conteúdo enriquecido, oxigenando a malha estética, retornando para a outra tela, em busca de oxigênio, mantendo o fluxo. O computador centralizado na *performance* entre as telas tem esse papel de bombear a imagem em busca de manter esse fluxo enriquecido, ritmado pela influência do som cardíaco na *performance*, de acordo com o arranjo técnico que pode ser visualizado no diagrama da Figura 33. O conjunto foi composto por dois projetores conectados a um computador. Os *softwares* VVVV e Resolume eram influenciados por três periféricos: *Joystick*⁵⁵, Controlador MIDI e o estetoscópio, conectados por uma placa de áudio externa. Assim, a área cinza à esquerda recebia o fluxo arterial, era oxigenada pelos *softwares* seguindo a pulsação descrita pelas setas.

Figura 33 - Diagrama técnico em 'Artéria'

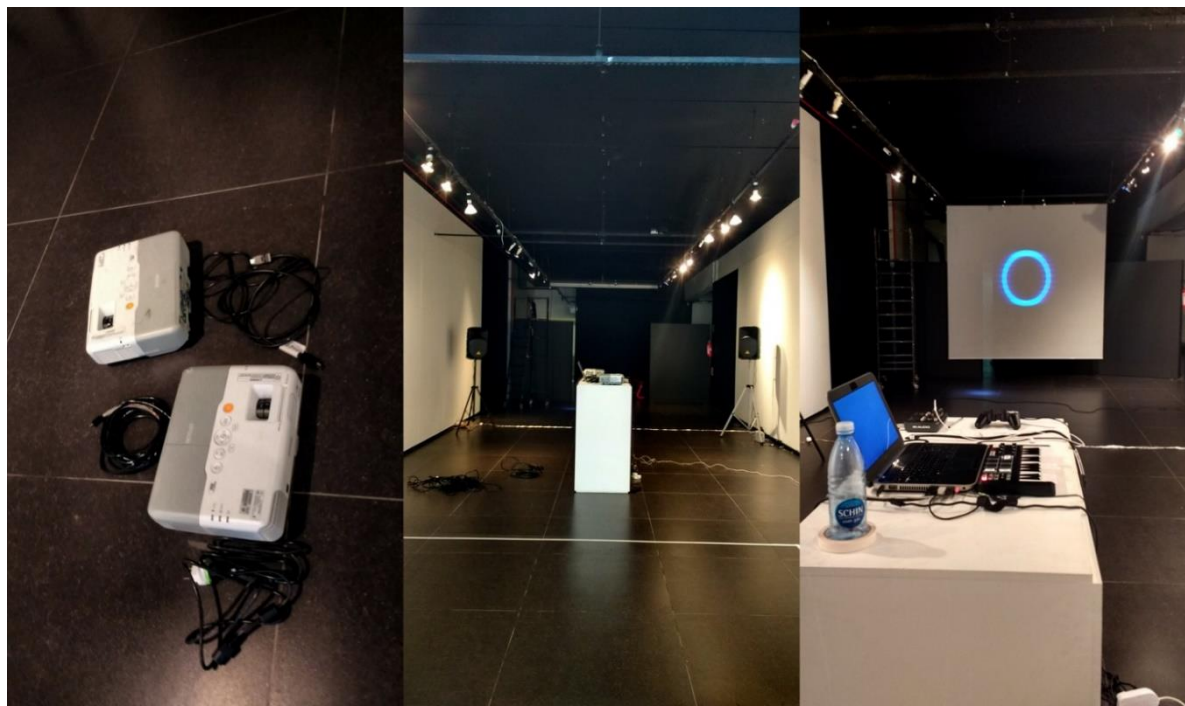
⁵⁵ Controle destinado a jogos eletrônicos no computador com conexão USB [nota do autor].



Fonte: (Acervo Pessoal do Autor)

Desta forma se inicia *Artéria*, *performance* realizada por Calixto Bento em nome do duo **Cinelante**, nessa primeira apresentação, durante o Liveflux (Anexo 2), Festival de *Live Cinema* organizado pelo PACT - Grupo de Pesquisa em *Performance*, Artes Cênicas e Tecnologia - da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Realizado no Museu da Imagem e do Som (MIS) de Santa Catarina, em março de 2017, com o cartaz de divulgação presente no Anexo 1. O ambiente de realização da *performance* está presente na Figura 34, em processo de produção.

Figura 34 - Produção de *Artéria* no MIS, Florianópolis, SC



Fonte: (Acervo Pessoal do Autor)

Em sua formação, a *performance* não empregava os vídeos em questão, intencionando uma leitura realística ou técnica dos processos biológicos. A estética tinha por intenção localizar junto ao corpo o conceito de ‘canal condutor’, de forma que a luminescência tocasse o sistema circulatório através do coração, sem qualquer intenção de atingir uma simulação anatômica nessa experiência estética. O órgão imprime sua questão ou problema no processo. O coração e demais órgãos são responsáveis por responder um problema específico no organismo, no caso, circular o sangue. Porém, esse problema é uma parte integrante de um problema conjunto, orientado por uma força interna, que “sem o meio interior dotado de uma eficácia geral ou de um poder integrante de regulação”, o organismo não seria possível (DELEUZE, 1988, p. 201).

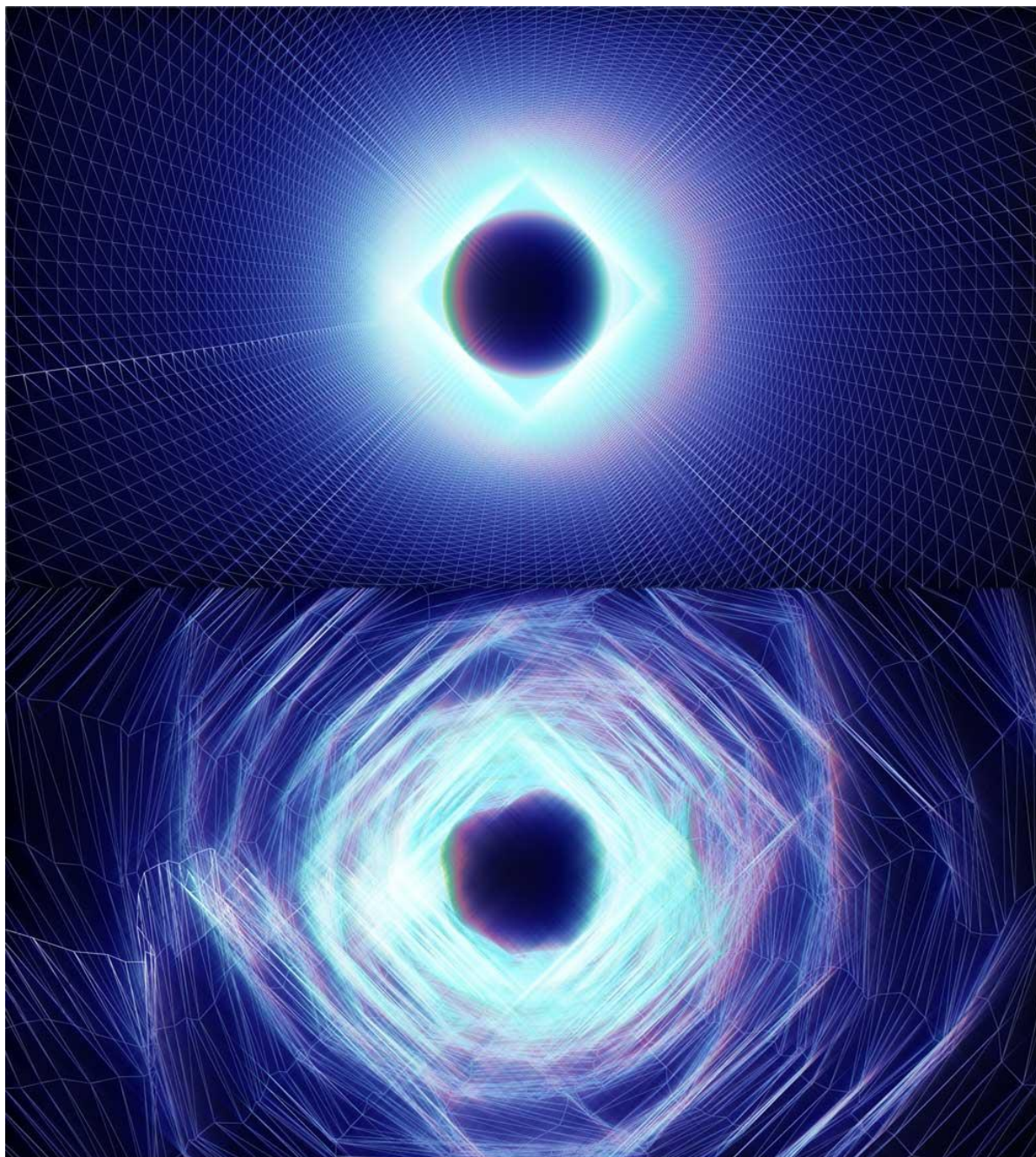
Por essa razão, fica determinado esse recorte do problema corpóreo, como fonte de influência. Inerente a essa sessão de *Live Cinema* está a ação de edição, que transpassa o pensamento voluntário referido. A cena é conduzida de acordo com o momento sinestésico. Consistindo em um pensamento condicionado, a ação artística deriva de uma força de mesma natureza. De forma contrária, ‘Artéria’ se constitui em uma experiência que intenciona o colapso, buscando uma relação de conflito no ato de influência através dessa condição involuntária do organismo. Partindo desse conflito, Deleuze (1988) define a formação de um pensamento crítico

a respeito do processo, que foge à previsibilidade na *performance*, dizendo que “As condições de uma verdadeira crítica e de uma verdadeira criação são as mesmas: destruição da imagem de um pensamento que pressupõe a si própria, gênese do ato de pensar no próprio pensamento” (DELEUZE, 1988, p. 138).

Artéria tem seu início em um sistema vazio, o qual tem o sistema circulatório como fonte de *performance*, irrigado por esse conflito involuntário da ação biológica em influência audiovisual. Em analogia, o que é irrigado consiste no *software*, de acordo com o processo de influência, não objetivando em sua dinâmica saturar os sentidos do observador, ao contrário. A tônica da experiência é de ‘oxigenar’ o olhar. Artéria passa pela formação do sentido na experiência, na progressão vascularizada do processo, de forma ordenada, sem sobreposições de sentidos.

A *performance* compreende a transposição dessas projeções opostas, através do computador, influenciado fundamentalmente através da sonoridade cardíaca. Duas superfícies audiovisuais distintas, simultaneamente. De maneira a ampliar junto à materialidade a deformação de duas possibilidades (Figura 35): da coerência da forma suave e fluida (arterial – parte superior da imagem) para o ruído alternado da forma facetada (venoso – parte inferior da imagem). De posse deste plano da imagem em movimento um posicionamento de quem acompanha o fluxo sanguíneo, vai de encontro ao processamento, de forma a descrever essa natureza do conflito. Adotando esse distanciamento do processo real do fluir do sangue pelas veias e artérias, o referencial cromático desloca-se em direção à atmosfera. Referencialmente, atribui ao ar do enriquecimento do fluxo à estética dos caminhos percorridos pela influência, através do pulsar que contrai a musculatura com o objetivo de expulsar e receber o sangue (Anexo 3).

Figura 35 - Dualidade das telas presente na *performance* 'Artéria'



Fonte: (Acervo Pessoal do Autor)

Essa constância de impulsos de origem elétrica no músculo cardíaco, sob a influência emocional da condição cênica do artista, gera uma sonoridade particular que irriga o aparato tecnológico, conferindo uma frequência e intensidade ao sistema generativo característica da experiência. O tempo presente em 'Artéria' é referente, inicialmente, ao ritmo cardíaco, sístole e diástole, semelhante a tambores de guerra, que ditam a frequência da influência.

A ambientação sonora foi composta em camadas distintas. Habitando a camada mais profunda, com predominância de sonoridades graves, estavam

dispostas algumas texturas⁵⁶, criadas através de sintetizadores, sufocados por efeitos, visam conferir uma ambientação sonora de cerceamento, confinamento, em um contexto tubular. A sonoridade exterior mais evidente, nascia em uma leitura dramática do conto *“The Tell-Tale Heart”* de Edgar Allan Poe, interpretado pelo ator britânico Christopher Lee⁵⁷. Tal narrativa se dá em sintonia com alguns efeitos no audiovisual, tais como repetição dos quadros e alterações no tempo videográfico. Por fim, como elemento percussivo, há a sonoridade da ausculta cardíaca ao vivo.

De forma crítica é possível relativizar a eficiência com a qual houve as aberturas de canais simultâneos, conferindo à experiência uma impressão de desorganização e excesso de manipulações dos controladores, influenciando no áudio e vídeo através de periféricos diferentes, em uma diversidade de camadas. A questão sensível aos movimentos involuntários do músculo cardíaco, a quietude necessária para que o coração trabalhe em influência, configurou um elemento deslocado na poética, não sendo, provavelmente, percebido pelo observador.

Outra falha no processo fica associada ao registro da experiência. Inviabilizado pelo sistema de gravação proporcionado pela coordenação do evento, esse registro não fora realizado. Uma segunda apresentação foi realizada no Teatro Caixa Preta ⁵⁸da Universidade Federal de Santa Maria, no dia 19 de abril de 2017 com registro fotográfico de Dartanhan Baldez Figueiredo, conforme as Figuras 36 e 37.

Artéria esteve presente na exposição de defesa desta dissertação de mestrado no dia 19 de março, na Sala Cláudio Carriconde da UFSM.

Figura 36 - Segunda apresentação de 'Artéria'

⁵⁶ Faixas musicais citada na *performance* Artérias presente no endereço: <http://bit.ly/2Fo9cIF>

⁵⁷ Gravação disponível no endereço - <https://www.youtube.com/watch?v=aeZrREngXmY>

⁵⁸ Registro da realização da *performance* através da página do Centro de Artes e Letras (CAL) da Universidade Federal de Santa Maria - <http://bit.ly/2Fu3Vjb>



Fonte: (Dartanhan Baldez Figueiredo)

Figura 37 - Segunda apresentação de 'Artéria'



Fonte: (Dartanhan Baldez Figueiredo)

*O God! can I not save
One from the pitiless wave?
Is all that we see or seem
But a dream within a dream?*

A Dream Within a Dream
Edgar Allan Poe (1849)

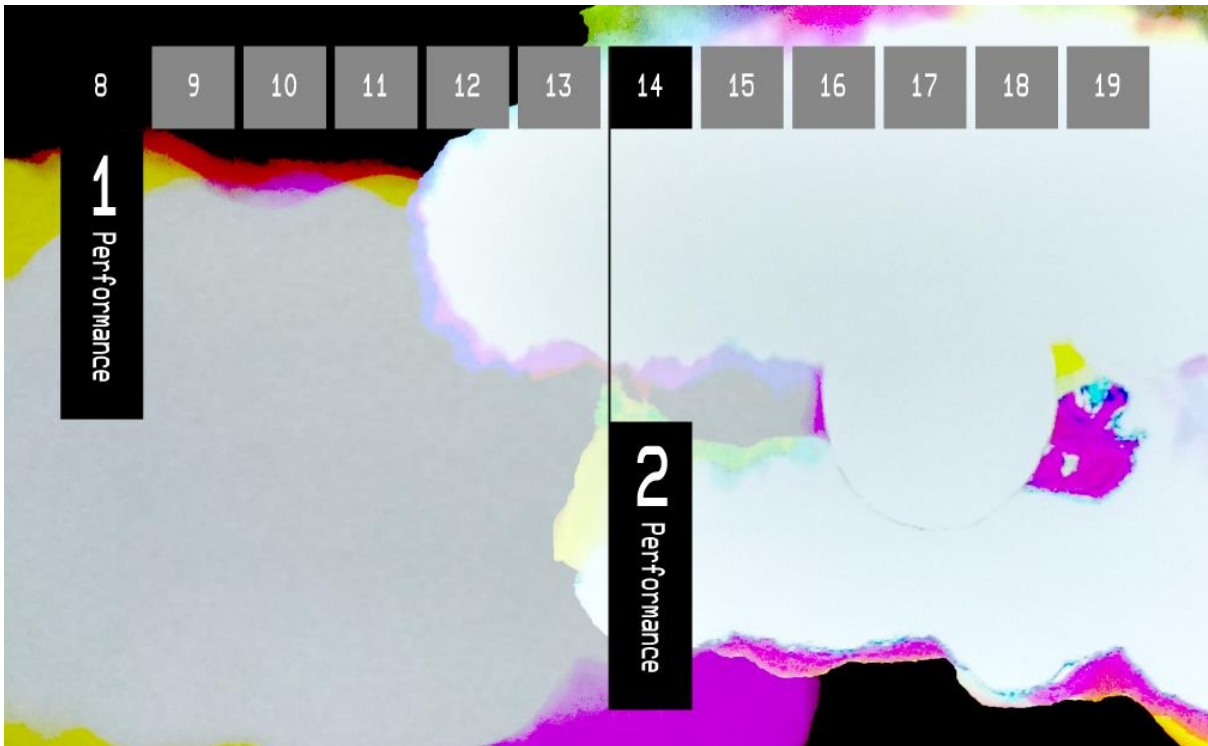
2.3 MEMÓRIA COMPARTILHADA - INCORPÓREO

Estabelecendo um desdobramento da *performance* “(de)codificando: **corpo;**”, a videoinstalação ‘**Incorpóreo**’ (Anexo 4), selecionada para integrar a programação do **Museu de Arte de Santa Maria (MASM)** em seu calendário oficial, dá prosseguimento ao processo de investigação do corpo junto aos canais de influência do duo **Cinelante** (Anexo 4).

Constitui, principalmente, um prosseguimento na reflexão da composição dessa estética do movimento, através da captura de sensores. Essa imagem, análoga a uma ranhura temporal, compreende um registro corpóreo na temporalidade do seu movimento, criando uma superfície registro do seu desejo no espaço. Na videoinstalação ‘**Incorpóreo**’ surge a possibilidade de revisitar esse registro temporal do movimento, sem o corpo presente em ação, um movimento carregado de incorporeidade, de forma a apresentar uma sucessão de tempos performáticos instigando o observador a vivenciá-los.

Constituído de uma estrutura básica de roteirização das ações performáticas em um primeiro momento, a bailarina registra uma captura em projeção audiovisual. Durante o tempo de permanência da exposição no Museu, ao público visualizar e interagir com essa *performance* inicial, momento quando, conforme Michael Rush (2013), “o observador celebra um contrato com a máquina que inicia e sustenta a ação artística” (RUSH, 2013, p. 6) e, nesse caso, amplificar a *performance* inicial. O segundo ato da exposição consiste na sobreposição de uma nova *performance* sobre o registro inicial. Deste ponto em diante o visitante coloca-se frente à duas superfícies memoriais, podendo agir em uma terceira ação junto ao audiovisual (Figura 38).

Figura 38 - Cronograma e espectro cromático em 'Incorpóreo'



Fonte: (Acervo Pessoal do Autor)

Esse tempo performático encontra em Henri Bergson (1907) a distinção do tempo real, que pode ser vivido, oposto a um tempo fictício, em um campo reflexivo. “Nós não pensamos o tempo real, mas nós o vivemos, porque a vida transborda a inteligência” (BERGSON, 1907, p. 50). Desta maneira, um tempo é compartilhado na experiência para uma vivência deslocada do tempo de *performance*, mas real pois é vivido nas *performances* subsequentes, o que confere uma relação memorial entre as ações. O corpo que age regido por outra ação, vive uma memória que não lhe pertence, compartilhando no agora uma nova memória conjunta. “Minha memória está aí, empurrando algo desse passado para dentro desse presente” (BERGSON, 1907, p. 2). Essa memória reside na mudança dentro da continuidade. Uma sucessão de momentos iguais geraria um registro afetivo de um só momento eterno. É necessária a mudança, ação que marca pontos fora da curva da memória para que fiquem gravados com momentos distintos (BERGSON, 1999, p. 74). Retomando Deleuze (1988), enquanto essa mudança se apresenta igual no pensamento esperado, é a diferença que potencializa o agir, enriquecendo dessa forma o processo da memória:

E é o mais importante: da sensibilidade à imaginação, da imaginação à memória, da memória ao pensamento - quando cada faculdade disjunta comunica à outra a violência que a leva a seu limite próprio - é a cada vez uma livre figura da diferença que desperta a faculdade, e a desperta como o diferente desta diferença. (DELEUZE, 1988, p. 144).

Assim, enquanto a programação processa a presença, também oferece uma possibilidade de o usuário reconhecer fragmentos de si na superfície projetada, ditando ao corpo novas situações, compondo juntos, em tempo real, outras formas combinadas. Segundo Edmond Couchot (2003), “as máquinas iniciam um processo de emitir em direção ao homem informações de toda espécie (auditivas, hápticas, proprioceptivas)” (COUCHOT, 2003, p.179), possibilitando novas ações frente a esse contexto, munido junto ao maquinário de novas percepções, capazes de aferir essa memória de constantes mudanças.

Desta maneira, tem início no dia 8 de maio de 2017 a primeira *performance* em ‘**Incorpóreo**’. Antes da realização, surge um questionamento relativo à saturação da forma na dinâmica. Seria necessário preencher todo o espaço da projeção com a partícula generativa? Quando o corpo e a superfície concluiriam sua *performance*?

É inevitável responder o questionamento através de outro: em qual momento o corpo perde a potência de agir? Deixando determinado a essa condição afetiva a incumbência de encerrar o processo, no momento em que a programação cessar a afecção do corpo, essa questão contamina também a afecção de outros corpos, no que diz respeito aos interatores. Em “**(de)codificando: corpo;**” estava estabelecida essa condição: o corpo precisava encontrar todos os espaços, explorar toda a extensão da captura de movimentos. Nesse momento, se estabelece a liberdade de ação até onde acontece a troca. Na Figura 39 o corpo dissemina a partícula generativa através da dança para proporcionar o ambiente incorpóreo para as visitas posteriores.

Figura 39 - *Performance* inicial em 'Incorpóreo'

Fonte: (Acervo Pessoal do Autor)

O sistema generativo é consequente da *performance* “**(de)codificando: corpo;**”, porém sem a adição do ruído progressivo. A estética deriva da relação de sobreposição das formas. Da mesma maneira, as mãos conduzem partículas com cores distintas, visivelmente saturadas pela predominância da cor branca, em síntese aditiva, mesma orientação cromática da *performance* anterior, por outro lado, o objetivo era criar camadas de interação. Assim, o inverso foi aplicado na segunda *performance* em ‘**Incorpóreo**’. Um ruído mais pronunciado na forma e uma relação inversa de sobreposição, na qual as partículas sobrepostas em saturação apresentavam o preto como resultado, revelando uma característica de apagamento de uma *performance* em relação a outra, na qual a primeira *performance* evidenciava o branco, e a segunda *performance* apagava através do preto. Entre as partículas presentes nesse processo de revelar e ocultar na projeção audiovisual, as intersecções eram geradas por sobreposições de cores diversas de forma aleatória no *software*, imprevisíveis pela ação da condição de superposição.

Finalizada a *performance*, a superfície gerada se estabelecia como registro memorial da ação para *performance* dos visitantes presente em três momentos na Figura 40. A aproximação dos interatores frente ao sistema se estabelece pelo contato com os artistas que se faziam presentes em todos os dias de exposição, orientando a respeito do funcionamento da dinâmica.

Figura 40 - Três momentos de visitação em 'Incorpóreo'



Fonte: (Acervo Pessoal do Autor)

Em 14 de maio de 2017 foi realizada a segunda *performance*, ampliada da realização original, somando a primeira camada da experiência às impressões dos

visitantes, a uma *performance* final, totalizando três camadas de influência distintas e um registro temporal de toda a experiência (Figura 41). Nessa ocasião, a interface foi utilizada pelo público e outros bailarinos registraram *performances* de forma espontânea.

Figura 41 - Segunda *performance* em 'Incorpóreo'



Fonte: Acervo Pessoal do Autor

A interface apresenta o sistema generativo para o interator, que exerce uma função análoga a de um espelho durante um processo de “aprendizagem criativa com a participação ativa”, como um “facilitador da experiência de arte” (RUSH, 2013, p 198). Sendo esse sistema generativo a interface, assim referida no seu sentido mais simples, como encontrada em Steven Johnson (2001, p. 16), “tradutor, mediado entre as duas partes, tornando uma sensível para a outra”. Dessa forma, o arranjo da videoinstalação tem por finalidade essa sinergia desses momentos, o reconhecimento da presença frente à interface para, para nessa dinâmica, provocar uma motivação interativa.

Abastecida desse coeficiente de força cinética composto de presença em movimento, a reconfiguração das cenas orgânicas no tempo cristaliza uma nova leitura do vídeo. Segundo Arlindo Machado (1993) essa recombinação surge como necessidade fundamental na constituição do audiovisual junto a outras “coisas”,

outros elementos constituintes, “respondendo a necessidades novas, fazendo desencadear consequências não antes experimentadas” (MACHADO, 1993, p. 47).

Deste modo, a imagem digital oferece o ambiente propício para o desenvolvimento dessa poética da impressão da presença no tempo, com base nessa imagem a qual Arlindo Machado (1993) se refere como “ruidosa”, pois “se caracteriza, antes de mais nada, pela sua extraordinária capacidade de metamorfose” (MACHADO, 1993 p. 47). Durante a experiência empreendida pelo *duoCinelante*, o som ambiente, o movimento e os efeitos de *software* foram as fontes principais de interferência nessa superfície “ruidosa”, fugindo da especificidade do vídeo, aferindo ao audiovisual uma característica mimética em consonância com a *performance*.

A sonoridade empregada na trilha sonora⁵⁹ vem ao encontro da necessidade rítmica da bailarina Letícia Gomes em ter uma diversidade de momentos, pausas mais extensas, alternância de intenções rítmicas, principalmente. Composta por Calixto Bento através de *softwares* de criação em áudio digital, tem como característica a divisão da composição em duas partes distintas: a divisão rítmica adequada para a dança, através da sugestão da bailarina, e uma porção grave e constante, composta por sintetizadores que sugeriam uma continuidade na forma. Uma afirmação na sonoridade de sequência, em contraposição à instabilidade rítmica.

Por essa perspectiva, a pesquisa conclui que a experiência desenvolvida pelo grupo reafirma a contaminação pelo numérico, em uma experiência híbrida, na qual esse coeficiente numérico é obtido junto à pele da bailarina, no ato do seu movimento, e essa é a singularidade determinante na estética. De qualquer forma, certa humanidade é inserida na codificação, e uma parcela de corpo compõe o código junto ao *software*. Esse *software* contaminado de corpo é compartilhado com o observador a ponto de convidá-lo à interação. Como consequência, codificações com maior humanidade e interações mais fluídas são derivadas da abertura desses canais de influência, por conta da similaridade nas linguagens técnicas e corporais e pela proximidade do corpo a esses dispositivos técnicos. Deste modo, tornando a experiência compartilhável no ato da visitação, fazendo com que o observador

⁵⁹ Faixas musicais citada na *performance* Artérias presente no endereço: <http://bit.ly/2Fo9c1F>

reconheça essa cronologia de ações e integre-se como parte do processo de desenvolvimento da estética visual.

O corpo como fonte de variáveis de influência é incomensurável. Além do número de combinações prováveis junto aos fatores biológicos, uma infinidade de contextos através das ações é passíveis de serem explorados junto ao código. O **Cinelante** apresenta um resultado imaturo na exploração do sensor de captura de movimento, tendo em vista o processamento ao vivo, onde é necessário apropriar-se de poucas variáveis para uma resposta imediata. O corpo todo, como fonte de influência, ainda não foi utilizado na poética visual. A experiência **Cinelante** aponta para o uso do vídeo sob a análise de *softwares*, uma captura de movimento diretamente através da imagem. Aponta para *performances* em dança com outros bailarinos, cruzando as ações pessoais com as prováveis relações gestuais. Igualmente, busca novas estratégias de captura de movimento, utilizando sensores surgidos no mercado e o desenvolvimento do duo de novas tecnologias de captura.

Outro apontamento diz respeito ao audiovisual, inerente à investigação do movimento. Emerge dessa prática uma derivação videográfica da ação performática. Possivelmente presente em um formato ao qual seja possível uma experiência posterior, igualmente interativa. A superfície generativa presente na *performance* tem como característica principal a efemeridade, exceto na videoinstalação 'Incorpóreo', onde essa superfície era ofertada como matriz memorial da ação. Essa imagem generativa necessita dialogar com outras plataformas digitais para ampliar seu alcance enquanto mídia. Provavelmente em uma experiência 360° da imagem onde o observador manipula o quadro enquanto acontece a ação coreográfica ou em uma iniciativa cartográfica, manipulada através da navegação por mapas e ambientes citadinos. Isso revela no **Cinelante** uma experiência potente de investigação da influência, corpo e do audiovisual contemporâneo.

Capítulo 3

Influências Reverberadas

Delineados junto ao corpo, alguns processos de captura do movimento, foram relatados no capítulo anterior, ações essas que configuram a abertura de novos canais para a influência audiovisual. Desenvolve-se, através do presente capítulo, outra visão a respeito da obtenção dos canais de influência em performances audiovisuais. Na prática do **Cinelante**, um corpo bailarino executa junto ao artista a performance audiovisual, onde o corpo coreográfico é fonte de dados para a estética generativa.

O que segue em investigação é a ação performática em *Live Cinema* com a obtenção de dados no contexto da performance, tratando de localizar junto ao ambiente expositivo variáveis das mais diversas origens, capazes de movimentar a máquina generativa.

Observando essa conotação progressiva da aplicação desses canais em influência, neste ponto da investigação abre-se o espectro de influência para além do corpo performático; surge como iniciativa a consciência do momento presente, reafirmando, junto à prática do *Live Cinema* - enquanto carregada da temporalidade real - que o 'ao vivo' sugere na experiência audiovisual.

A reflexão se inicia na performance '**Astenoscópio**' com a relação de retorno da imagem como coeficiente de influência. Enquanto a performance produz no ambiente a experiência estética, a luminosidade que torna o processo evidente retorna como parâmetro para gerar outra fração da mesma experiência visual. Numa espécie de moto-perpétuo, como se a máquina se alimentasse da própria energia que produz para continuar funcionando, eternamente. O corpo dá início ao processo, como quem toca a primeira peça de uma fileira de dominós, arranjados sucessivamente para cair em sequência. No entanto, é como se essa fileira não tivesse fim e, ao cair, cada dominó pudesse voltar para outro lugar da fila, caindo e retornando para sempre.

Essa relação dimensional, presente na experiência da performance '**Astenoscópio**' sugere uma reflexão no sentido de abrir o processo para um grande número de influências, ao empregar, através do vídeo, um espectro maior de dados, possíveis junto a um grande público, em ações de grande escala junto à cidade, em ações de *videomapping*, por exemplo, ou na mineração de dados

em redes sociais, como o *Twitter*, por exemplo, estratégia adotada para a composição da trilogia '**Meio**', '**Entre**' e '**Antes**' em produção para o ano de 2018.

A repetição nada muda no objeto que se
repete, mas muda alguma coisa no
espírito que a contempla.

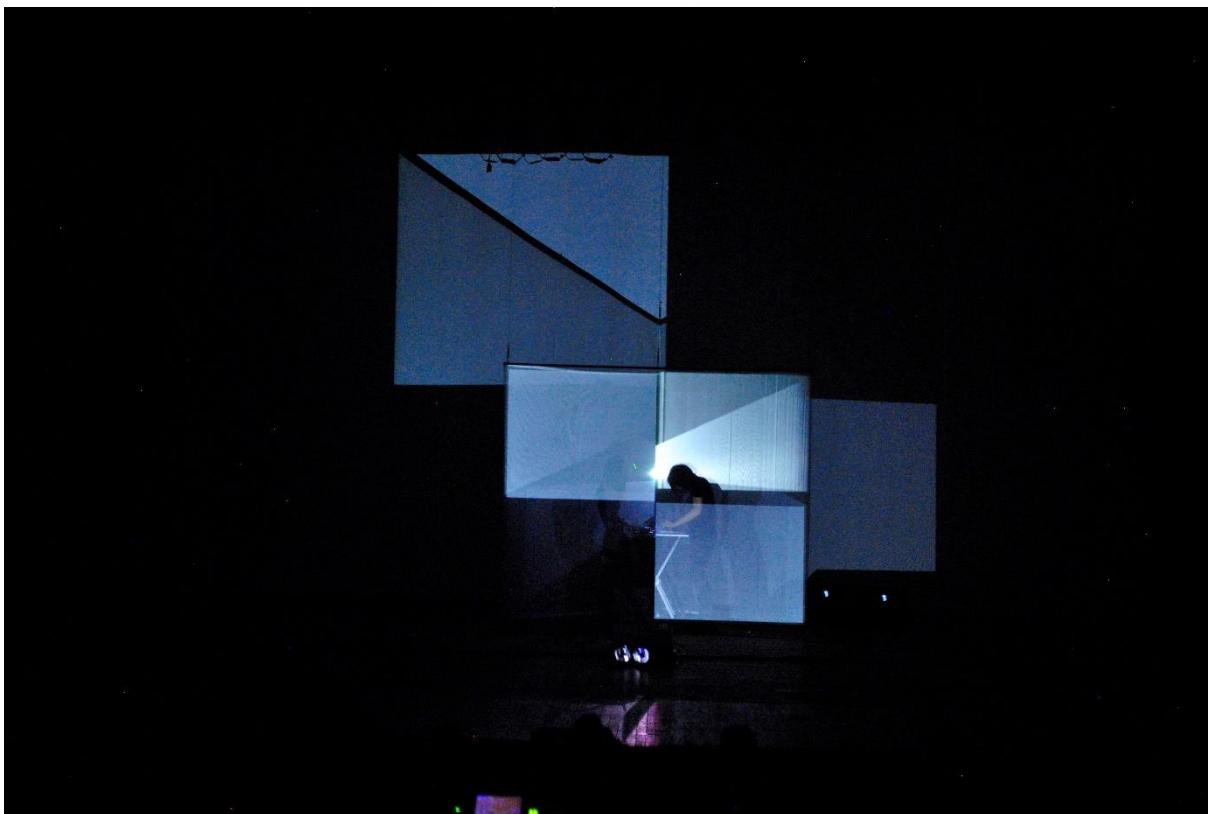
David Hume

3.1 VARIÁVEL LUMINESCENTE – ASTENOSCÓPIO

Retornando ao *Live Cinema* como prática, a *performance* ‘**Astenoscópio**’ aponta para a própria *performance* como possível canal de influência audiovisual, usufruindo da estética audiovisual como parte constituinte da mesma. Isso se dá através de um processo de retroalimentação do vídeo como parâmetro, onde a imagem gerada é fator determinante nos parâmetros de influência na imagem seguinte.

‘**Astenoscópio**’ tem como diretriz uma crítica pessoal a respeito do panorama das artes do audiovisual ao vivo, no que diz respeito a saturação da estética frente ao espectador, expondo-o muitas vezes a uma condição de fadiga ergonômica, através da frequência da geração luminosa, causando desconforto visual. De acordo com a ambiência do *Teatro Los Fundadores*, palco das *performances* do ISEA 2017, é possível observar essa condição, acentuada pela longa duração das ações, como exemplo na Figura 42, a *performance* ‘*Speculatio*’ do duo francês Nonotak.

Figura 42 - *Speculatio* por Nonotak, 2017



Fonte: (Acervo Pessoal do Autor)

A titulação da *performance* sugere um ambiente onde se observa essa fadiga. Fadiga expressa pela união da palavra ‘astenia’, ou a perda de potência fisiológica, ao sufixo ‘-scópio’⁶⁰, relativo ao ato de observar. Etimologicamente, compara-se a termos como ‘microscópio’ e ‘telescópio’, os quais indicam que, através desse objeto, algo pode ser observado. ‘**Astenoscópio**’ segue uma definição orientada a uma luminosidade controlada e uma reflexão a respeito da geração da luz na performance audiovisual.

Através de Deleuze (1988) se estabelece uma relação entre a temporalidade individualizada e a capacidade contemplativa, sendo o tempo marcado pela capacidade de sintetizar essa contemplação, logo, determinante do tempo presente (DELEUZE, 1988, p. 82). E a falta dessa capacidade de sintetizar esse momento, descreve a fadiga em Deleuze (1988):

Diz-se que se fatiga aquele que nada faz; a fadiga marca o momento em que a alma já não pode contrair o que contempla, em que contemplação e contração se desfazem. Somos compostos de fadigas tanto quanto de contemplações (DELEUZE, 1988, p. 83).

⁶⁰ “Sufixo nominal, de origem grega, que exprime a ideia de *aparelho para observação, exame*” Fonte: <http://bit.ly/2GEdb3t>

Desta forma, descreve-se na humanidade essa condição da presença contemplativa, que sugere uma temporalidade, em relação à descrição fisiológica de fadiga durante as performances em *Live Cinema*. Certamente o nervo óptico não é o local fatigado pela observação em Deleuze, nem a contemplação é exclusivamente um processo de visualidade. A fadiga descrita atinge camadas mais profundas da humanidade, reduzindo a potência do indivíduo, ainda assim, trata-se do mesmo processo de saturação sensorial.

Outro questionamento, pertinente à *performance*, é derivado da colocação de Marcos Bastos (2005) a respeito do desejo de estilização da tela pela ação artística. Em '**Astenoscópio**' a partícula fundamental da composição visual consiste no processo gráfico de divisão da tela. Sucessivamente acontece o fracionamento da superfície audiovisual, ao mesmo tempo, essa imagem fracionada é empregada como parâmetro de influência, o que indica que a cada subdivisão da imagem se amplia o alcance da influência junto ao numérico do *software*.

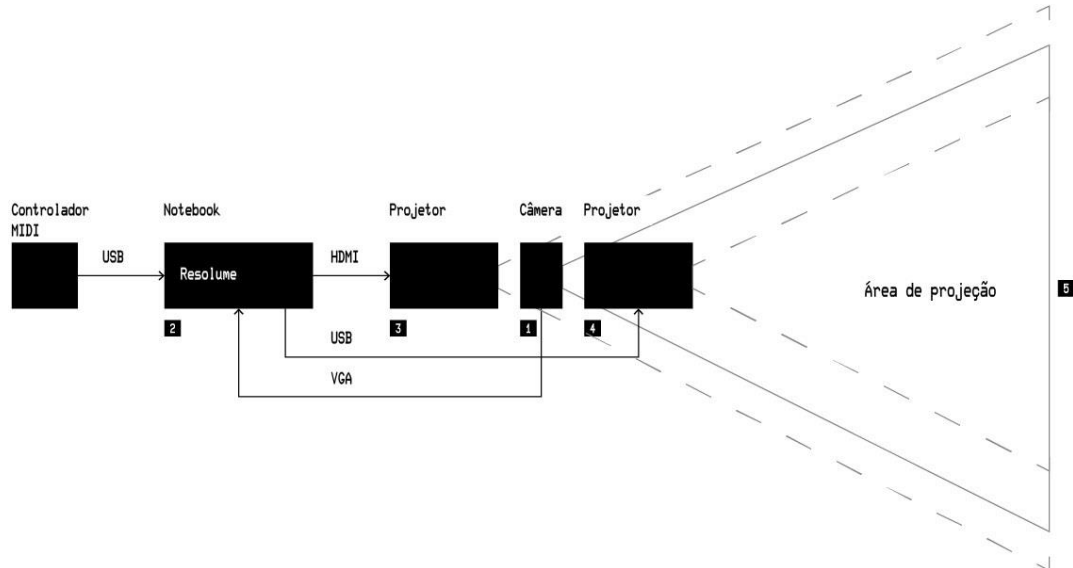
Enquanto arranjo técnico, a *performance* apresenta como recurso para a captura da imagem em ao vivo, a câmera digital 'PS3 Eye', componente do videogame Playstation 3, da empresa Sony. Junto ao videogame, a 'PS3 Eye' processa a luminescência de outro dispositivo para a captura de movimento. Em '**Astenoscópio**' a câmera cumpria o mesmo papel como dado influente.

A imagem tinha início no *software* VVVV em sincronia com a trilha sonora, executada em tempo real através de *samples*⁶¹. Cada unidade sonora conferia um deslocamento espacial na partícula generativa. Na sequência, a superfície generativa escova através do *plugin* Spout para o *software* Resolume, conferindo características oriundas da divisão dos canais cromáticos. Através do Resolume, essa imagem dividia-se entre dois projetores, um reagente ao áudio ambiente, com uma área limitada, enquanto o segundo reverberava a mesma imagem processada pela luz ambiente, soma das duas projeções. Conforme a Figura 43, a imagem na performance computacional tem sua vida estendida para fora do dispositivo técnico, nasce na performance do *software* e se singulariza pela própria luminosidade produzida. Enquanto áudio reagente, a imagem encontra uma trilha sonora disposta

⁶¹ Fragmentos musicais empregados da composição eletrônica. Produto do ato de samplear. [Nota do Autor]

a compactuar com o ímpeto da partícula generativa, na ação de dividir a tela em diversas células, objetivando o seu completo desaparecimento.

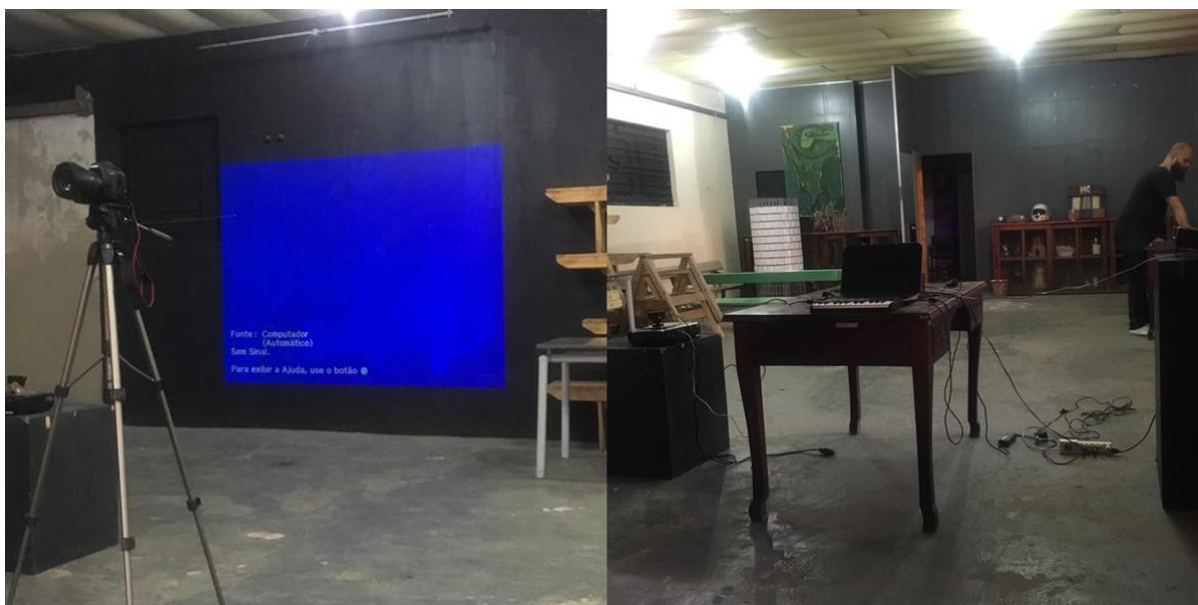
Figura 43 - Arranjo técnico de 'Astenooscópio'



Fonte: (Acervo Pessoal do Autor)

A realização da performance ocorreu no dia 6 de dezembro de 2017, no espaço do Ateliê da Estação, em Santa Maria, durante a dinâmica dos 'Encontros GAD – Ações Expositivas e Práticas Artísticas', realizado pelo GAD – Grupo de Pesquisa Arte Design (Anexo 5), composto por pesquisadores ligados ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais (PPGART) e à Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). O espaço, presente na Figura 44, é destinado a exposições e investigações em Artes Visuais do Grupo da Estação, formado por artistas visuais da cidade de Santa Maria/RS, tendo a divulgação da *performance* sido atrelada a outras atividades propostas no local, como oficinas, exposições e debates durante todo o dia de evento.

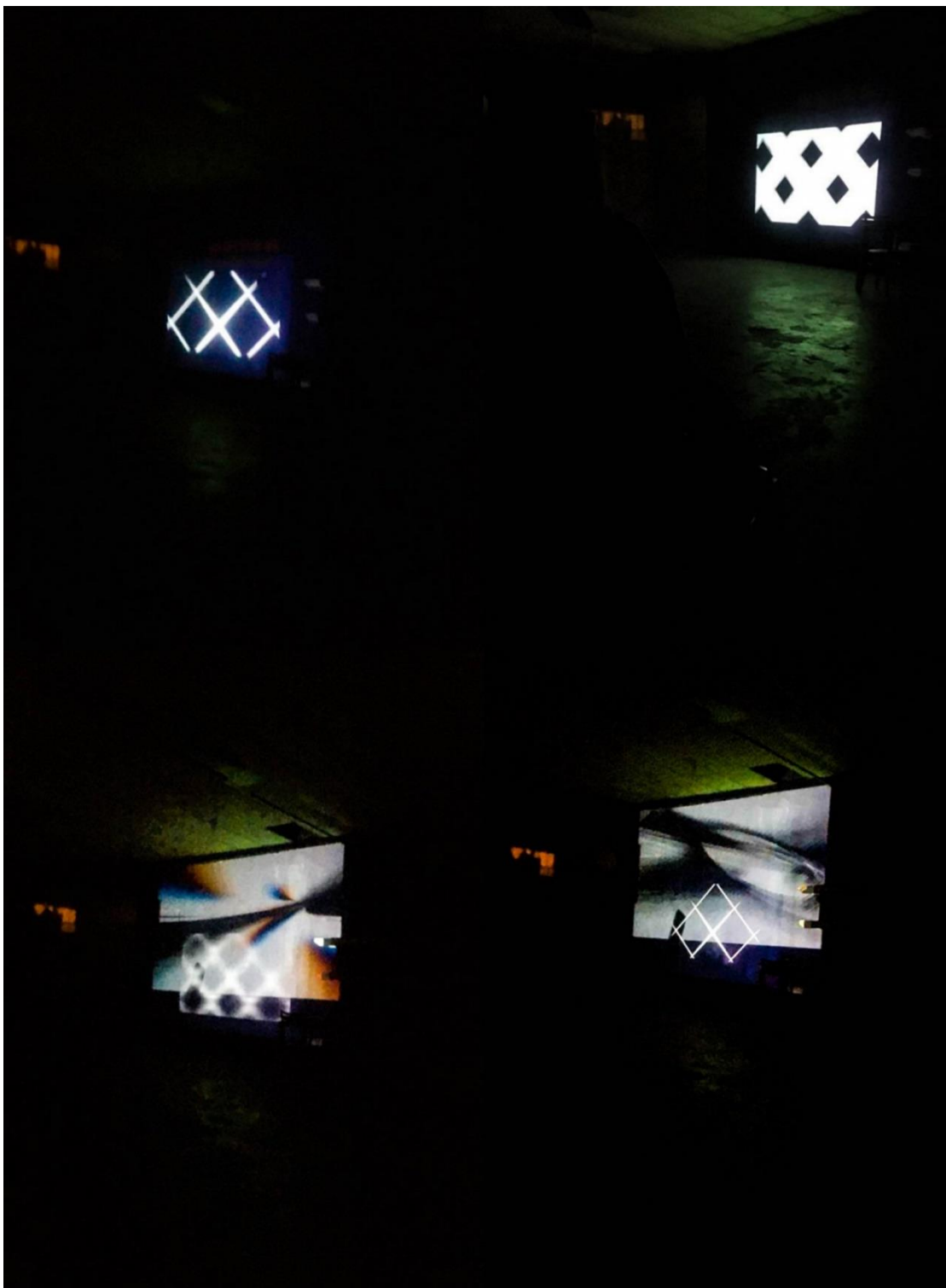
Figura 44 - Ateliê da Estação



Fonte: (Reinilda Minuzzi)

O primeiro elemento emergente dessa ação fica estabelecido pelo deslocamento da performance dos seus ambientes usuais, adequados para a realização das práticas audiovisuais. Nesses espaços são esperados uma área de projeção definida, som ambiente, cadeiras e demais elementos passíveis de serem utilizados durante uma ação. Porém, no *Live Cinema*, Mia Makela (2006) indica a necessidade de se aproximar do ambiente, experimentar as formas com as quais essa arquitetura é constituída de forma a definir a configuração ideal de desempenho (MAKELA, 2006, p. 33). A produção se caracteriza pela utilização do espaço integralmente, adaptando qualquer elemento necessário para a experiência artística, o que não configura um impeditivo para ação a necessidade de adaptação de qualquer natureza, mas aponta para a possibilidade de realização audiovisual, em qualquer contexto expositivo. De fato, a intenção de fragmentar essa imagem é provável em qualquer contexto, apresentado na Figura 45, em quatro momentos.

Figura 45 - Astenoscópio



Fonte: (Graça Garcia)

A questão relativa ao ambiente adequado para a ação performática surge da relação entre equipamentos técnicos e condições de luminosidade. A experiência com a projeção revela a necessidade de isolamento das fontes de luminosidade. Condição a qual o pesquisador Arlindo Machado (1997) relaciona com a fase

intrauterina. Da presença na penumbra, alheio aos alertas do cotidiano, uma experiência de regressão a um estado de isolamento e relaxamento frente à narrativa, em referência ao Cinema, condição análoga essencialmente às práticas contemporâneas do audiovisual ao vivo (MACHADO, 1997, p. 44). Artisticamente, nas práticas audiovisuais presentes nessa investigação, a composição do espaço de projeção, o planejamento da superfície que receberá a imagem e a disposição dos espectadores em um espaço não convencional de projeção, compõem a relação mais delicada no tocante à experiência. O ambiente utilizado em todas as experiências até aqui relatadas tinha como característica o compartilhamento, com uma área de captura de movimento, espaço para a investigação em dança, ou nesse caso, com uma atividade de oficinas e exposição temporária.

Desta forma, '**Astenoscópio**' é rito de passagem entre as práticas de *vjing*, no ambiente das casas noturnas, para as performances do audiovisual ao vivo, *Live Cinema*. Estabelecendo-se, através das variáveis 'lugar' e '*performance*', uma digressão das experiências subservientes à execução musical de outras fontes, alheias à composição estética. A composição da trilha presente em '**Astenoscópio**' consiste na ação de duas ferramentas aplicadas no processo de fragmentar a superfície: uma ferramenta que traciona a imagem através do seu centro, alongando sua forma em direção às extremidades da imagem, enquanto um instrumento contundente, acerta a imagem em golpes consecutivos. Essa ação confere às formas uma expansão máxima sobre a superfície projetada, seguida de um retorno ao seu ponto de origem. Com base nessa ação conceitual, uma trilha sonora eletrônica percorre caminhos de sintetizadores e ritmos percussivos, obstinados no cumprimento da tarefa imbuída.

Todo a carga conceitual que permeia a *performance*, aponta para uma saturação das formas pela ação própria. A divisão da imagem, presente na Figura 46, indica que, em algum momento, a estética atingiria uma composição indeterminada, dividindo uma tela vazia como que preparando a superfície para chegada de algo.

Figura 46 - Divisão em 'Astenoscópio'



Fonte: (Acervo Pessoal do Autor)

'**Astenoscópio**' apresenta em sua concepção uma característica que potencializa derivações, no sentido de explorar o entendimento do processo, utilizando os fatores constituintes da *performance* como parâmetros de influência. O projetor mesmo desligado é uma fonte luminosa, mesmo sem revelar qualquer imagem, sem conexão a qualquer dispositivo, emite luz na sua frontalidade. A ideia de que existe uma condição preparatória para a realização da projeção, ou seja, o projetor apenas intensifica sua atividade quando conectado a uma fonte de dados. A estética presente nessa experiência tem como resultado uma reverberação das camadas do vídeo, a presença de uma forma fantasmagórica da *performance* audiovisual assombrando uma nova instância da imagem.

O desejo de estilhaçar a tela projetada é uma constante na pesquisa relativa ao audiovisual ao vivo, descrito nessa prática. A narrativa sutil, que descreve um processo mecânico de divisão da imagem digital, possibilita um desdobramento da prática em uma ampliação da área projetada, ou na realização de uma divisão mais severa, utilizando uma fonte imagética ou propondo essa relação espacialmente.

3.2 CANAIS AMPLIADOS – INVESTIGAÇÕES EM ANDAMENTO

A imagem que permeia a investigação é, em sua maioria, derivada de síntese eletrônica, análoga a um fantasma que se revela através do cálculo, com uma visualização possível através de um dispositivo técnico (MACHADO, 1993, p. 18). Constitui uma imagem essencialmente generativa, que transpassa o vídeo, suscetível a alterações através dos canais de influência. Processualmente, a influência atua na composição ou reconfiguração dessa imagem gerada, interpretando a ação ou aferindo perturbações na superfície projetada. A relação entre o entendimento da composição dessa imagem digital e a possibilidade de atuar na menor porção da sua gênese, indica a necessidade de obtenção de mais canais de influência, dispostos a atuar numa porção mais específica da experiência.

A imagem digital compreende um mapa de *pixels*, com dimensões horizontais e verticais, a qual se constitui como arquivo digital, descrita através da forma e resolução, de acordo com a densidade de *pixels* e compactação aplicada. Deste modo, a imagem quando exibida em um dispositivo, adapta-se de acordo com a resolução que possui. O monitor de um computador ou *notebook* apresenta uma proporção de pontos por polegadas (*DPI – dots per inch*), determinante para a visualização da imagem digital. Por padrão os monitores têm 72 ou 96 *dpi*, o que orienta a concentração de *pixels* exibida. Isso muda de acordo com a superfície suporte, como por exemplo uma impressão digital fotográfica ou projeção audiovisual, a mesma imagem se ajusta de acordo com essa concentração de *pixels*. Essa aproximação conceitual inicial é válida para obter um primeiro direcionamento em direção ao interior da “caixa preta” da imagem digital, “Desacreditar ou, digamos, “descomprar” uma máquina ou um fato é enfraquecer sua situação”, segundo Bruno Latour (2000), o que sugere uma postura de desafiar a função primordial, frente à regra dessa formação constituinte da imagem digital (LATOURE, 200, p. 52).

Conceitualmente a prática da apropriação do ‘código fonte’, no interior da “caixa preta” retoma duas questões fundamentais na contemporaneidade e no debate a respeito do digital: a propriedade desse código fonte e a privacidade. Essas questões foram problematizadas em várias situações, como por exemplo, pelo grupo denominado *Cypherpunks*, formado por ativistas como Julian Assange, criador do

Wikileaks, e Jacob Appelbaum, criador do protocolo Tor de encriptação, dentre outros. Mais do que histeria coletiva, ou teoria da conspiração, o grupo expôs as práticas de obtenção de informações pessoais no ambiente digital e sugeriu práticas para segurança de rede e retomada da privacidade nas comunicações. Grandes empresas como o Google e o Facebook tem pleno controle sobre as atividades de seus usuários e proporcionam para seus clientes anunciantes, publicidade direcionada de forma eficiente. Por esse motivo e para evitar as formas de censura digital, os *Cypherpunks* retomaram práticas de encriptação, ou seja, codifica, criptografa, cifra as informações comunicacionais de forma a salvaguardar sua privacidade. Isso é possível através da prática das ‘contramedidas’, composta em parte por *softwares* livres, como o protocolo Tor, por exemplo. Logo, uma estratégia possível ao abrir essa “caixa preta” dos meios de comunicação digital, consiste em inserir coeficientes numéricos junto a esse processamento digital, de modo a interferir na programação original através de uma iniciativa associada as contramedidas, ‘encriptando’ o conteúdo original.

De posse dessa chave que dá acesso ao interior da “caixa preta” da imagem digital, podemos tomar alguns *pixels* e ajustar sua cor, saturação e brilho, de forma a singularizar a superfície em uma experiência interativa no tempo real. Possivelmente registrando a *performance* para, futuramente, derivar um segundo momento em influência no fluxo das superfícies, em *performance* audiovisual.

Para tornar possível essa interferência na codificação da imagem, inserindo elementos nessa “caixa preta”, de forma a alterar sua superfície, tomamos como exemplo as práticas utilizadas através do *Twitter*, uma rede social com mais de 313 milhões de usuários, existentes em centenas de banco de dados, espalhados por 44 escritórios pelo mundo⁶².

Limitada em 280 caracteres, a rede social se configura como um “*microblog*”, tendo como principais características agrupar os compartilhamentos, os *tweets*, através das práticas de marcação com as *hashtags* (#) que potencializam os afetos e a organização da frequência do aparecimento das informações de forma globalizada ou limitada geograficamente, em “*trending topics*”. Torna possível, assim,

⁶² Informações obtidas junto ao site oficial: www.about.twitter.com/company.

identificar a incidência de alguns termos específicos ou assuntos, dimensionado o campo de extração de dados.

A experiência em processo, propõe listar os conceitos inerentes a essa estratégia de obtenção de recursos na rede social, sugerindo uma transposição dessa energia compartilhada, sob a qual a apropriação digital se dá nessa rede social, de forma a movimentar uma máquina estética, derivada por uma interface sensível (*hardware*). Identificando, no cerne dessa inteligência compartilhada, onde habitam o elementos com potencial para influência audiovisual, dentre o que é publicado pelos usuários, reconhecíveis através de um conjunto de características individuais subjetivas, que potencializam o indivíduo no contexto das relações digitais e o determinam junto a um certo laço social (LÉVY, 2007, p. 29).

Esse processo compreende a criação dos vídeos "Entre", "Meio" e "Fora", derivados da influência junto à massa de dados compartilhados, delimitando possíveis intersecções afetivas, aferidas pela utilização das *hashtags*, *dos links* e das imagens. O vídeo "Entre" compreende *tweets* compartilhados no período eleitoral brasileiro, entre os dias 6 de julho de 2014 à 1 de janeiro de 2015, data da posse da então reeleita presidenta Dilma Rousseff. A experiência seguinte, que compreende o vídeo "Meio", se apropria de *tweets* criados durante o processo de impedimento da então presidenta eleita, Dilma Rousseff, entre os dias 2 de dezembro de 2015 à 31 de agosto de 2016. Enquanto o vídeo final, "Fora", utiliza dados relativos ao período de posse do vice-presidente, Michel Temer, até o processo eleitoral no ano de 2018.

Os vídeos são compostos através da coleta desses dados junto ao *Twitter*. As opiniões e forças políticas, dada a sua frequência e posicionamento, conferem a um sistema de partículas uma cadência, seguido de deslocamento formal no espaço. Essa apropriação de dados abertos, intenciona a transferência do conteúdo textual, da imagem e elementos agregadores de opinião, em uma experiência passível de mensurar o quanto ela capta afetivamente, através das interações entre os usuários, expressa em imagem videográfica, na esfera do sensível.

Sem sugerir uma leitura inteligível dos fatos, ou a pretensão de um registro histórico, muito menos a afirmação de um posicionamento político, a experiência transfere para a sensibilidade do audiovisual uma narrativa abstrata do engajamento

político em uma rede social, onde o conflito etéreo entre os dados, a manipulação das fontes e a imprecisão das informações são defenestradas para o comum, em uma série de verdades dissonantes. O que de fato fica sedimento nos audiovisuais, são 'estilhaços' dessas interações ocorridas, em sinergia com a Figura 47, obtidas através de técnicas de mineração de dados. Busca, assim, outras sensibilidades, possíveis entendimentos ou desafetos tardios nos confluente das ações na rede social.

Figura 47 - Processo de investigação de 'Entre'



Fonte: (Acervo Pessoal do Autor)

O fator determinante para a indicação desta rede social, o *Twitter*, como possível para a prática, incide sobre o fato de configurar-se como um sistema aberto (SANTAELLA, 2010, p. 137), que se comunica com o meio exterior enviando e recebendo informações, permitindo a comunicação entre sistemas distintos, além da comunicação entre usuários, facilitando assim a obtenção dos dados publicados de forma 'predatória' ou espontânea, sugerindo uma interação, possível através de uma via de comunicação oferecida pela própria rede social, a *API*⁶³.

⁶³Application Programming Interface são Rotinas oferecidas pela programação para dar acesso aos conteúdos gerados durante o desempenho do *software* ou plataforma [Nota do Autor]

O *Twitter* lançado em 2007, como uma ferramenta de comunicação textual é uma rede social “hackeável” por excelência. Suas atualizações e mudanças foram profundamente fundamentadas pela experiência dos usuários. Funções como o *retweet*, ato de republicar uma informação de outro usuário, utilizando a abreviação “RT” antes do texto apropriado, foi incorporado na interface gráfica a partir da observação dessa prática dos usuários. Essa relação colaborativa entre sistema e usuário, esse engajamento revela o conceito de Inteligência Coletiva proposto por Pierre Lévy (2007) “[...] uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências”, conjunto de características individuais subjetivas que potencializa o indivíduo e o compreende junto a determinado laço social (LÉVY, 2007, p. 29).

Reconhecida essa possibilidade de obtenção de potência do laço social, através dessas interfaces digitais, observa-se possível uma derivação de uma estética generativa, ou seja, uma poética visual criada com base em dados computacionais, oriundos da ação dessa subjetividade em rede social.

É necessário observar uma característica da Inteligência Coletiva no domínio tecnológico: a estrutura molecular do controle (LÉVY, 2007, p. 50). Lévy (2007) delimita as grandes evoluções tecnológicas através de três esferas técnicas – (1) arcaicas, (2) molares e (3) moleculares - e quatro tipos de controle – (1) biológico, (2) material, (3) comunicacional e (4) social. Isso direciona a aplicação dos meios tecnológicos a sua estrutura mais diminuta, a fim de obter, por meio dessa manipulação, o maior controle da matéria energética em questão (LÉVY, 2007, p. 60). Por exemplo, o controle das mensagens, que evoluiu de forma somática, através dos corpos na sua oralidade, no segundo estágio encontrando o fator midiático, até o digital com o controle da mensagem “*bit*⁶⁴ por *bit*”. Transferindo esse controle “*bit* por *bit*” para o contexto da poética visual presente nessa investigação, é possível afirmar que os canais de influência derivados dessa tecnologia compartilham do mesmo nível de “controle”, quando aplicados à *performance* audiovisual.

Desta forma, com uma tecnologia desterritorializada e profunda, no sentido da sua capacidade de processamento, fica expressa a necessidade de desenvolver

⁶⁴ Menor unidade de informação computacional [Nota do Autor]

uma hipótese “utópica” de democracia, capaz de conduzir o indivíduo tecnológico através das mudanças que a computação representa na contemporaneidade. Os atores sociais participam desses novos campos de inovação sem qualquer predeterminação técnica. O que não impossibilita o uso social dessas ferramentas, de forma a unir suas forças mentais em um ideal de democracia em tempo real. Tratando essa inclusão, como direito independente da condição econômica, com a característica de uma representatividade, para potencializar os conflitos em uma democracia direta. Mais do que participativo, o usuário é parte da engenharia técnica do sistema, dada a extensão da sua interação com o processo (LÉVY, 2007, p. 61).

No tratamento desses compartilhamentos, produzidos por usuários no *Twitter*, relativizando essa produção textual no formato de variáveis, cronológicas e quantitativas, é possível afirmar que cada letra presente no *tweet* de 280 caracteres configura uma unidade de potência para a influência através desse sistema aberto; as ocorrências de cada uma das 26 letras presentes no alfabeto latino significam uma operação numérica possível no algoritmo de geração imagética ou no parâmetro de configuração dessa superfície. Logo, uma possível invasão dessa “Caixa Preta” da rede social, configura um elemento capaz de mover parâmetros de configuração em direção de uma singularidade apropriada na imagem digital. Além disso, a frequência com que essas informações são publicadas gera uma espécie de pulso rítmico, conferindo uma noção de temporalidade.

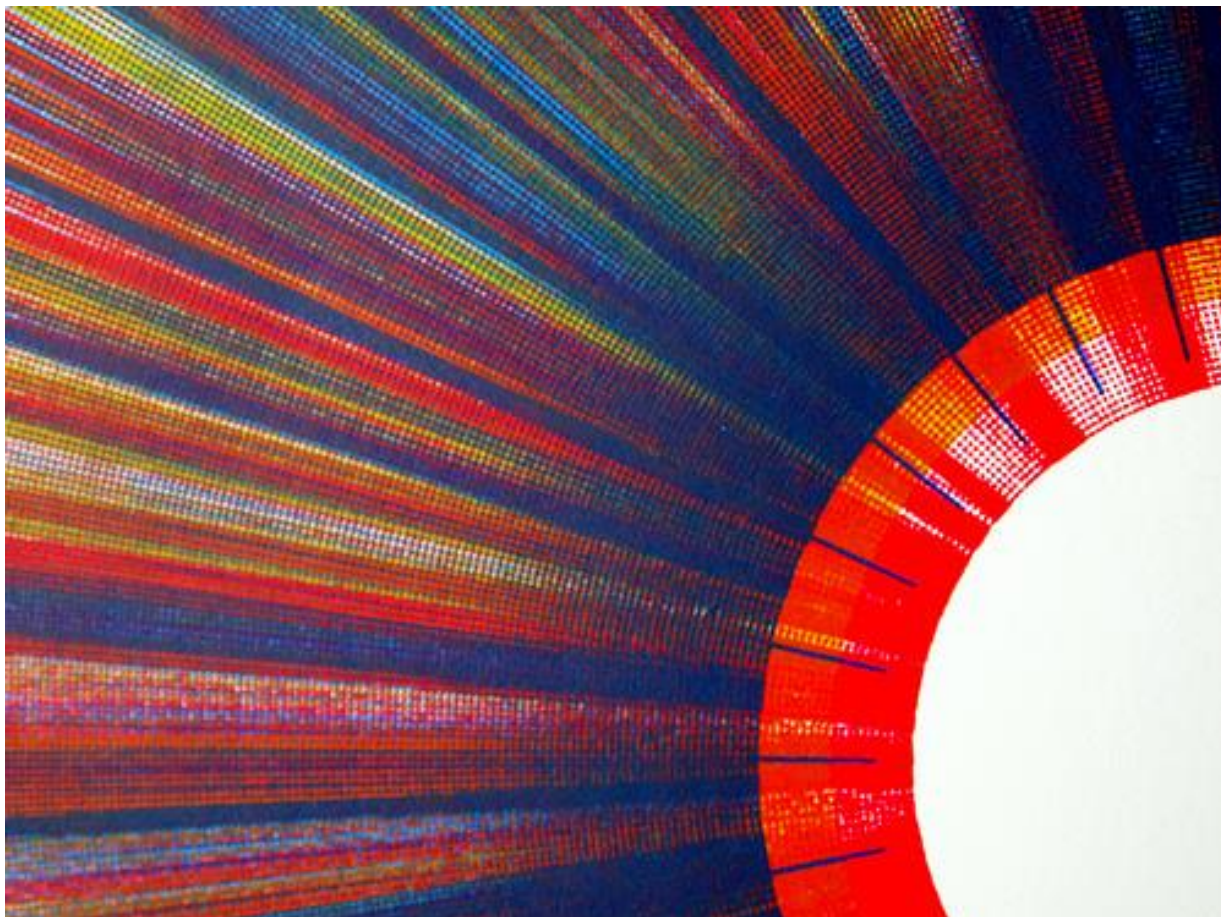
Nessa relação emergente entre dados online aleatórios e práticas artísticas, deflagradas principalmente por variáveis oriundas de redes sociais, vale ressaltar a experiência de artistas como Jer Thorp⁶⁵ que compõem suas superfícies imagéticas através de *Processing*⁶⁶ em sua pesquisa pessoal e na aplicação dessa linguagem no jornalismo de dados do jornal *New York Times*, ao qual Thorp coordena um laboratório multidisciplinar que se ocupa na geração de infográficos e interfaces interativas com base na apropriação de dados na internet, como na Figura 48. Em seu site pessoal, Thorp orienta através de tutoriais algumas de suas práticas, revelando aspectos técnicos do seu processo generativo com características próximas da cultura livre. O *Processing* com linguagem de programação é de forma inicial a quebra da “Caixa Preta” da formação de uma imagem digital, mesmo tendo

⁶⁵ Jer Thorp está presente no endereço: <http://blog.blprnt.com>

⁶⁶ Linguagem aberta de programação baseada em Java através de uma interface de desenvolvimento voltada a criatividade numérica e computacional - www.processing.org/

em si uma “Caixa Preta” derivada da linguagem em Java que permite uma programação simplificada para aproximar o artista à prática.

Figura 48- *Random Number Multiple*, de- Jer Thorp (2011)

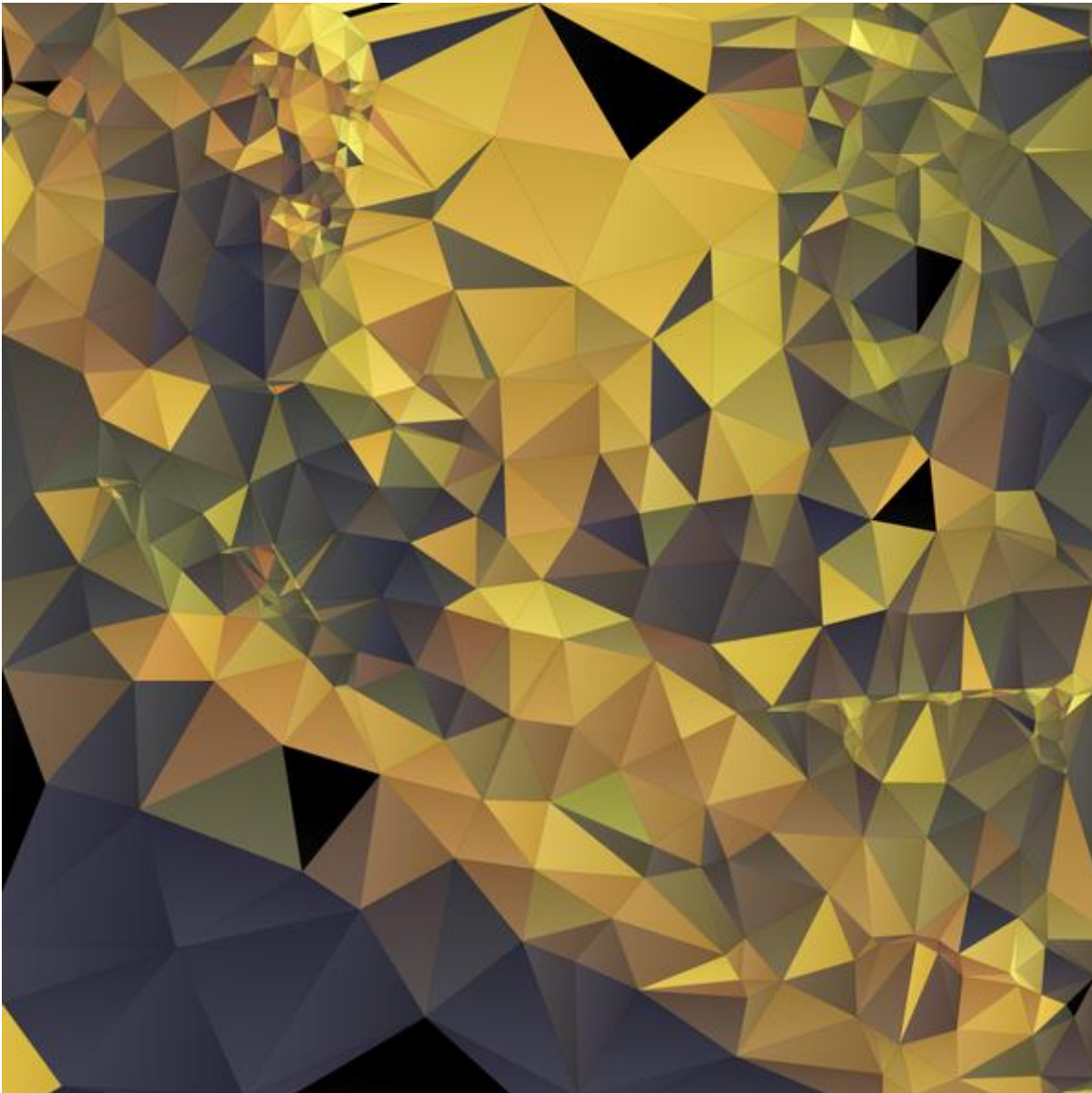


Fonte: (THORP, 2011)

Identificada a entrada (*input*) possível desse canal comunicacional da rede social é possível planejar as estratégias de apropriação e o tratamento desses dados ressignificados ou encriptados. Uma prática relacionada é a da utilização de ‘bots’, diminutivo do termo em inglês ‘robot’, que consistem em *scripts* automatizados na linguagem computacional ou robôs virtuais, por suas características autônomas, como por exemplo o criado pelo artista alemão Mario Klingemann, sob a estratégia denominada *Lowpoly Bot* que cria uma ligação entre uma imagem compartilhada e uma listagem de interações pré-determinadas através de *hashtags*, tornando possível um *feedback* para o interator de uma superfície imagética ressignificada. No exemplo da Figura 49, uma fotografia compartilhada somada a marcações, como

“#triangles” indicando uma triangulação Delaunay⁶⁷, por exemplo, indicam ao robô exatamente quais variáveis são solicitadas na interação para a composição da imagem final. O que implica no prolongamento da superfície na esfera sensível, como se a codificação digital da imagem recebesse um tratamento diferenciado, revelando novas camadas invisíveis à primeira vista.

Figura 49 - Fotografia processada pelo *botLowpoly Bot* (2015)



Fonte: (LOWPOLY BOT, 2015)

A realização de tal experiência estética é possível, principalmente, em função da condição do *Twitter* configurar uma rede aberta, oferecendo ferramentas

⁶⁷ “A triangulação de Delaunay é um dos conjuntos mais importantes da Geometria Computacional por, dado um conjunto de pontos, fornecer uma triangulação com o maior ângulo mínimo, isto é, os melhores triângulos, de forma única” (GARCIA, 2018).

livres capazes de atribuir ao interior dessa “Caixa Preta” variáveis singulares para recodificar essas superfícies generativas.

Desta forma, a investigação aponta para um espectro difuso da obtenção de canais de influência. Mais do que determinar o uso de um dispositivo técnico, período análogo a uma tecnologia molar, em paralelo ao conceito de “Inteligência Coletiva” (LEVY, 2007), é possível determinar apenas uma característica do canal, conferido através da rede social como tecnologia molecular, capaz de uma configuração única através dessa tecnologia molecular.

Os vídeos "Entre", "Meio" e "Fora", farão parte de uma leitura sensível dos dados presentes no *Twitter*, de forma a derivar uma experiência estética inerente a uma subjetividade dos agentes na rede social. Mais do que revelar um acontecimento, ou uma leitura objetiva da “verdade dos fatos”, a experiência intenciona ler a própria condição da vida política, possível através das ações online. Leitura que não é a única provável, possivelmente a condição de convergência da personalidade em coeficientes numéricos, estando presente como sujeito através de uma série de documentos, códigos, senhas e dados compartilhados, seja de fato o mais relevante na investigação. Segundo apresentou na conferência “Fronteiras do pensamento”⁶⁸, para Pierre Levy, a civilização atual, tipográfica, literária, está em transição para uma civilização algorítmica, baseada na informação e no conhecimento, onde ele afirma que a próxima revolução científica será fundamentada no homem, gerador de dados computacionais, processador do cotidiano em redes digitais e por meio de dispositivos capazes de interpretar esse extenso volume de dados e significar na *Big Data*⁶⁹, o que, através dessa pesquisa configura-se uma potência de interação generativa consoante a uma poética visual de matriz tecnológica.

⁶⁸ 12 LÉVY, Pierre. O Big Data e a próxima revolução científica - Fronteiras do pensamento. Vídeo (2min e 25s). Disponível em: <<https://youtu.be/W5hlcxKPVRw>>. Acesso em: 04 jul 2016.

⁶⁹ *Big data* é denominada a geração de todo e qualquer informação em redes, espontâneas ou cadastrais, na internet. Gerando numerais astronômicos essas informações atualmente são apresentadas de forma gráfica para o entendimento das suas relações quantitativas [Nota do Autor].

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os canais de influência, presentes nessa experiência audiovisual, obtidos através da utilização de câmeras, teclados, sensores de captura e *softwares*, indicam a possibilidade da contaminação do interior da própria máquina, em um processo de influência impregnada no código, revelando humanidades através da ação propositiva de indivíduos em rede. A variedade desses elementos passíveis de obtenção de influência é ilimitada e ajustada através dessa tecnologia, de maneira ordena e precisa junto à codificação criativa.

Em caráter preliminar, presente nas experiências dos capítulos 2, o movimento consistia na variável de configuração principal, a energia cinética em influência audiovisual, possível mediante a captura de movimento através do Kinect. O segundo momento possível do emprego desse movimento é determinado através da conversão da ação para uma fonte involuntária de dados. O corpo que dança em frente à câmera, oferece uma posição espacial, cartográfica, onde tais dados podem ser obtidos frente a interfaces livres, como o *Google Maps*⁷⁰, por exemplo. O corpo deriva dados digitais constantemente, alheio ao seu controle ou desejo, o que potencializa a investigação da presença digital como fonte numérica para utilização em canais de influência.

Em algum momento do processo, almeja-se a possibilidade de visualizar o sabor de um alimento ou odor característico. Semelhante à técnica dos “*Precogs*⁷¹”, presentes no imaginário do livro *Minority Report*, de Philip K. Dick, onde indivíduos dotados de aguçada percepção vislumbravam futuros crimes, ajudando as autoridades a evitar que eles acontecessem, essa investigação poética indica a possibilidade de uma experiência de dados além da condição textual ou visual, presente na interpretação e visualização de dados, por exemplo. Sugere que em determinado estágio dessa condicional evolutiva das tecnologias digitais, seja possível que a informação por si só configure uma experiência sinestésica, para além das possibilidades vigentes. A interface seja saturada de condições generativas que conduzam a uma nova sensibilidade, gerando calor, frio, medo ou dor, de

⁷⁰ Sistema cartográfico do Google presente no endereço: <http://maps.google.com>.

⁷¹ “[...] sistema da Precrime, a pré-detenção profilática de criminosos por meio do uso engenhoso de mutantes precognitivos, capazes de prever eventos futuros e transferir oralmente os dados à maquinaria analítica” (DICK, 1956, p. 137).

acordo com o contexto de dados obtido, influenciando através desses canais uma nova humanidade junto aos dados presentes na esfera digital.

O imaginário do processo de infiltração de possibilidades, em uma experiência audiovisual, sugere um processo alheio a uma ação propositiva na arte contemporânea. O observador frente a um contexto expositivo, busca estratégias para se relacionar com as obras, realizando *performances* discretas, sempre que percebe um corpo luminescente ou tecnológico. Quando essa presença tecnológica não está evidente na constituição da obra, o espectador performa com o registro da experiência com a arte, fotografando ou compartilhando suas impressões a respeito. Essa percepção conduz ao entendimento da dimensão radial que circunda a possibilidade de influência. A atividade online, através das redes sociais, pode configurar uma leitura de ação performática. O mesmo em relação aos conflitos possíveis através das relações estabelecidas. Enquanto a abertura de um canal de influência, como determinado de forma primária, como a ação de 'dar início a uma experiência de captura essencial junto à materialidade, em um processo de conversão dessa condição para um coeficiente numérico digital', já não expressa mais a relação estabelecida na poética visual, conseqüentemente.

A superfície generativa encontra uma sintonia junta aos corpos dilacerados, frente à especificidade dos compartilhamentos, no âmbito das redes sociais. Para além de mãos e pés gesticulando para um dispositivo técnico, esses corpos enfrentam uma apropriação tecnológica massiva. Emerge dessa condição uma reflexão a respeito da inexistência de privacidade no contexto digital, mesmo em processos configurados para oferecer o resguardo da informação, como acesso a bancos e documentos, por exemplo, que cotidianamente são passíveis de invasão, apropriação e compartilhamentos indesejados.

A relação da poética com o digital é estabelecida sem pesar ou sentimento protecionista. Igualmente sem aferir na estética uma caracterização que problematize o digital, como o uso de *glitch*⁷² ou estéticas de erro, que se configura na poética digital contemporânea como uma condição dominante, essa condição

⁷² "Existe um grande alcance na discussão sobre o que pode ser classificado como um *Glitch*. Principalmente, em um sentido teórico, científico e não artístico, uma falha é assumida como sendo o resultado inesperado de um mau funcionamento. A palavra falha foi registrada pela primeira vez em Inglês em 1962, durante o programa espacial americano, nomeadamente nos escritos de John Glenn, onde foi usado para "descrever os problemas" que eles estavam tendo (MORADI, 2004, p.9).

carregada com teor pessimista em referência a relação entre as artes visuais e os meios digitais. Sugerindo que a poética visual provável, inerente à Arte e Tecnologia, esteja atrelada ao conflito e a imprevisibilidade do funcionamento da porção técnica. Isso não é impeditivo para o uso de parâmetros relativos ao conflito na formação da imagem, o que é necessário deixar claro é a posição de distanciamento da estética a qualquer relação crítica nesse sentido.

Na prática é possível reconhecer tal situação através dos exemplos presentes na edição 2017 do ISEA - *International Symposium on Electronic Art*, onde um número substancial de obras presentes durante o Festival passava por problemas técnicos, cobertas por uma notificação de mal funcionamento. A estética de erro esteve presente como estratégia em diversas obras e performances. Indicando uma relação estreita entre a arte digital e essa estética do erro eletrônico.

A estética audiovisual apresentada é inerente ao tempo real da performance, necessita explicitar uma condição de fluência e precisão no processo. Aproximando-se junto à superfície da pele, quando captada na ação investigativa em dança. Descrevendo formas carregadas da alteridade performática, irreprodutíveis em termos numéricos, junto aos dados capturadas no *software*, pela humanidade que condiciona o gesto, carregando na sua imprecisão. Paradoxalmente, sendo preciso como procedimento, na intimidade eletrônica do *software*, uma operação de procedimentos imprecisa, objetivando ter potência para estar sempre junto ao corpo.

Concluindo, o corpo segue em investigação como canal de influência. O número de canais abertos tem a possibilidade de seguir em elevação, determinado por uma possível 'nova' condição, de caráter tecnológico, ou a observação de outras fontes disponíveis para obtenção de dados, em nome de uma experiência generativa consoante à contemporaneidade.

A experiência descrita nessa cronologia fundada no Cinema, precisa ser revisitada através dos dispositivos imersivos contemporâneos. A própria relação de compartilhamento do momento de recepção é ampliada através da ação de aplicativos, publicação de opiniões, cenas estendidas e Realidade Aumentada, dentre outras estratégias possíveis na busca da ampliação da experiência. O próprio tempo de experiência com o filme, fracionado no contexto doméstico, pela influência da dinâmica das séries, que apresentam um tempo reduzido. Ou em

contextos públicos, das salas de Cinema que executam intervalos durante as sessões de filmes para consumo e possíveis saídas das salas. A imagem em movimento caminha em direção a possibilidade de não ser mais imagem constituída, tanto no aspecto físico, como já é evidenciado, como no aspecto digital ou virtual, que ainda configura um caráter existencial. A propagação da experiência com vídeo aproxima-se da relação que se estabelece com a internet sem fio, onde esse canal de conexão está disponível a quem possuir um dispositivo e senhas compatíveis. É possível vislumbrar uma experiência audiovisual concomitante ao sono ou outra atividade cotidiana qualquer, como dirigir ou cozinhar, sem prejuízo da atenção, acompanhada de um processo cognitivo completo em ambas as atividades, em uma experiência de imersão em conteúdos potencializada por uma inovação tecnológica, como se inseridos direto no cérebro.

É vislumbrando essa possibilidade da ampliação da experiência de cunho tecnológico, que se faz relevante rever as estéticas generativas nas práticas audiovisuais, objetivando não perder de vista um possível processo tecnológico inovador, tornando o vídeo incompatível junto a qualquer princípio inovador. Por outro, lado é possível aceitar passivamente a condição de efemeridade das tecnologias inerentes a essa imagem em movimento, aguardando uma nova dimensão dessa experiência.

O processo descrito nessa investigação segue em busca da singularidade presente nas aberturas dos canais de influência. Aferindo a dispositivos técnicos e linguagens de programação a determinação de descrever um tempo presente, real através da mudança, capaz de sugerir ao imaginário coletivo uma condição de sinergia com essa experiência poética. Realizada até o momento de forma isolada do convívio com as fontes de influência, compartilhada somente no processo do **Cinelante** com a bailarina Leticia Nascimento Gomes. Possivelmente, a abertura desses canais de influência passe por uma condição no convívio do artista, na abertura das relações com outros profissionais, em ações multidisciplinares que ainda não ocorreram na experiência estética.

REFERÊNCIAS

- AS-PHYX-I-A. 2015. Disponível em: <<https://bit.ly/2liyMPf>>. Acesso em 10 já. 2017.
- ASSANGE, Julian. **Cypherpunks: liberdade e o futuro da internet**. São Paulo: Bomtempo Editorial, 2015.
- BASTOS, Marcos. **Arqueologia do audiovisual ao vivo por Marcus Bastos**. Youtube, 24 jun. 2005. Disponível em <<https://youtu.be/HvgJcu4KRsk>>. Acesso em: 10 jan. 18.
- BENSE, Max. **Pequena estética**. Perspectiva, 2009.
- BERGSON, Henri. **Duração e simultaneidade: a propósito da teoria de Einstein**. Martins Fontes, 1999.
- _____ **A evolução criadora**. Martins Fontes, São Paulo. 1907.
- BODEN, Margaret A.; EDMONDS, Ernest A. **What is generative art?**Digital Creativity, 2009.
- CAUQUELIN, Anne. **Arte Contemporânea - Uma introdução**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo: cinema 2**. Brasiliense, 2005.
- _____ **Espinosa e o problema da expressão**. Editora 34, 1968.
- _____ **Diferença e repetição**. Rio de Janeiro: Graal, 1988.
- DICK, Philip K.; BORGES, Ana Luíza. **Minority Report: a nova lei**. Editora Record, 2002.
- DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. Editora Cosac Naify, 2014.
- FERNANDES, Ciane. **O Corpo em Movimento: o sistema Laban/Bartenieffna formação e pesquisa em artes cênicas**. Annablume. 2ª ed. São Paulo, 2006.
- NUNES, Fábio Oliveira. **CTRL+ ART+ DEL: Distúrbios em arte etecnologia**. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- FLUSSER, Vilém. **O mundo decodificado**. Raquel Abi-Sâmara (trad.). São Paulo: Cosac Naify, 2007.

GARCIA, Gabriel Silva. **Algoritmo Incremental de Delaunay**. Disponível em: <<http://bit.ly/2F2wJ0Q>>. Acesso em: 10 jan 2018.

IAZZETTA, Fernando. **A música, o corpo e as máquinas**. Revista Opus, v. 4, n. 4, p. 27-44, 1997.

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, p. 32-33, 2001.

LATOURE, Bruno. **Ciência em ação**. Unesp, 2000.

LEMOS, André. **Ciber-cultura-remix**. São Paulo, Itaú Cultural, 2005.

LESSIG, Lawrence. **Remix: Making art and commerce thrive in the hybrid economy**. Penguin, p. 80, 2008.

LÉVY, Pierre. **Inteligência coletiva (A)**. São Paulo: Edições Loyola, 2007.

_____ **Cibercultura**. Editora 34, 2010.

MACHADO, Arlindo. **Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas**. Edusp, 1993.

_____ **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Papyrus Editora, 1997.

MAKELA, Mia. **The practice of live cinema**. ARTECH 2008.

MORADI, Iman. **Glitch aesthetics**. unpublished bachelor thesis, Huddersfield, UK: University of Huddersfield, 2004.

OLIVEIRA, Fernando Bonadia. **Desmortificar o corpo: Deleuze Leitor de Espinosa**. Disponível em: <<http://bit.ly/2FeUJPi>>. Acesso em: 17 dez 2017.

PARENTE, André. **Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo**. ESTÉTICAS DO DIGITAL, 2007.

REEVES, Nicolas em Itaú Cultural. **EMERGÊNCIA**. Disponível em: <<http://bit.ly/29PUyys>>. Acesso em: 13 jan. 2017.

RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea**. WMF MartinsFontes, 2013.

SANTAELLA, Lúcia; LEMOS, Renata. **Redes sociais digitais: a cognição conectiva do Twitter**. São Paulo: Paulus, v. 137, 2010.

Sistema Laban/Bartenieff - Disponível em: <<http://bit.ly/2nW8ZWU>>. Acessado em: 19 de fevereiro 2017.

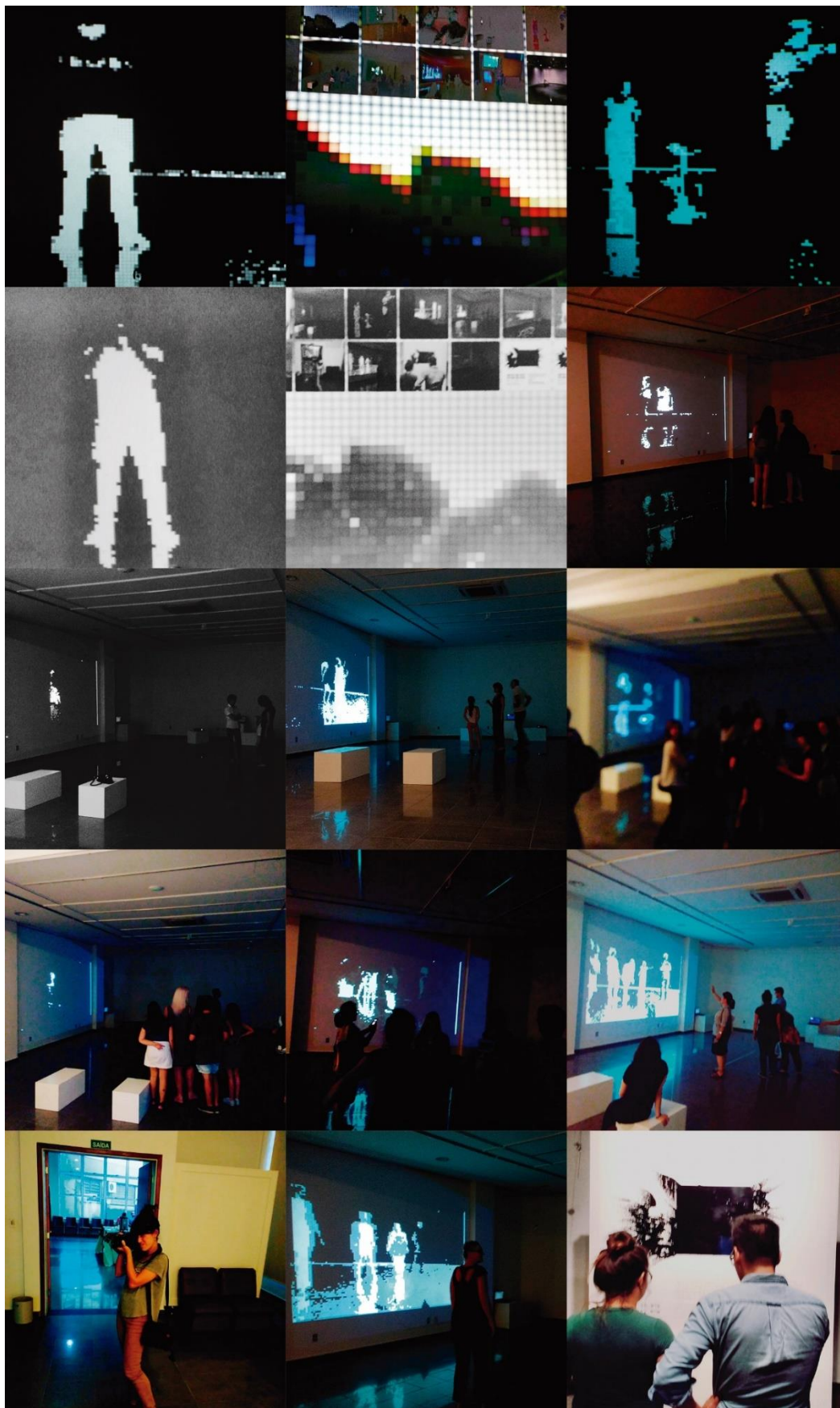
ESPINOZA, Baruch. **Ética**. Belo Horizonte, Autêntica Editora, 2007.

TARKOVSKY, Andrei. **Esculpindo o Tempo**, p.68, 1998.

YOUNGBLOOD, Gene; FULLER, Richard Buckminster. **Expanded cinema**. New York: Dutton, 1970.

ANEXOS

Anexo 3 – Compartilhamentos em '29°41'05.9"S 53°48'52.8"W'



Anexo 2 – Identidade Visual para a divulgação do 'LIVEFLUX'

BEZ * CINELANTE * SERAFIM
PERALTA * HAVERROTH

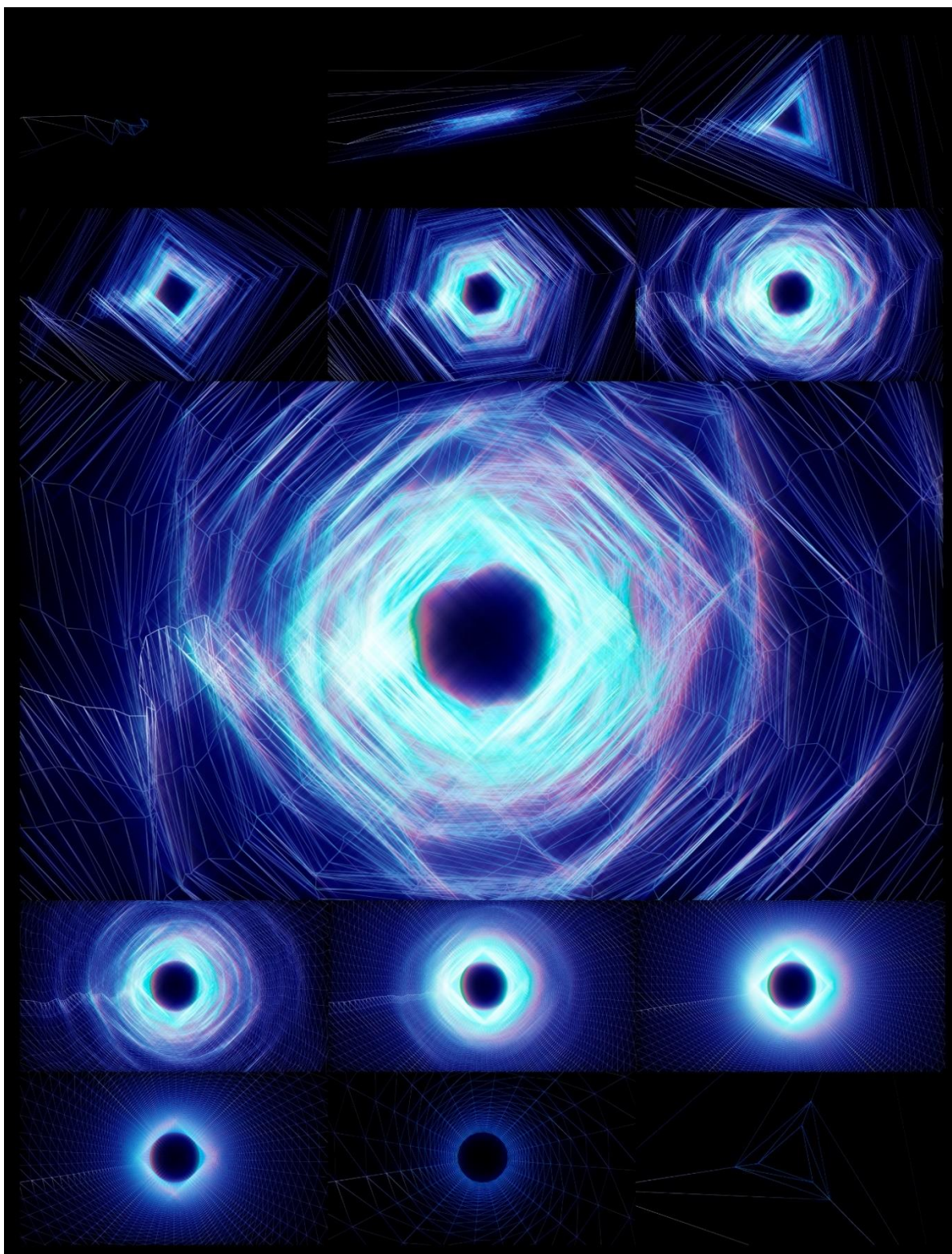
CINEMA * CIC * 19H
15/3 * BEZ * Psychonautic Live Cinema

MIS * CIC * 19H
16/3 * CINELANTE * Artéria

17/3 * SERAFIM * PERALTA * HAVERROTH
Cores ao Avesso

LIVE FLUX

Anexo 3 – Progressão da estrutura em 'Artéria'



Anexo 4 – Identidade Visual de 'Incorpóreo'



CINELANTE
apresenta

IN CORPÓ REO

Sala Monet Plaza Arte

08 - 19 de maio
das 18h às 22h

REALIZAÇÃO

M&SM

PREFEITURA DE
SANTA MARIA
SECRETARIA DE CULTURA, TURISMO
E Lazer

APOIO

PPCART
Mestrado em Artes Visuais
UFSC

Performances
[Vernissage] 08 de maio às 19h
14 de maio às 19h

Anexo 5 – Identidade Visual para a divulgação do 'Encontros GAD'



**ENCONTROS
GAD**
Ações Expositivas e Práticas Artísticas

06/12/17 na Gare
das 14 às 21 horas

Mostra Olhares Subjetivos
Astenoescópio (Performance) - Calixto Bento

Minicursos
Técnica Fotográfica - Juliane Guarienti
Carimbo em Papel - Cristiane Ziegler
colagem - Camila Zappe

Roda de conversas
inscrições por email:
designsuperficiesm@gmail.com

GAD
Grupo Arte Design

