

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

**VÍDEO + PERFORMANCE:
PROCESSOS COM O AUDIOVISUAL
EM TEMPO REAL**

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

Fernando Franco Codevilla

Santa Maria, RS, Brasil

2011

**VÍDEO + PERFORMANCE:
PROCESSOS COM O AUDIOVISUAL
EM TEMPO REAL**

Fernando Franco Codevilla

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Linha de Pesquisa Arte e Tecnologia, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS) como requisito parcial para obtenção do grau de **Mestre em Artes Visuais**

Orientador: Profa. Dra. Nara Cristina Santos

Santa Maria, RS, Brasil

2011

C669v Codevilla, Fernando Franco
Vídeo + Performance: processos com audiovisual em tempo
real / por Fernando Franco Codevilla - 2011.
136 f. ; il. ; 30 cm

Orientador: Nara Cristina Santos
Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Santa
Maria, Centro de Artes e Letras, Programa de Pós-Graduação
em Artes Visuais, RS, 2011

1. Performance 2. Vídeo 3. Arte contemporânea 4. Tecnologia
I Santos, Nara Cristina II. Título.

CDU 7:004

Ficha catalográfica elaborada por
Cláudia Terezinha Branco Gallotti - CRB 10/1109
Biblioteca Central da UFSM

© 2011

Todos os direitos autorais reservados a Fernando Franco Codevilla. A reprodução de partes ou do todo deste trabalho só poderá ser feita com autorização por escrito do autor.

E-mail: ffcmail@gmail.com

**Universidade Federal de Santa Maria
Centro de Artes e Letras
Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais**

**A Comissão Examinadora, abaixo assinada,
aprova a Dissertação de Mestrado**

**VÍDEO + PERFORMANCE:
PROCESSOS COM O AUDIOVISUAL
EM TEMPO REAL**

elaborada por
Fernando Franco Codevilla

como requisito parcial para obtenção do grau de
Mestre em Artes Visuais

COMISSÃO EXAMINADORA:

Profa. Dra. Nara Cristina Santos
(Presidente/Orientador)

Profa. Dra. Rosângela da Silva Leote (UNESP)

Profa. Dra. Reinilda de Fátima B. Minuzzi (UFSM)

Santa Maria, 31 de março de 2011

Agradeço ao universo pela oportunidade
e dedico ao meu amor pelos ensinamentos,
à minha família por estarem sempre juntos,
aos amigos pela compreensão,
à minha orientadora pela confiança,
aos colegas pela cumplicidade.

RESUMO

Dissertação de Mestrado
Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais
Universidade Federal de Santa Maria

VÍDEO + PERFORMANCE:
PROCESSOS COM O AUDIOVISUAL EM TEMPO REAL
AUTOR: FERNANDO FRANCO CODEVILLA
ORIENTADOR: NARA CRISTINA SANTOS
Data e Local de Defesa: Santa Maria, 31 de março de 2011

Este trabalho apresenta uma pesquisa em artes visuais, especificamente no campo da arte e tecnologia. Baseado em uma investigação poética que envolve o audiovisual com a tecnologia computacional, está concentrado nas experiências em que o áudio e vídeo são manipulados ao vivo. Por isto, inicia-se com um levantamento histórico sobre o contexto em que a videoarte surge e, após, delimita-se às experiências realizadas por artistas brasileiros. Paralelamente ao estudo do vídeo, abordam-se as produções artísticas realizadas com computador e sua relação com os videoartistas até chegar ao conceito de cinema expandido, o qual se demonstra pertinente a este estudo do audiovisual em contato com a tecnologia digital. Ainda com o foco no vídeo e nos recursos computacionais, introduz-se alguns aspectos referentes à *performance* e, mais especificamente, à prática do VJ. Então, traça-se uma relação com um conceito atual da arte contemporânea que defende a noção do artista da pós-produção. Nesta dissertação, são apresentadas cinco obras do autor: *Projeções de Nós mesmos*, *Maquínica*, *Todo dia*, *Antropaisagem e Fluxo*, as quais servem como base para a discussão realizada nesta pesquisa. Assim, a partir das questões observadas nas obras, discute-se a noção de autoria e do improviso nas experimentações estéticas, além de tratar aspectos relativos à temporalidade e ao conceito da sinestesia na arte.

Palavras-chave: *Performance*. Sinestesia. Tecnologia. Vídeo.

ABSTRACT

Dissertação de Mestrado
Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais
Universidade Federal de Santa Maria

VÍDEO + PERFORMANCE:
PROCESSOS COM O AUDIOVISUAL EM TEMPO REAL
AUTOR: FERNANDO FRANCO CODEVILLA
ORIENTADOR: NARA CRISTINA SANTOS
Data e Local de Defesa: Santa Maria, 31 de março de 2011

This work presents a research in visual arts, specifically in the art technology field. Based in a poetic research which involves audiovisual with computational technology, we focus in experiences of audio and video manipulated in real time. To do that, we start with a historic briefing about the context in the beginning of videoart delimiting the research with experiences realized by brazilian artists. In parallel with the study about video, we discuss computer based artistic productions and their relation with videoartists towards to the concept of expanded cinema, which is important to audiovisual studies with digital technology. Moreover, the focus on video and computational resources introduces aspects related to performance art and more specifically, to the VJ practice. Then we relate the actual concept in contemporary art which defends the notion of pos-production artist. Therefore, in this dissertation , we present five works of the present author: *Projeções de Nós mesmos*, *Maquínica*, *Todo dia*, *Antropaisagem* and *Fluxo*, which are the base for the discussion in this research. Hence, using these works we discuss the notion of autorship and improvise in the esthetic experimentations, and besides we treat some aspects about the temporality and the concept of sinesthesia in art.

Key-Words: Performance. Synaesthesia. Technology. Video

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Quadro extraído do vídeo produzido para a exposição Marialomo (2005) a partir das imagens de Milo Steelfox	11
Figura 2 - Fotografia da apresentação de VJ na festa Hipnótica (2007)	12
Figura 3 - Fotografia do palco no show do grupo Pedra Branca (2008)	13
Figura 4 - Fotografia do ambiente de projeção de Labyrinth (1967), Kroitor e Low. Disponível em < www.westland.net/expo67/map-docs/labyrinth.htm >	34
Figura 5 - Fotografia do ambiente de projeção de Movie-Drome (1963-1965), Stan VanDerBeek. Disponível em < http://arts.mit.edu/fast/vanderbeek/ >	35
Figura 6 - Fotografia da performance Suspensão (2006), Luiz duVa. Disponível em < www.liveimages.com.br >	46
Figura 7 - Quadro retirado do vídeo da obra Projeções de nós mesmos (2008)	51
Figura 8 - Quadro retirado do vídeo da obra A vida é fofa (2008)	54
Figura 9 - Quadro retirado do vídeo da obra Deslocamentos estáticos (2008)	54
Figura 10 - Imagem da obra Faces de um outro “Eu” em mim I (2008)	55
Figura 11 - Quadro retirado do vídeo da obra Isolados (2008)	55
Figura 12 - Desenho com a estrutura dos equipamentos em Projeções de nós mesmos (2008)	57
Figura 13 - Controlador MIDI modelo M-Audio Axiom 49. Disponível em < http://www.m-audio.com/products/en_us/Axiom49.html >	58
Figura 14 - Fotografia da bancada montada para a obra Maquínica (2009)	61
Figura 15 - Imagem da tela do computador com programação em Pd	64
Figura 16 - Imagem da tela do computador com intervenção no <i>software</i> Qeve	65
Figura 17 - Desenho com os equipamentos de vídeo em Maquínica (2010)	66
Figura 18 - Desenho com os equipamentos de áudio em Maquínica (2010)	67
Figura 19 - Imagem da tela do computador com programação em Pd	70
Figura 20 - Imagem da tela do computador com programação em Pd	71
Figura 21 - Fotografia do ambiente com a projeção da obra Todo dia (2010)	72
Figura 22 - Fotografia utilizada na obra Todo dia (2010)	73
Figura 23 - Fotografia como referência do espaço registrado em Todo dia (2010) ..	75
Figura 24 - Desenho com os equipamentos em Todo dia (2010)	76
Figura 25 - Imagem ilustrativa para divulgação da obra Antropaisagem (2010)	80
Figura 26 - Seqüência de imagens realizadas para Antropaisagem (2010)	82
Figura 27 - Imagem ilustrativa para divulgação da obra Fluxo (2010)	87

Figura 28 - Quadro retirado do vídeo produzido por Belezi na obra Fluxo (2010) ...	89
Figura 29 - Controlador MIDI modelo nanoKONTROL da Korg. Disponível em < http://www.korg.com/Product.aspx?pd=415 >	90
Figura 30 - Desenho com os equipamentos em Fluxo (2010)	91
Figura 31 - Quadro retirado do vídeo na obra Fluxo (2010)	94
Figura 32 - Imagem da partitura criada para performance Suspensão (2006), por duVa. Disponível em < www.liveimages.com.br >	107
Figura 33 - Imagens retiradas do vídeo The Fourth Dimension (1988), de Rybczynsky. Disponível em < www.zbigvision.com/The4Dim.html >	111
Figura 34 - Imagem da tela do computador com programação em Pd	134

SUMÁRIO

RESUMO	4
ABSTRACT	5
LISTA DE FIGURAS	6
INTRODUÇÃO	10
1 VÍDEO, TECNOLOGIA E PERFORMANCE	18
1.1 As primeiras experiências com o vídeo	18
1.2 A tecnologia computacional na arte	23
1.3 Cinema Expandido	29
1.4 Performance: uma introdução	38
1.5 VJ - O vídeo ao vivo	41
1.6 O artista da pós-produção	47
2 EXPERIÊNCIAS AUDIOVISUAIS	51
2.1 Projeções de nós mesmos	51
2.1.1 Apresentação	51
2.1.2 Procedimentos	56
2.1.3 A hibridação	58
2.2 Maquínica	60
2.2.1 Apresentação	60
2.2.2 Procedimentos	62
2.2.3 A estética do maquínico	68
2.3 Todo dia	72
2.3.1 Apresentação	72
2.3.2 Procedimentos	73
2.3.3 Vestígios	78
2.4 Antropaisagem	80
2.4.1 Apresentação	80
2.4.2 Procedimentos	82
2.4.3 A ação do tempo	85
2.5 Fluxo	87
2.5.1 Apresentação	87
2.5.2 Procedimentos	88
2.5.3 A transitoriedade	93
3 PROCESSOS NA ARTE E TECNOLOGIA	96
3.1 A questão da autoria: o artista e o coletivo	96
3.2 Da determinabilidade à imprevisibilidade	102
3.3 O tempo no vídeo	109
3.4 Sinestesia, a percepção do audiovisual	114
CONSIDERAÇÕES FINAIS	120

BIBLIOGRAFIA CONSULTADA	123
ANEXO A - ROTEIRO DE ENTREVISTA	126
ANEXO B - TERMO DE CONSENTIMENTO PARA PUBLICAÇÃO 1	129
ANEXO C - TERMO DE CONSENTIMENTO PARA PUBLICAÇÃO 2	130
ANEXO D - TERMO DE CONSENTIMENTO PARA PUBLICAÇÃO 3	131
ANEXO E - TEXTO DE CRISTIANO FIGUEIRÓ	132

INTRODUÇÃO

Este texto dissertativo constitui uma abordagem sobre minha trajetória em contato com as tecnologias audiovisuais, particularmente, nos três anos mais recentes em que passo de uma relação predominantemente técnica a um contato mais artístico e também de aprofundamento teórico. O texto apresenta minha produção em poéticas visuais aliada a investigações de filósofos, teóricos, artistas e demais pesquisadores com o intuito de me aproximar de reflexões que envolvem o vídeo, a *performance*, a computação e a sinestesia no campo da arte contemporânea.

Contudo, meu interesse pelo audiovisual não surge como fruto deste estudo, na verdade, é difícil precisar quando ele aparece, mas lembro que quando ainda era adolescente havia algo que exercia um fascínio em mim: a televisão. O que até então, não representa um caso atípico, visto que toda programação da televisão é muito bem planejada para exercer exatamente este tipo de relação com quem a assiste. No entanto, o caso começa a se tornar mais específico, pois minha atenção estava inteiramente voltada para a programação de um canal que ainda era recém-nascido, a MTV - *Music Television*. Naquela época, início dos anos 1990, o canal dedicava-se, praticamente em tempo integral, apenas aos videoclipes. Por este motivo, se desenrola um verdadeiro encantamento pela televisão, pela capacidade de “assistir” a música.

Com o acesso a este canal, via antena parabólica, e também a um video-cassete, começo a gravar os videoclipes em fitas-VHS para criar um arquivo pessoal. Após alguns anos, com mais um aparelho de vídeo-cassete disponível, passo a gerar outras fitas com os vídeos selecionados e organizados através do processo básico de edição linear. Costumo pensar que esta foi minha primeira experiência com o audiovisual de um modo mais próximo e íntimo, tendo em vista que podia produzir um material em fitas de vídeo que era resultado de minhas escolhas e, especialmente, de minhas ações como editor.

Anos mais tarde, em 2001, logo após ingressar no Curso de Comunicação Social, retomo o contato com o vídeo quando começo a estagiar e, posteriormente, trabalhar como editor de imagens em uma produtora¹ de vídeo. Assim, passo a operar o audiovisual com diversas abordagens que envolvam, basicamente, a edição e a finalização² de imagens para peças publicitárias, vídeos institucionais, documentários, curtas-metragens e programas de televisão. A partir deste momento, me dedico a estudar

¹ Linea Filme e Vídeo. Disponível em <http://www.lineaprodutora.com.br>.

² Termo para definir o processamento das imagens, como ajustes cromáticos e demais alterações.

técnicas de edição e também a buscar o domínio de alguns *softwares* para edição e pós-produção de vídeo e de som.



Figura 1 - Cena do vídeo produzido para Marialomo (2003).

Com o conhecimento adquirido neste período, observo outras manifestações que englobam o vídeo, quando desperto o interesse por proposições estéticas com o audiovisual. Então, no ano de 2005, realizo uma primeira experiência criativa a partir do convite para participar da exposição *Marialomo*³ na Sala Iberê Camargo de Santa Maria. Assim, como frequentemente ocorre nas mostras de lomografia⁴, os fotógrafos produzem painéis através da colagem de dezenas de fotos em tamanho médio (15x10cm). A partir deste material, tenho a liberdade para criar quatro videoclipes com base nas imagens de cada artista, os quais são projetados em certo momento na *vernissage* da mostra, porém, sem a manipulação ao vivo, são exibidos como um produto audiovisual finalizado.

Entretanto, como meu interesse não está reduzido somente ao vídeo, considero pertinente destacar outro acontecimento que também vem influenciar o caminho que percorro hoje. Apesar de me interessar e pesquisar música eletrônica desde o final dos anos 1990, somente em 2004 passo a discotecar como *DJ - Disc Jockey* - em festas e festivais dentro da cena eletrônica. Dentre tantos resultados desta nova prática, destaco

³ Exposição de Lomografia realizada em agosto de 2005, organizada de maneira independente pelos fotógrafos: Henrique Padilha, João Gabriel Morisso, Rodrigo Rempel e Milo Stellfox.

⁴ Linguagem de fotografia analógica e experimental produzida por câmeras com lentes de baixa qualidade.

inicialmente o aprofundamento nos sons produzidos digitalmente, que permite um domínio sobre a estrutura, os elementos e a composição das músicas, além de um mergulho no universo definido como a cultura do *sampleamento*⁵.

Dentro do cenário da música eletrônica, volto a atenção para outro acontecimento, a projeção de imagens pela figura do *Visual Jockey (VJ)*, o qual recorre à técnica do *remix*⁶ e do *sampleamento*, do mesmo modo que os *DJs*, porém dedica-se ao visual. Após conhecer esta prática, baseada na manipulação de vídeos em tempo real, dedico-me em pesquisas de imagens e no aprimoramento do domínio sobre um *software*⁷ destinado exclusivamente a esta atividade, que culmina, no ano de 2005, em minha primeira atuação como *VJ* em uma festa de *psychedelic trance* - uma das vertentes da música eletrônica⁸. Trabalho que se estende a demais festas eletrônicas de casas noturnas, em *raves*⁹ e festivais.

Nestas situações, a *performance* do *VJ* geralmente está baseada no ritmo da música trabalhada pelo *DJ*. Nas festas, o som se mantém “pulsante” a maior parte do tempo, com uma média de variação na velocidade entre 120 a 150 batidas por minuto - o que pode variar conforme o estilo - e a projeção visual acompanha a música através do corte e sobreposição entre sequências de imagens, pela alteração de padrões do vídeo - como a cor e velocidade da imagem - entre tantos outros recursos possíveis para tratamento visual de acordo com o *software* escolhido e, principalmente, com a criatividade do *VJ*.

Esta experiência na noite, proporciona novas possibilidades de exploração visual como *VJ*. Dentre as apresentações que propiciaram um grande aprendizado, destaco, primeiramente, a ocasião em uma festa de música eletrônica psicodélica no final de 2007, na qual produzo uma apresentação somente com as cenas do filme *2001: Uma odisséia no espaço (1968)*, de Stanley Kubrick. Durante 4 horas, aproximadamente, operando apenas com as imagens do filme, explorando uma nova situação com o cinema, foi

⁵ Cultura que processa significados a partir da recombinação de amostras preexistentes, reaproveitando-as em novos contextos. (MELLO, 2008, p.157).

⁶ Os precedentes do *remix* estão na música eletrônica desde os anos 1980 e a base deste método está no *sampler*, equipamento que armazena sons e reproduz de acordo com as configurações do *DJ*. (SANTAELLA, 2008, p. 43).

⁷ O primeiro *software* que entro em contato é o *Arkaos*, desenvolvido para o sistema operacional do *Windows*.

⁸ Dentre os estilos, os mais conhecidos atualmente são: *House*, *Techno*, *Minimal*, *Ambient*, *Downtempo*, *Drum and Bass*, *Electro*, *Trance* e o *Trance psicodélico*.

⁹ Um tipo de festa com música eletrônica, geralmente realizada em meio a natureza, longe de centros urbanos e com longa duração, onde *DJs* e artistas plásticos, visuais e performáticos apresentam seus trabalhos interagindo com o público.

possível perceber um maior grau de envolvimento entre o meu trabalho e o público. Nestas circunstâncias, constato que, ao trabalhar com imagens que fazem parte do universo de referências de um grande número de pessoas, estabelece-se um vínculo mais próximo entre as imagens e o público presente. Ainda mais, por ter escolhido um filme emblemático que trata de duas importantes realidades do futuro: o desenvolvimento de máquinas inteligentes e o contato com a inteligência alienígena.



Figura 2 - Apresentação como VJ no bar Macondo em Santa Maria em 25/10/2007.

A segunda experiência que merece destaque, acontece na metade de 2008, em uma apresentação no Theatro Treze de Maio, em Santa Maria, junto com o grupo Pedra Branca¹⁰. Nesta ocasião, pela primeira vez atuo fora do ambiente de uma festa eletrônica e, além disto, trabalho com outro tipo de música, sem as batidas constantes e aceleradas - comum às músicas eletrônicas - em um ambiente em que o público se encontra sentado, com a atenção voltada para o palco onde o grupo se apresenta e onde está a tela que serve de superfície para a projeção.

O grupo Pedra Branca possui uma sonoridade absolutamente contemporânea, através da fusão da música eletrônica combinada com *world music*, *jazz* e música

¹⁰ Grupo musical de São Paulo, formado no ano de 2001, propõe uma nova sonoridade brasileira através da música eletrônica aliada aos instrumentos de diversos lugares do mundo. Mais informações encontram-se no *site* do grupo em: <http://www.pedrabranca.mus.br>.

brasileira. Os músicos utilizam instrumentos de vários lugares do mundo - como o aborígine *dijiridoo*, as tablas indianas e a cítara - para criar uma nova forma de música brasileira. Constituído por um núcleo básico que consiste em um *DJ* e mais três instrumentistas, frequentemente incorporam em suas apresentações outros músicos e artistas que colaboram com danças, *performances* e manifestações multimídia, como projeções visuais.



Figura 3 - Grupo Pedra Branca (2008) no Theatro Treze de Maio.

O primeiro desafio, ao ser convidado para esta experiência, estava na pesquisa de novas imagens, pois aquelas que havia armazenado para o *Vjing*, como *computer graphics*, animações em 2D e 3D e outros vídeos mais abstratos a partir de imagens tratadas digitalmente, não pareciam ser imagens condizentes para a proposta. Procuo, então, a partir do reconhecimento das músicas gravadas nos dois primeiros discos do grupo, utilizar um método de criação semelhante ao explorado pelo conjunto. Assim como os músicos partem de pesquisas étnicas como influência para a composição sonora, realizo uma pesquisa em documentários que relatam culturas, povos e lugares ao redor do mundo, buscando não apenas as imagens com a figura humana, mas também imagens de diversos ambientes naturais da Terra.

Após a produção de um novo banco de imagens, outro desafio ocorre durante a

apresentação, visto que, a experiência exige maior concentração no processo de sincronização audiovisual. Afinal, a sonoridade produzida pela banda, apresenta músicas em uma velocidade mais lenta, em alguns momentos com sons ambientais e sem uma marcação rítmica bem definida como eu havia trabalhado até então. Desta maneira, a *performance* se configura com uma dinâmica mais intuitiva, com um tempo mais pessoal e com o público totalmente receptivo às imagens projetadas, diferente das ocasiões anteriores, nas festas, onde a atenção do público se encontra dividida entre diversos estímulos.

Estas experiências são responsáveis por duas importantes constatações em minha trajetória como *VJ*. Além de atentar à força com que as imagens em movimento, combinadas com o som, podem exercer nas pessoas, também é possível perceber que, por meio do domínio da técnica de manipulação audiovisual, poderia produzir algo além de um deleite visual ao público. A partir deste momento, começa a minha pesquisa em arte, primeiramente para uma aproximação das produções contemporâneas, para conhecer os conceitos discutidos neste contexto e, assim, compreender como tais experiências como artista audiovisual se inserem no campo da arte.

Portanto, o estudo apresentado nesta dissertação nasce a partir de inquietações suscitadas em minha prática artística. Deste modo, o objeto de estudo está baseado na relação entre as tecnologias audiovisuais e as computacionais no contexto da *performance*. Assim, parte-se da análise da produção poética pessoal desde 2008, mais precisamente, em cinco obras relacionadas às pesquisas feitas até o presente momento. Com a análise destas produções, elucido os procedimentos adotados e discuto os conceitos operatórios presentes nas obras para estabelecer um diálogo entre reflexão acerca das experiências estéticas contemporâneas e a minha poética.

No decorrer do texto, apresento questões que permitem discutir a arte e suas relações com a tecnologia a partir da produção audiovisual. Para isto, são observadas as primeiras experiências em vídeo, as realizações no campo do cinema expandido, as operações atribuídas à prática do *VJ* e o conceito emergente do artista da pós-produção. Também são analisadas as possibilidades abertas pelo uso da computação com as características processuais implicadas no processo criativo das *performances* audiovisuais.

Os objetivos desta aproximação entre minha poética e as reflexões no contexto da arte contemporânea estão em relacionar o surgimento da videoarte com o

desenvolvimento das tecnologias digitais, verificar a importância do conceito de cinema expandido para as experiências com o audiovisual na contemporaneidade, abordar o impacto dos processos computacionais na arte da *performance*, compreender de que modo a atividade do VJ se insere na prática das *performances* audiovisuais e apresentar o conceito que define uma nova atuação a partir do artista da pós-produção. A partir destes objetivos gerais, especificamente busco demonstrar alguns apontamentos acerca da autoria dos trabalhos artísticos, propor a inserção da imprevisibilidade dentro de um sistema baseado na determinabilidade, verificar como a questão da temporalidade aparece no vídeo e, por fim, relacionar alguns procedimentos da produção artística com a sinestesia.

Portanto, no primeiro capítulo, demonstro o papel do vídeo na arte contemporânea, desde o surgimento da videoarte até a atualidade, através de um rápido panorama da produção realizada no Brasil e no exterior. Paralelamente ao circuito videográfico, destaco o papel das primeiras experiências baseadas nas tecnologias computacionais, o que infere nos apontamentos acerca dos filmes sinestésicos e as consequências deste tipo de produção para as experiências com o audiovisual. Finalizo o capítulo, tratando das situações em que o vídeo aparece em um contexto híbrido nas artes visuais, por isto, explico os fundamentos da prática do VJ e encerro com uma questão inerente a esta prática, que abarca as noções da cultura do *sampleamento* e da figura do artista da pós-produção.

A seguir, o segundo capítulo é integralmente dedicado às obras produzidas por mim nos últimos dois anos e que são a base desta pesquisa. As experiências são discutidas por ordem cronológica, começando pela videoperformance *Projeções de nós mesmos* (2008), seguida por *Maquinica* (2009), *Todo dia* (2010), além do vídeo *Antropaisagem* (2010) e a mais recente *performance* audiovisual *Fluxo* (2010). Ao discorrer sobre as obras, apresento os processos e os procedimentos que definem cada uma, também os conceitos operacionais que permitem um aprofundamento em determinadas noções expostas no capítulo seguinte.

No terceiro capítulo, com o objetivo de explorar os assuntos pertinentes a minha poética, delimito o discurso nos aspectos principais que marcam minha produção audiovisual. Os conceitos emergentes discutidos envolvem a questão da autoria, em decorrência da produção coletiva; a incorporação do acaso na arte, o que ocorre através do improviso e da aleatoriedade; a característica temporal do vídeo, de modo geral e na

minha produção; e, por fim, o interesse por uma percepção ampliada pela sinergia entre o som e a imagem através da produção de uma arte sinestésica.

Com esta abordagem, fundada nos conceitos gerados em minha experimentação artística e sustentada com as observações pertinentes de outros autores, promovo a reflexão calcada em questões recentes e, por este motivo, ainda não tão difundidas na teoria da arte contemporânea. Deste modo, a discussão presente no trabalho propõe a possibilidade de uma relação entre a videoarte, a arte computacional, o cinema expandido, as *performances* audiovisuais e o fenômeno da sinestesia. Afinal, ao lançar um olhar mais atento a partir destas questões, no contexto atual, constata-se que a prática do *VJ* revela características - como o caráter totalmente híbrido - e procedimentos - como a prática do *sampleamento* - que constituem a essência da produção estética do nosso tempo.

1 VÍDEO, TECNOLOGIA E PERFORMANCE

Para compreender os processos com o vídeo na atualidade é pertinente rever alguns acontecimentos históricos. O período em que essa linguagem se desenvolve no campo da arte contemporânea é marcado por pesquisas em outro contexto que mudam o rumo não apenas da videoarte, mas de qualquer experiência estética que envolva processos tecnológicos. Deste modo, não basta rever apenas as origens do vídeo na arte, pois, faz-se necessário olhar para os acontecimentos que culminam com os primórdios da arte computacional. Neste sentido, as experiências com o cinema expandido demonstram a necessidade da utilização de recursos tecnológicos para a produção de experiências audiovisuais e, além disso, para a expansão da consciência. Ainda neste cenário, contata-se a emergência das artes performáticas, que acabam reforçando a característica temporal do vídeo e promovem uma relação ainda mais próxima entre o vídeo e a tecnologia.

Este capítulo vai partir destas questões, ou melhor, do período marcado pela origem da videoarte, paralelamente, das experimentações dentro do contexto definido como cinema expandido, do desenvolvimento da arte computacional e das manifestações com a linguagem da *performance*. Esta referência histórica contribui no intuito de compreender porque a prática do *VJ* vem sendo considerada a mais nova tendência dentro das experimentações com o vídeo. Para isto, também observa-se o comportamento do artista na contemporaneidade, o qual pode receber a denominação de artista da pós-produção.

1.1 As primeiras experiências com o vídeo

A videoarte nasce em um período marcado por uma expansão dos meios artísticos de forma generalizada. Na passagem da década de 1950 para 1960 pode-se apontar movimentos que exploraram um nova compreensão do espaço-tempo e que promovem diversas inovações nos domínios da *performance*, do filme e do vídeo. Ações que já demonstram a tendência para a hibridação de suportes e meios, a participação ativa do público e a combinação entre arte e tecnologia.

Percebe-se que o artista da década de 1950 está preocupado com as propriedades

estéticas geradas pelas linguagens dos novos meios, interessado em questões relacionadas à cor, à luz e, principalmente, ao movimento. Desse modo, procura transgredir os limites das linguagens e das artes, promovendo experiências híbridas com as artes plásticas, a música, o cinema, a dança, o teatro, entre outras linguagens, com o emprego das mais diversas técnicas e meios, como mecânicos, eletrônicos e tecnológicos.

Por exemplo, através da transgressão de Nam June Paik no sistema de uma televisão, surge o primeiro trabalho em videoarte, no ano de 1963. Paik descobre que poderia intervir na imagem da televisão aproximando um ímã à superfície do aparelho. O magneto desvia a trajetória dos feixes de elétrons dentro do tubo, o que provoca a geração de imagens distorcidas na tela. Esta descoberta resulta na obra *TV Magnet*, em que Paik utiliza ímãs em algumas televisões espalhadas pela exposição conhecida como *Exposition of Music-Electronic Television* (1963), em Wuppertal, Alemanha.

No entanto, em meados da década de 1960, com a comercialização das primeiras câmeras de vídeo portáteis¹¹ é que a videoarte começa a se desenvolver. No final desta década surgem diversos trabalhos, primeiramente na Europa e Estados Unidos; no Brasil leva aproximadamente dois anos para surgir os primeiros modelos da câmera. Paik é o pioneiro a produzir com este equipamento no ano de 1965.

Mas além de Paik, outro nome fundamental é o do artista Wolf Vostell, que também contribui com ideias norteadoras no início da prática da videoarte. Christine Mello (2008) observa que Vostell busca a articulação dos elementos do tempo real, logo, trabalha com a noção de inacabamento, com a ênfase na vivência da experiência artística como *performance* e, deste modo, na ideia da arte como processo. Enquanto que, na abordagem de Paik verifica-se o interesse na desintegração das formas, na intervenção do sistema audiovisual eletrônico e na maior articulação do quadro videográfico no ato estético. Como descreve Machado (1990, p.120), “o papel da videoarte que Paik contribuiu para criar pode ser definido como uma recusa de cumprir a finalidade figurativa da imagem técnica¹² e, conseqüentemente, um ataque à ideologia do mimetismo que está a ela associada”.

¹¹ A *Portapak* da Sony surge como o primeiro dispositivo para a gravação de vídeo preto-e-branco em uma fita magnética de ½ polegada.

¹² Imagem técnica é definida por Flusser (1998) como a imagem produzida por aparelhos e são, portanto, símbolos extremamente abstratos, pois codificam textos em imagens. O autor se baseia no aparelho fotográfico, tendo em vista que foi o primeiro a produzir uma imagem técnica, como modelo para os outros aparelhos da atualidade e de um futuro imediato.

Ao reconhecer os procedimentos na obra de Paik, verifica-se a inter-relação das experiências iniciais com o vídeo e o cinema experimental. Isto pode ser observado, conforme Giannetti (2006), pela proposta do cinema *underground* e experimental em promover uma desconstrução da estética “realista” da representação midiática da realidade. Esta intermediação, na opinião dela, além de desempenhar um papel relevante na configuração do repertório iconográfico, também é responsável pelo desenvolvimento de técnicas e processos de tratamento da imagem.

Complementando esta noção, Machado (2007) destaca que a videoarte pode ser considerada a primeira linguagem a produzir uma iconografia plenamente contemporânea no universo das imagens técnicas. Assim, mobiliza uma busca pela reconciliação das imagens técnicas com a produção estética de nosso tempo. Mas como ele salienta, o alcance e a profundidade dessa condição na história das artes visuais ainda não está devidamente equacionado, principalmente pelo fato de que os critérios de avaliação predominantes no universo das imagens técnicas ainda provêm de cânones figurativos das artes fotográfica e cinematográfica. Portanto, o impacto da arte do vídeo não pode ser julgado dentro dos limites da imagem técnica, pois precisa ser avaliado na perspectiva mais abrangente da história da arte como um todo.

No Brasil, existem algumas incertezas ao apontar quando, exatamente, começam as experiências estéticas com o vídeo. Embora seja possível considerar as intervenções em programas de TV pelo artista Flávio de Carvalho nos anos 1950, Machado (2007) menciona dois nomes indicados como precursores pela utilização de um aparelho de televisão como objeto signifiante no espaço de instalações: Wesley Duke Lee, nos anos de 1960, e Artur Barrio, no começo dos 1970. De qualquer modo, é nos anos 1970 que o vídeo aparece como um dos principais meios de produção artística, devido ao surgimento de uma geração de artistas interessados no vídeo como linguagem de experimentação.

A característica mais comum nos vídeos realizados neste período é o plano sequência como o documento de um ato performático, conforme observa-se no arquivo mais antigo que pertence à história do vídeo no Brasil, a fita do vídeo *M 3X3*, na qual há o registro de uma coreografia da bailarina Analivia Cordeiro realizada em 1973. No mesmo ano acontece, no Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo (MAC-USP), a primeira apresentação de vídeo em um museu brasileiro realizado por Fred Forest, que participa do segmento organizado por Vilém Flusser chamado *Arte e Comunicação*, na 12ª Bienal Internacional de São Paulo.

Outro momento importante para a videoarte no Brasil ocorre quando alguns artistas brasileiros, organizados por Walter Zanini, são convidados a participar da mostra *Video Art* (1975) no *Institute of Contemporary Art*, na Filadélfia. Dentre alguns artistas estão Regina Silveira, Julio Plaza, Donato Ferreira, Gabriel Borba, Anna Bella Geiger, Sônia Andrade, Fernando Cocchiarale e Ivens Machado, dividindo espaço com outros nomes de grande destaque na arte como Nam June Paik, Vito Acconci, Peter Campus, Allan Kaprow, Bruce Nauman, Bill Viola, Andy Warhol, entre outros.

Machado (2007) salienta o papel de Walter Zanini e sua contribuição para a videoarte brasileira. Zanini abre portas para os que utilizam este novo meio incentivando a experimentação, além de ser responsável pela organização do Setor de Vídeo no MAC-USP após a compra de equipamentos em 1977, o qual viabiliza a produção para diversos artistas interessados.

Entre vários nomes de destaque aqui no Brasil, um dos artistas mais notáveis é Rafael França, que se sobressai pelos trabalhos que exploram o potencial multimídia do vídeo e seus aparatos eletrônicos na virada das décadas de 1970 para 1980. França busca, em suas proposições estéticas, explorar as relações sensoriais do vídeo com o ambiente e o espectador através do modo de produção e exibição. Ele é considerado o nome mais importante dentre os pioneiros, segundo Machado (2007, p.18), pois “deu continuidade, nos anos 1980, ao projeto estético dos pioneiros, em termos de postura existencial, radicalidade da empreitada e recusa de subordinação aos valores do mercado”.

Nos anos 1980 aparece uma geração de videoartistas independentes recém-saídos das universidades que buscam explorar as possibilidades da televisão como um sistema artístico. Como descreve Machado (2007), estes se opõem à videoarte dos pioneiros devido à tendência ao documentário e à temática social. Os nomes mais relevantes neste momento estão reunidos em dois grupos, como a TVDO - constituída por Tadeu Jungle, Walter Silveira, Ney Marcondes, Paulo Priolli e Pedro Vieira - e a Olhar Eletrônico - com o núcleo central constituído por Marcelo Machado, Fernando Meirelles, Renato Barbieri, Paulo Morelli e Marcelo Tas.

A geração seguinte, nos anos 1990, aproveita a experiência acumulada das gerações de videastas brasileiros anteriores, promovendo uma investigação das possibilidades de manifestação com o vídeo e a exploração dos recursos estilísticos em sintonia com a sensibilidade dos homens e mulheres da virada do século. Assim,

apresentam trabalhos mais autorais e menos engajados socialmente, pois muitos vêm dos grupos já citados, após optar por um trabalho de cunho pessoal.

Nesta época, o vídeo passa a ser mais disseminado com o surgimento dos festivais de vídeo, como o Videobrasil em 1991, assim como as primeiras salas de exibição de vídeo. Isto demonstra a consolidação do diálogo com o circuito das Artes Visuais, visto que, até então a produção videográfica encontra maior repercussão no cenário audiovisual da videoarte e até mesmo nos festivais de cinema experimental.

Os nomes que mais se destacam, não apenas em território nacional, são o de Sandra Kogut, Eder Santos, Lucila Meirelles, Walter Silveira, Carlos Nader, Luiz Duva e Lucas Bambozzi, sendo estes três últimos denominados como a novíssima geração por Machado (2007). O que estes artistas possuem em comum é a retomada de certas diretrizes da geração dos pioneiros, além de demonstrar “um certo afrouxamento das preocupações locais, a fixação em temáticas de interesse universal e um vínculo mais direto com a produção videográfica internacional”. (MACHADO 2007, p.19).

Desta geração, Eder Santos é, possivelmente, o nome mais conhecido e difundido dos atuais artistas de vídeo brasileiro, além de desempenhar um papel importante para as outras gerações de realizadores, atuando como um incentivador e como um modelo inspirador. A radicalidade de suas experiências está não apenas nos temas abordados, mas, também, na definição dos recursos estilísticos, o que caracteriza sua obra, na opinião de Machado (2007), como desafiadora e repleta de originalidade.

Por fim, desta novíssima geração, como define Machado (2007), há os criadores como Adriana Varella, Patrícia Moran, Cesar Menegheti, Simone Michelin, Kiko Goifman e Jurandir Muller com uma obra já consistente. Assim como tantos outros citados por Machado (2007), com uma obra em consolidação, como Neide Jallageas, Carlos Mogno, Inês Cardoso e o grupo Feitoamãos. Artistas que buscam os novos formatos videográficos e um novo pensamento sobre as potencialidades estéticas dos novos meios.

Atualmente, a linguagem do vídeo encontra-se consolidada no país com um caminho próprio no circuito das artes. Mello (2008) aponta o vídeo como uma das tecnologias mais próximas e acessíveis aos artistas que, inserida plenamente no contexto digital, oferece cada vez mais facilidade na produção devido a enorme disponibilidade de câmeras leves, inclusive em telefones celulares, além da crescente variedade de aplicativos de edição e das inúmeras possibilidades de difusão propiciada pelas redes de

comunicação digital. Para Mello (2008, p.148), “não se trata mais - como no período pioneiro - da exploração de uma inovação tecnológica, mas de um tempo de passagens expandido para as mais diferentes áreas”.

De modo que, o vídeo pode estar presente em esculturas, instalações multimídias, videoperformances, intervenções urbanas, peças de teatro, *shows* e *raves*. O vídeo está em todos os lugares, conforme Machado (2007, p.35), generalizado sob a designação mais ampla de audiovisual, pois “já houve o tempo em que o vídeo correspondia a uma prática significativa marginal”. Dentre as novas modalidades, como o *video-streaming*, o vídeo no celular, as *live images* e os *VJs*, Machado (2007) aponta a projeção de imagens eletrônicas em ambientes dançantes noturnos como a mais recente linha de desenvolvimento do vídeo.

Como consequência deste diálogo com o universo digital, observa-se que a fronteira entre o vídeo e a computação está mais estreita e este limite tende a desaparecer, como sugere Rosangella Leote (2008). Afinal, não há mais como considerar o vídeo independente do computador, basta observar que a maior parte do processamento é feito digitalmente por meio de algum dos numerosos *softwares* de edição de imagens. Logo, a própria definição de vídeo passa ser mais complexa ao considerar que as imagens com qualidades videográficas, ao invés de serem geradas por alguma tecnologia do vídeo, podem partir de um computador.

Para compreender a relação entre as tecnologias do vídeo com as computacionais, convém retomar outros fatos que acontecem simultaneamente ao início da videoarte. Como é possível averiguar a utilização de computadores analógicos e digitais à produção de experiências estéticas audiovisuais e o crescente interesse dos artistas ligados ao vídeo e à música pelas tecnologias emergentes que acompanham o início da arte computacional.

1.2 A tecnologia computacional na arte

Ao examinar a relação da arte com a tecnologia, verifica-se que o vídeo parece ter se adaptado mais facilmente que o computador. O principal motivo para isto está, possivelmente, na complexidade atrelada ao computador e a dificuldade para a formulação de uma reflexão teórica da estética baseada na computação. Afinal, para

compreender a operação dos computadores, é necessário um conhecimento técnico muito específico, dominado, principalmente, por matemáticos e cientistas.

A origem do computador pode ser atribuída às máquinas de cálculo mecânicas no início do século XIX, criadas pelo matemático e engenheiro Charles Babbage, o qual desenvolve a chamada máquina analítica que pode ser programada para executar diferentes funções. Na história do computador há uma série de experiências analógicas, o que verifica-se em alguns casos no contexto do cinema experimental, tal como o computador analógico-mecânico desenvolvido por John Whitney com antigos equipamentos militares de computação para a produção de *Catalog* (1961). No entanto, a partir de pesquisas realizadas na Universidade da Pensilvânia, torna-se viável o desenvolvimento do primeiro computador digital, o ENIAC - *Electronic Numerical Integrator and Computer* - no ano de 1946.

Este período fica marcado por inúmeros avanços tecnológicos com efeitos tecnostésicos consideráveis, isto é, efeitos que acabam alterando a percepção do mundo, das coisas e da sociedade. Couchot (2003) aponta a transmissão elétrica da imagem fixa, o cinema, a radiodifusão, a videotelevisão e também outras técnicas que, sem relação direta com a imagem, não deixam de ter efeitos tecnostésicos sobre o modo de percepção do espaço e do tempo. Entre todos os avanços, não existem dúvidas que, os computadores tiveram um impacto profundo na vida do homem, cujas conseqüências ainda são sentidas a cada novo dia.

Estes efeitos despertam o interesse, primeiramente, dos cientistas e das instituições de pesquisa em tecnologia, especialmente o *Bell Telephone Laboratories*, nos Estados Unidos. Um centro que se destaca pelo incentivo às pesquisas envolvendo imagem e música e por acolher cientistas e artistas, responsáveis pelo que, agora, é considerado obra seminal da arte computadorizada. Assim, conforme aponta Grant Taylor (2004), a partir do interesse dos cientistas, acontecem as primeiras exposições de arte computacional nos Estados Unidos e na Alemanha no ano de 1965. Contudo, constata-se que estes eventos não contam com a participação de artistas, mas apenas de cientistas, tais como: Bela Julesz e Michael Noll na *Howard Wise Gallery* de Nova York, Georg Nees e Frieder Nake na *Galerie Wendelin Niedlich*, em Stuttgart.

Entretanto, além das pesquisas visuais de Julesz e Noll conduzidas no *Bell Laboratories* de Nova Jersey, também passam por esta instituição nomes que pertencem à primeira geração dos realizadores da arte computacional, como Manfred Schroeder,

Ken Knowlton, Leon Harmon, Frank Sinden e Edvard Zajec. Taylor (2004) destaca que os cientistas desta instituição são motivados, sobretudo, por pesquisas relacionadas ao fenômeno visual, como a visualização acústica. Ao mesmo tempo que o centro alemão de atividades se estabelece na *Technische Universität* de Stuttgart e reúne artistas influenciados pela filosofia de Max Bense.

Nos anos seguintes, acontecem mais três exposições precursoras: *Cybernetic Serendipity*¹³ (1968), organizada por Jasia Reichard no *Institute of Contemporary Art*, em Londres; *Some More Beginnings* (1968), organizada pelo *Experiments in Art and Technology*¹⁴ no *Brooklyn Museum*, em Nova York; e *Software* (1970), curada por Jack Burnham no *Jewish Museum*, em Nova York. Os catálogos destas mostras representam algumas das melhores revisões críticas às novas abordagens relacionadas aos computadores e outras tecnologias aplicadas em propostas artísticas. Além disso, embora não se obtenha sucesso na difícil tarefa de fazer o universo artístico, em geral, mais receptivo ao novo meio de produção artística, as exposições atraem diversos novos artistas para o recente campo da arte computacional.

Após os primeiros trabalhos apresentados pelos cientistas, pode-se dizer que, apenas em um segundo momento, os artistas passam a se envolver com as experiências computadorizadas. A inserção dos artistas neste campo favorece a transformação da arte computacional devido a inclusão de sensibilidades mais humanistas. A intuição, a subjetividade e a poética, destaca Taylor (2004), começam a substituir a retórica onipresente da abstração e da visão esmagadora de uma arte despersonalizada. Artistas computacionais pioneiros, como o brasileiro Waldemar Cordeiro e o americano Lloyd Sumner são os primeiros a levar as emoções humanas para o "mundo frio" da computação. Como aponta Taylor (2004), Sumner é o primeiro a usar o computador apenas para meios estéticos e sua publicação *Computer Art and Human Response* (1968) é o primeiro texto dedicado inteiramente a uma prática individual da arte computacional.

A partir deste momento, se estabelece uma conexão entre artistas e cientistas motivada não apenas pela falta de domínio da nova ferramenta por parte dos artistas, mas, também, pelo fato de que o acesso aos computadores depende dos cientistas. Isto

¹³ Esta exposição agrupa artistas que exaltam os processos de criação fundamentados por descobertas fortuitas e imprevistas, o que demonstra o primeiro interesse dos artistas na incorporação do acaso na arte computacional. (VENTURELLI, 2004, p.62).

¹⁴ O *Experiments in Art and Technology* (EAT), fundado em 1966 por Billy Klüver, é considerado o primeiro momento de uma complexa colaboração entre artistas, engenheiros, programadores, pesquisadores e cientistas. (PAUL, 2003, p.16).

porque, no início da computação, as máquinas estão restritas aos laboratórios de pesquisa industrial, governamental e aos centros computacionais de universidades. Logo, o esforço de colaboração no campo da arte computacional pode ser visto um caso não muito fácil e, ainda, agravado pelas diferentes atitudes dos artistas e dos programadores.

Taylor (2004) cita a opinião de Ken Knowlton, que considera os artistas como ilógicos, intuitivos e impulsivos e, por este motivo, necessitam de programadores, os quais são mais determinados, lógicos e precisos, para desempenhar o papel de tradutores para a linguagem dos computadores. Ainda no início dos anos 1970, uma série de artigos publicados descreve o problema associado aos esforços de colaboração entre artistas, por um lado, e os cientistas, engenheiros e tecnólogos, por outro. Com os diferentes modos de linguagem e metodologias, os cientistas queixam-se que simplesmente não há como entender os artistas ou os seus motivos.

Com o passar dos anos, alguns artistas começam a aprender a programação de computadores e surge um grupo crescente de artistas com capacidades tecnológicas híbridas, sobretudo na Europa e nos Estados Unidos; é a figura do artista-programador que começa a se materializar. Dentre os primeiros nomes destacam-se Manfred Mohr, que se declara um auto-didata em informática, Edvard Zajec, que aprende sobre programação e passa a ensinar os outros artistas, e Duane Palyka que se gradua em artes plásticas e matemática. Como sugere Taylor (2004), a dualidade programador-artista é fundamental como um agente da conciliação cultural, na construção da ponte que liga a ciência às artes.

Com esta expansão do domínio sobre as linguagens computacionais, Taylor (2004) aponta que a arte computacional passa a ter trinta vezes mais profissionais no fim da primeira década de experimentações. Ele também destaca que, apesar de acontecer exposições isoladas com configurações modestas, a arte computacional começa ser exibida em espaços maiores. Neste cenário, a indústria do entretenimento passa a abraçar a computação gráfica e seus recursos, através da televisão e dos jogos eletrônicos apresentando os resultados desenvolvidos por artistas pioneiros como John Whitney ao público em geral.

O resultado desta inserção cultural do computador e suas imagens promove ainda mais simpatia por parte dos artistas com relação ao computador. Em um nível prático, os artistas notam a ascensão do computador como uma inovação técnica, de maneira que o uso desta inovação passa a ser visto como uma extensão lógica da tradição de usar as

técnicas disponíveis mais avançadas na produção artística.

No entanto, de modo geral, a fase inicial da arte computacional é marcada por uma certa recusa de aceitação. A própria comunidade artística desconfia, no princípio, das intenções dos cientistas e tecnólogos. De acordo com Taylor (2004), mesmo que a participação dos cientistas seja fundamental para o avanço da computação gráfica, o padrão estético da arte computacional que eles produzem é considerado questionável. Afinal, os primeiros investigadores realizam pesquisas sem interesses vocacionais na arte, o que acaba contribuindo para a confusão e crítica da produção emergente. Como consequência desta situação, gera-se uma insegurança, em parte, devido à resistência da comunidade artística para validar a arte do computador como arte, pois se argumenta que a arte computacional não é capaz de contribuir com algo de valor para a sociedade ou às artes.

Em meio a tantas opiniões negativas, alguns críticos e artistas sentem a necessidade de defender a arte computacional. Taylor (2004) destaca a opinião de Ruth Leavitt que considera injustas as críticas ao novo meio, já que a arte do computador ainda se encontra em um estágio altamente experimental de emergência em meados da década de 1970, e apresenta um lento progresso de suas origens matemáticas e científicas. Somado a isto, acredita-se que tanto o público em geral, quanto o artista em particular, são condicionados a reagir negativamente aos computadores. Outro artista que fala sobre a existência de um medo quase místico da tecnologia presente na sociedade é Manfred Mohr.

Mesmo com o crescente interesse de artistas pela arte computacional, seu sucesso é insignificante em comparação com a videoarte. Apesar de compartilharem o mesmo contexto histórico, a videoarte surge como uma nova e poderosa forma de representação, atraindo artistas já conhecidos que entram no campo e despertam o interesse de instituições de financiamento, museus, assim como, periódicos e revistas que apoiam criticamente e ajudam a unificar o movimento do vídeo. Logo, a videoarte é aceita mais rapidamente como uma forma legítima de arte, o que se percebe com diversas exposições coletivas, painéis, simpósios e revistas dedicados a prática. Em contraste, a arte computacional permanece no âmbito das publicações especializadas e conta com teorias abstratas para a sua fundamentação.

Entretanto, Taylor (2004) aponta que, embora ambos apareçam sob a influência do movimento de arte e tecnologia, se reconhece que as origens da videoarte são diferentes

das origens da arte computacional. O vídeo surge da indústria da televisão como uma forma de oposição política e estética para os gêneros da televisão comercial e é, por este motivo, considerado um instrumento de mudança social, como um gesto de contracultura. Deste modo, devido à sua dimensão política, o vídeo não atrai o mesmo sentimento anti-tecnológico que o computador. Por outro lado, o computador surge da indústria militar como resultado dos paradigmas da Guerra Fria e, por isto, não é pensado em termos de resistência ou protesto. Enquanto os artistas que optam pelo vídeo encontram um território mais propício, os que desenvolvem projetos de arte computacional buscam continuamente a validação do computador como um meio legitimado.

Além disso, o vídeo é portátil, relativamente econômico - especialmente em relação à informática -, proporciona retorno imediato, permite a transmissão pública *broadcast*¹⁵ e devido a sua capacidade de documentação, oferece o potencial da exploração narrativa autobiográfica. Desse modo, com relativa facilidade, o vídeo passa a ser incorporado na produção de *performances*, instalações e em uma grande diversidade de trabalhos, o que contrasta com o trabalho, muitas vezes estereotipado, dos computadores.

Mas é importante lembrar que, apesar de enfrentar situações diferentes, os artistas do vídeo possuem grande interesse pelas tecnologias emergentes, e, por conseguinte, pelas linguagens computacionais. Como o caso das pesquisas do artista Ed Emshwiller, nas quais constata-se as capacidades de sintetizadores de vídeo e sistemas computadorizados baseados em estratégias eletrônicas próprias. Em 1972, com a colaboração de Robert Moog e de engenheiros da *Dolphin* - uma das corporações americanas pioneiras na pesquisa de imagem computadorizada - Emshwiller produz o vídeo *Thermogenesis*, uma obra em que a imagem, criada a partir de seus desenhos, dança em um ambiente sonoro produzido com um sintetizador acústico Moog.

Entre os primeiros inovadores tecnológicos da videoarte, destaca-se o casal Steina e Woody Vasulka, os quais criam mecanismos para outros artistas no campo do processamento digital e eletrônico de imagens com o intuito de aprimorar as tecnologias do vídeo. Michael Rush (2006) cita as obras *Home* (1973) e *Golden Voyage* (1973), em que o casal incorpora técnicas de colorização e de imagem eletrônica através de novos meios de manipulação eletrônica, responsáveis por alterar a percepção dos espectadores, do mesmo modo que a técnica do pontilhismo na pintura altera a percepção no século anterior.

¹⁵ Transmissão por rádio ou televisão, como a teledifusão.

No mesmo ano, Dan Sandin desenvolve um computador analógico para manipulação de imagens de vídeo, o Processador de Imagem PI, que resulta na obra *Spiral PTL* (1973). Com o PI, o artista movimenta uma espiral linear feita de pontos que acompanham o ritmo musical de uma trilha composta com barulho de água corrente e zumbidos eletrônicos.

Enfim, verifica-se que o uso inovador da tecnologia por estes artistas provoca avanços significativos na própria tecnologia. Rush (2006) aponta o desenvolvimento de *software* para a criação de imagens bi e tridimensionais, em meados dos anos 1970, por Manfred Mohr, John Dunn, Dan Sandin e Woody Vasulka. Também surgem ferramentas musicais para o computador, criadas pelos compositores Herbert Brun e Lejaren Hiller, as quais antecedem os sintetizadores de teclado utilizados pelos músicos atualmente. Além destas valiosas contribuições, os anos seguintes são marcados por mudanças importantes, observadas por Taylor (2004), como: a invenção do microprocessador, responsável pela mudança dramática de tamanho, preço e acessibilidade dos computadores, tornando-os ferramentas pessoais; os sistemas interativos passam a ser comuns no processo criativo; os paradigmas tradicionais da criação artística, como pintura, desenho, fotografia e *videotaping*, passam a ser simulados no computador; e os *displays* com varredura gráfica aumentam a complexidade das imagens de forma significativa.

Conseqüentemente, as imagens deixam de exibir a impressão inconfundível das máquinas, como precisão e exatidão, e passam a apresentar uma delicada impressão humana com complexas formas naturais e orgânicas. Portanto, sem a necessidade de uma compreensão formal de matemática, os artistas tornam-se alfabetizados computacionalmente pela emergência de linguagens de programação “amigáveis”. Assim, nota-se que a arte computadorizada passa a incorporar gráficos computadorizados, animação, imagens digitalizadas, esculturas cibernéticas, *shows* de *laser*, eventos cinéticos e de telecomunicação, como aponta Rush (2006), além de todo tipo de arte interativa em que se propõe a participação do espectador.

1.3 Cinema Expandido

Este conceito consagrado com Gene Youngblood, trata de uma nova configuração

observada a partir dos anos 1950 até o lançamento do livro *Expanded Cinema*, no ano de 1970, onde explora-se as experiências audiovisuais visionárias responsáveis por uma amplificação cinematográfica, em um período marcado pelo surgimento de novos tipos de filmes mais acessíveis e, também, pela emergência das tecnologias de processamento audiovisual e computacional.

Atualmente, pode-se encontrar as características que constituem o *expanded cinema* para Youngblood em inúmeras experiências audiovisuais contemporâneas. Embora, hoje, grande parte destas experiências não possam ser consideradas plenamente cinema, até porque são raras as produções com filme em decorrência do desenvolvimento da tecnologia que amplia as possibilidades para a produção audiovisual, tanto em mídias analógicas, como nas mídias digitais. No entanto, para dar continuidade à reflexão do autor do livro, utiliza-se a tradução literal da expressão *expanded cinema* para o português - cinema expandido. Afinal, a discussão está mais focada na expansão das competências comunicativas do homem e também da consciência e menos no suporte material com que se produz. Deste modo, mantém-se o foco desta abordagem apenas nas constatações conceituais de Youngblood, sem discutir as produções artísticas citadas por ele.

Aliás, quando Youngblood utiliza o termo cinema expandido, o que ele afirma é consciência expandida. Segundo Youngblood (1970), que demonstra uma visão bastante otimista ao reconhecer o impacto das novas possibilidades tecnológicas, para explorar novas dimensões da consciência é necessário novas extensões tecnológicas. Nesse sentido, o termo cinema expandido não faz referência aos filmes computadorizados, luzes atômicas, projeções em múltiplos formatos, na verdade, nem se trata de um filme. Logo, cinema expandido na concepção de Youngblood (1970), assim como a vida, é um processo de vir a ser, o histórico e contínuo desejo do homem manifestar sua consciência do lado de fora de sua mente, na frente dos seus olhos.

No início do discurso, Youngblood (1970) faz questão de enfatizar um ponto essencial para compreender o papel da arte no ambiente. Tendo em vista que a humanidade é condicionada pelo ambiente em que vive, e que o ambiente do homem contemporâneo é o sistema midiático, o homem encontra-se, portanto, condicionado mais pelo cinema e pela televisão do que pela natureza. Como consequência deste fato, repara-se que o conteúdo do cinema popular, por exemplo, torna-se uma questão de importância primordial, pelo menos tão importante como a maioria das questões políticas.

Neste contexto, pode-se constatar que o entretenimento trabalha no sentido contrário à arte, pois explora a alienação e o tédio do público perpetuando um sistema de respostas já determinadas. O entretenimento comercial além de não ser criativo, acaba por destruir a habilidade do público de apreciar e participar no processo criativo. Enquanto a arte significa liberdade das condições da memória, o entretenimento está vinculado ao presente que está condicionado pelo passado. Assim, o entretenimento dá ao homem o que ele quer, enquanto que a arte dá o que não se deseja, pois, na opinião de Youngblood (1970), defrontar-se com uma obra de arte é confrontar-se consigo mesmo, mas no nível dos aspectos de si mesmo até então desconhecidos.

Para compreender o impacto que a televisão proporciona na arte, pode-se traçar uma relação com um impacto da primeira imagem técnica - a fotografia - para os artistas plásticos. Os artistas insistem na subjetividade e no desenvolvimento de qualidades que o aparelho fotográfico não possui como forma de contra-balançar a visão despersonalizada imposta pela automatização. Delacroix e, após ele, outros impressionistas e os neo-impressionistas, buscam provocar novas sensações ao observador pela sistematização de uma técnica de pincelada que trabalha com o processo de percepção visual das cores. Nos momentos subsequentes, como no simbolismo, observa-se que os artistas procuram escapar à sujeição realista, no cubismo quebra-se definitivamente a coerência do espaço figurativo, o que se estende com a abstração até se consolidar uma nova situação, na qual as obras deixam de remeter a uma realidade comum, fora delas mesmas e passam a remeter a sua própria realidade, a sua própria substância.

Deste modo, o que se vê como um abandono da realidade exterior pela realidade interior, também acontece com o cinema em decorrência da televisão. Os filmes não oferecem as imagens mais realistas pois eles estão voltados para dentro. Inclusive, afirma-se que praticamente todo cinema é afetado pelo impacto da televisão e, inevitavelmente, toma direção para a *sinestése*¹⁶.

Sinestése, na definição de Youngblood (1970), é a harmonia dos impulsos diferentes ou opostos produzidos por uma obra de arte, o que implica na percepção simultânea de opostos harmônicos. Para melhor elucidar esta afirmação, ele recorre ao conceito de sincretismo de Anton Ehrenzweig, o qual associa com a habilidade da criança compreender uma estrutura num todo, antes de analisar os elementos distintos. Logo, o sincretismo é a combinação de diferentes formas em uma única forma, assim como a

¹⁶ *Synaesthesia*. (YOUNGBLOOD, 1970, p.79, tradução nossa).

natureza é sincrética. Retomando a definição, os opostos harmônicos do cinema sinestésico são apreendidos através da visão sincrética.

Youngblood (1970) argumenta que não há conflito nos opostos harmônicos, assim como não há nada que possa ser chamado de conexão. O que existe, é apenas o contínuo espaço-tempo, mosaico da simultaneidade. Isto quer dizer que mesmo sendo composto por diferentes elementos, é concebido e editado como uma experiência contínua da percepção. Um filme sinestésico consiste, na verdade, em uma imagem transformando-se continuamente em outras imagens - uma metamorfose. O que indica a compreensão do contínuo espaço-tempo pelo homem contemporâneo.

O cinema sinestésico inclui, por definição, variados modos estéticos e, simultaneamente, diversas maneiras de compreensão, mas, de modo que o todo supera a soma das partes. Conforme Youngblood (1970), isto se deve ao fenômeno chamado sinergia, o que explica o comportamento de um sistema que não pode ser previsto pelo comportamento de nenhuma das partes ou subconjuntos destas partes. Isto acontece por não haver dependência *a priori* entre a informação - a energia - de suas partes individuais. Estas partes, para existir, não precisam necessariamente da presença de outra, são os opostos harmônicos. Logo, a sinergia é a essência do presente vivo, é a essência da arte.

Por outro lado, ao analisar o cinema narrativo dramático, nota-se que ele é anti-sinergético, pois as partes individuais do drama linear permitem prever o comportamento de todo sistema. Youngblood (1970) observa que o conteúdo emocional do cinema narrativo dramático é, predominantemente, o resultado das expectativas que o público carrega consigo à sala de exibição. Desse modo, ele satisfaz a necessidade inconsciente de experimentar as emoções particulares que o espectador já havia escolhido experimentar.

Quanto ao conteúdo emocional do cinema sinestésico, ele existe em relação direta com o grau de consciência no ato da percepção, o que é raramente previsível. O cinema sinestésico abandona a narrativa tradicional pois, como na vida, os eventos não se movem de forma linear. Também abandona as noções comuns de estilo, pois não há estilo na natureza. De acordo com o Youngblood (1970), o tema fundamental do cinema sinestésico - forças e energias - não pode ser fotografado, nem mesmo representado, mas pode ser evocado na consciência do espectador. Portanto, não é o que se vê, mas o processo e o efeito de ver. Este é o fenômeno da própria experiência, que existe apenas no espectador.

Ao explicar a atuação do realizador deste novo cinema, Youngblood (1970) traça pontos em comum entre a figura do artista com a do cientista. Ambos não atuam no sentido de “fazer a ordem do caos”¹⁷, pois reconhecem que caos significa ordem em outro nível. Talvez seja por isto que os cientistas tenham abandonado as certezas e os cineastas a montagem. Sob este aspecto, ele defende que arte e ciência são a mesma coisa.

Para confirmar esta suposição, Youngblood (1970) aproveita duas definições de ciência. A definição clássica de Arthur Eddington¹⁸ que compreende a ciência como o empenho de ordenar os fatos da experiência e a de Jacob Bronowski¹⁹, o qual define a ciência como a organização do conhecimento de tal modo que se apodera de uma parte cada vez mais considerável do potencial oculto da natureza. Youngblood (1970) sugere que isto é o mesmo que acontece na arte, ou seja, coloca-se em ordem os fatos da experiência e se revela a relação entre o homem e o universo circundante, com todo o seu potencial oculto. Ele também recorre à definição do artista Jordan Belson²⁰ sobre a ligação entre arte e ciência, na qual, finalmente atinge-se o ponto em que não há praticamente nenhuma diferença entre ciência, observação e filosofia, pois, em muitos casos, o trabalho do novo artista é similar a exploração científica.

No contexto do cinema expandido, Belson representa um papel fundamental, pois, se a essência do cinema é o movimento dinâmico de forma e cor e sua relação com o som, ele pode ser considerado o mais puro dos realizadores. Na opinião de Youngblood (1970), os filmes cósmicos de Belson parecem possuir um raro e misterioso poder, como certos fenômenos que tocam uma parte da consciência tão raramente alcançada, que quando despertada pode levar o espectador a um estado de choque e profunda comoção. São filmes que instigam, ao mesmo tempo, uma experiência de auto-realização e o encontro com o mundo exterior.

Belson compreende que as novas formas de arte e outras formas de expressão revelam a influência da expansão da mente. Porém, o artista se refere a esta expansão no sentido de uma nova consciência, a qual, só pode ser alcançada a partir da aplicação estética da tecnologia no ambiente. Aproveitando este raciocínio, Youngblood (1970) afirma que a tecnologia é a única coisa que mantém o aspecto humano dos homens neste

¹⁷ *Wrest order out of chaos*. (YOUNGBLOOD, 1970, p.76).

¹⁸ *Ibid.*, p.70.

¹⁹ *Ibid.*, p.70.

²⁰ *Ibid.*, p.174.

mundo habitado por escravos, forçados continuamente pelos líderes políticos a provar o direito de viver.

Enquanto a velha consciência perpetua mitos a fim de preservar a união e modela o homem para se adequar ao sistema, a nova consciência modela o sistema para se adequar ao homem. Youngblood (1970) acredita que os limites da linguagem exprimem os limites do mundo, assim, um novo significado equivale a uma nova palavra e uma nova palavra é o começo de uma nova linguagem, tal como a nova linguagem é a semente para um novo mundo. Portanto, ao criar uma nova linguagem se faz um novo mundo, abandona-se o mundo oficial para o mundo real. Contudo, existe apenas um mundo real: o do indivíduo. Logo, há tantos mundos diferentes como existem homens. E, na opinião de Youngblood (1970), somente através da tecnologia o indivíduo pode ser livre para conhecer a si mesmo e a sua própria realidade.

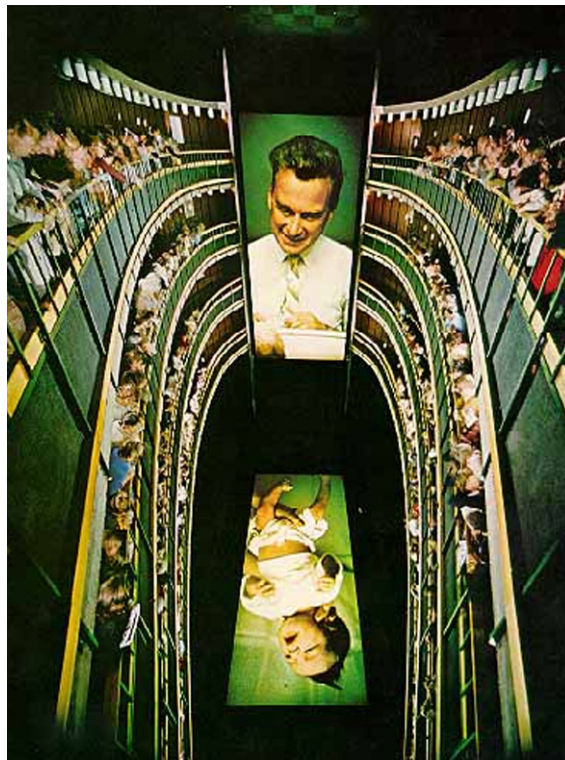


Figura 4 - *Multiple-projection* em *Labyrinth* (1967), por Roman Kroitor.e Colin Low.

Ainda, a respeito da nova consciência, basta analisar as técnicas de projeções executadas por Roman Kroitor e Francis Thompson, que utilizam, em meados dos anos 1960, tecnologias já disponíveis há certo tempo, mas que ainda não haviam sido

realizadas por não existir a consciência necessária. Youngblood (1970) complementa com o relato de Slakvo Vorkapic²¹, realizador de cinema experimental, o qual defende que grande parte dos filmes produzidos, até aquele momento, são exemplos de um uso não criativo das técnicas e dispositivos de imagem em movimento, afinal, são usados apenas como instrumentos de registro. É necessário mais de setenta anos para o homem chegar a um acordo com a mídia cinemática e liberá-la do teatro e da literatura. Deste modo, o novo cinema é a primeira e única linguagem verdadeiramente cinemática, na opinião de Vorkapic e ocorre devido a fusão entre a sensibilidade estética e a inovação tecnológica.



Figura 5 - *Multiple-projection Movie-Drome* (1963-1965), realizada por Stan VanDerBeek, no Stony Point em Nova York.

Outro nome, Stan VanDerBeek, se destaca no fim da década de 1960 com a produção de aproximadamente dez filmes computacionais, em colaboração com Keneth Knowton da *Bell Telephone Laboratories*, em Nova Jersey. VanDerBeek trabalha simultaneamente com *live-action* e filmes animados, realiza experimentos com vídeo e computação gráfica e pesquisas de diferentes formatos de *single* e *multiple-projections*. O artista é reconhecido como uma força vital na convergência da arte com a tecnologia, pois demonstra um *insight* visionário sobre as implicações culturais e psicológicas do homem contemporâneo.

Youngblood (1970) também observa, naquele momento, a descentralização das

²¹ (YOUNGBLOOD, 1970, p.75).

fontes de energia inerente à proliferação de tecnologias de filme mais baratas, como os filmes em 8mm e 16mm, que provocam o fenômeno do cinema pessoal. Assim, pela primeira vez na história todos têm a possibilidade de capturar, preservar e interpretar²² os aspectos do presente que são significativos a cada um. Agora, pode-se mostrar, em um sentido bastante real²³, tanto as experiências como as emoções para os outros, antes mesmo de tentar explicá-las em linguagem verbal abstrata. Agora pode-se ver através dos olhos dos outros, movendo rumo à visão expandida e, deste modo, à consciência expandida.

O realizador do cinema expandido não precisa mais fazer um drama ou contar uma história, nem mesmo almejar por um resultado artístico. Na opinião de Youngblood (1970), o cinema pessoal se torna arte quando vai além da auto-expressão para abranger, o que ele se refere como a vida-expressão²⁴. Portanto, ao considerar a câmera como uma extensão do sistema nervoso da pessoa, a nova produção não pode ser julgada pelos mesmos cânones que tradicionalmente têm representado a arte, pois, isto é simplesmente como a primeira fala dos humanos que acabam de encontrar uma nova linguagem.

Youngblood menciona Buckminster Fuller²⁵ e seu argumento que a grande estética do amanhã é a estética da integridade. No raciocínio de Fuller, por mais de dez mil anos, mais de quinhentas gerações, o homem agrícola têm uma vida anormal, artificial e repetitiva, marcada por um chato e árduo trabalho como escravos de energia, para provar o direito de viver. Como Fuller descreve: o homem se mantém tão ocupado para provar seu direito de viver, que não aprende como viver e isto acontece porque ele existe em um ambiente totalmente desprovido de sensibilidades estéticas; vive-se condicionado por arquiteturas com projetos vulgares; o entretenimento está voltado a responder fórmulas de baixo nível; o sistema econômico obriga a viver-se em função lucro ao invés de usá-lo; há hipocrisia e violência em toda a parte; e o modo com que tradicionalmente ocorrem as relações pessoais evidencia a ruína da integridade.

Fuller também recorre à apreciação científica de Bronowski para explicar que, o problema dos valores aparece quando o homem tenta conciliar a necessidade de ser um animal social com a necessidade de ser um homem livre. Afinal, não existem valores nem

²² A palavra-chave é interpretar. (YOUNGBLOOD, 1970, p.130).

²³ Youngblood argumenta que quando se produz novas realidades no vídeo/cinema, cria-se novas realidades na vida do homem, o que já está comprovado ser esteticamente e tecnicamente possível. (Ibid., p.132).

²⁴ *Life-expression*. (Ibid., p.133).

²⁵ Ibid., p.133.

problemas até o homem aspirar ambas necessidades. E como Fuller verifica, pela primeira vez na história os homens se aproximam do ponto em que ambas necessidades são possíveis se suas vidas forem moldadas com senso de integridade. Logo, se agora todos os homens estão se tornando um, deve-se aprender a aceitar o fato de que as ideias e as criações não pertencem a nenhum indivíduo, e, deste modo, a ética individual do homem precisa se tornar uma meta-ética para o homem global.

Após esta noção, Youngblood (1970) defende que com a tecnologia é possível manter o nível de integridade da humanidade e, além disto, na verdade, ela obriga a aumentar a integridade ao mesmo tempo em que estabelece o quadro social para isto acontecer.

Por fim, retoma-se a análise de Youngblood (1970) acerca do impacto das tecnologias audiovisuais e computacionais na produção contemporânea. Como ele sugere, o sistema de vídeo possui um potencial tão amplo que é fisicamente impossível para uma pessoa acessá-lo plenamente. Por este motivo, ele fala da necessidade da simbiose entre o vídeo e computador, pois acredita que praticamente todas as alternativas possíveis podem ser programadas em um computador e baseadas, ou em uma ordem específica ou em parâmetros aleatórios.

Youngblood (1970) exemplifica a simbiose ao prever o uso de *switchers*²⁶ controlados por computador que tornam viável, por meio de controle manual, o processamento simultâneo de mais de uma fonte de vídeo, assim como a modulação do áudio que pode acionar parâmetros do vídeo. Utiliza-se este caso, pois é um claro exemplo de recurso tecnológico que demonstra todas as características desejáveis da tecnologia sinérgica disponíveis, tais como: a capacidade do vídeo ser controlado pelo próprio áudio; a aleatoriedade do computador, que pode ser infinitamente mais aleatório que qualquer humano; e o controle total do sistema por parte do artista.

Hoje vê-se que esta previsão de Youngblood é uma realidade, pois encontram-se diversos tipos de *switchers* controlados por máquinas e, também, as versões virtuais deste tipo de dispositivo simulados por inúmeros *softwares*. Aliás, um bom exemplo neste sentido, são os programas dedicados ao processamento de vídeos, utilizados pelos *VJs*, que não apenas proporcionam a operacionalidade semelhante a das mesas-de-corte, como também oferecem uma ampla variedade de recursos responsáveis por alterar o padrão imagético, além de efeitos que podem ser aplicados sobre os vídeos e, tudo isto,

²⁶ Mesa-de-corte utilizada para selecionar e editar a partir de fontes de vídeo diferentes.

através do simples acionamento de um botão em tempo real .

1.4 *Performance*: uma introdução

O termo *performance*, na sugestão de Renato Cohen (2004), é uma estratégia usada para descrever os *happenings* com maior preocupação estética²⁷, as ações e eventos baseados no tempo que emergem nas artes, sobretudo por volta dos anos 1970. Cohen (2004) aponta que se utiliza, nos Estados Unidos, a expressão *performance art* para classificar as experiências mais sofisticadas e conceituais, as quais incorporam tecnologia para incrementar o resultado estético. Ele ainda destaca que os elementos que marcam a *performance art*, tais como a utilização da tecnologia, a fusão de linguagens e o experimentalismo também são recorrentes nas *performances* brasileiras.

Para compreender a *performance*, Cohen (2004) sugere pensá-la como uma função do espaço e do tempo. Deste modo, algo precisa acontecer em determinado instante e local para caracterizar uma *performance*, ou seja, a exibição de um vídeo pré-gravado, por exemplo, não caracteriza uma *performance*, a não ser que, simultaneamente, ocorra alguma atuação ao vivo. Afinal, ela está ontologicamente ligada, segundo Cohen (2004, p.38), a um movimento maior definido como *live art*, “a arte do ao vivo e também a arte viva”. Assim, é importante que se tenha uma clara distinção entre a *performance*, que permite a interação em tempo real e o registro - o oposto do ao vivo - um objeto que ausenta a presença física.

Na avaliação de Cohen (2004, p.38), a *performance* é uma linguagem de experimentação, “é basicamente uma arte de intervenção, modificadora, que visa causar uma transformação no receptor”, especialmente por salientar o momento da ação, do instante presente. Com esta condição de evento, a *performance* acentua o envolvimento com público, por considerar-se que cada experiência é única, ou mesmo que seja repetida, é diferente. Isto promove, para Cohen (2004), uma característica de cumplicidade, de testemunho com o público, o qual deixa de ser somente espectador e passa a estar em uma espécie de comunhão.

Ao constatar esta possibilidade de compartilhamento e participação, Regina Melin (2008) apreende a noção de espaço de performance,

²⁷ O aumento da esteticidade, conforme Cohen (2004), se dá pelo maior controle sobre a produção.

[...] traduzido com aquele que insere o espectador na obra-proposição, possibilitando a criação de uma estrutura relacional ou comunicacional. Ou seja, o espaço de ação do espectador ampliando a noção de *performance* como um procedimento que se prolonga também no participante. (MELIN, 2008, p.9).

Da mesma maneira, Maria Beatriz Medeiros (2000), destaca que na *performance* artística é possível falar em aumento da comunicação artista-obra-público e também no aumento da interação com menor energia, espaço e tempo dispensados para obtê-las. Energia, que pode ser pensada como a capacidade de mobilização do público ao estabelecer o fluxo de contato com o artista. Como sugere Cohen (2004), em decorrência do contato direto do *performer* com público e, também, por lidar com o presente, o trabalho com energia ganha maior significado.

A energia vai se dar tanto a nível de emissão, com o artista enviando uma mensagem sígnica - e quanto mais energizado, melhor ele vai "passar" isto - como a nível de recepção, que vem a ser habilidade do artista de sentir o público, o espaço e as oscilações dinâmicas dos mesmos. (COHEN, 2004, p.105).

Este envolvimento com o público, a incorporação, é uma característica que não fica restrita à *performance*, e isto se comprova, segundo Chris Salter (2010), pelo fato de que é cada vez mais presente nas artes visuais, música, teatro e dança. De modo que evidencia um passo lógico devido a aplicação dinâmica das novas mídias em um evento em tempo real, o que, na opinião dele, diferencia as práticas performativas dos objetos estáticos das artes visuais.

Neste sentido, o termo *performance* remete imediatamente, na opinião de Melin (2008), à utilização do corpo como elemento que constitui a obra. Ela também descreve ser comum pensá-la como um formato único, baseado na ação ao vivo do artista, frente a um público em espaço e tempo específicos. No entanto, é importante compreender que a *performance*, mesmo apresentando características que definem o teatro, vai além da linguagem cênica, aliás, Cohen (2004) afirma ser impossível falar de uma linguagem pura para a *performance*, pois o termo é tão genérico como as situações em que é empregado.

A *performance* permeia diversas linguagens a partir da busca por uma arte integrativa, híbrida. Nos diferentes diálogos com as outras linguagens, é necessário contemplar uma grande diversidade de trabalhos, o que amplia muito mais o seu conceito.

Por isto, passa a ser impossível a tarefa de encontrar uma definição para a *performance* atual nas artes visuais, tendo em vista que pode-se encontrar os elementos performativos presentes na constituição de trabalhos apresentados por meio de vídeo, filme, computação, instalação, fotografia, pintura, escultura, texto, entre outras linguagens. Para este estudo, são interessantes os casos que envolvem o vídeo, o som e a computação.

Assim, basta lançar o olhar à linguagem videográfica para verificar que o início do vídeo está interligado com a arte da *performance*. A observação realizada por Johannes Birringer (1998) observa que a videoarte recria constantemente novas relações temporais e espaciais de produção com implicações diretas na inclusão e/ou separação dos espectadores, ou seja, pelos seus ideais de participação, e pela questão do tempo real. Portanto, há no vídeo uma forte influência das práticas performativas, que demonstram a ligação entre as artes visuais com os processos temporais.

Atraídos pelo vídeo devido as suas características como um dispositivo imediato e interativo de gravação e, também, pela sua portabilidade, os artistas passam a usar este meio para estender demais práticas artísticas. Assim, Birringer (1998) verifica que pela inacessibilidade de edição e processamento digital de imagens na década de 1970, grande parte da primeira geração de *performers* concentra-se em projetos com circuitos fechados em tempo real, ou na relação do artista diretamente com a câmera para a gravação de *performances* ou manifestações de *body art*.

Porém, alguns artistas com o *background* na música, como Paik e Steina Vasulka, dedicam-se a um outro tipo de prática com ênfase na materialidade da imagem projetada e com interesse pela manipulação em tempo real da imagem em frente ao público. Como Salter (2010) observa, mesmo que Paik tenha se afastado da *performance*, no meio dos anos 1970, para se concentrar em esculturas e instalações com multi-monitores, seu interesse em eventos temporais baseados no vídeo influencia a produção de outros artistas. Enquanto que a prática de Steina Vasulka, juntamente com Woody Vasulka, os quais experimentam a fusão de música e o processamento de imagens de vídeo geradas ou alteradas sinteticamente, é considerada, de acordo com Salter (2010), uma nova prática de *performance* situada simultaneamente fora do contexto da galeria e do teatro - em um espaço entre os dois. Além disso, o casal destaca-se pelo espaço criado em Nova York, o *The Kitchen*, onde contribuem para o estabelecimento de conexões entre a *performance*, a música e as artes visuais.

Nos anos 1980 e na década seguinte, nota-se que a presença do *performer* passa

a ser cada vez mais mediada por novas tecnologias. É o que acontece nas experimentações de Laurie Anderson por meio de recursos tecnológicos - como a computação gráfica - e de elementos midiáticos da comunicação de massa, a fim de propor uma reflexão acerca das relações entre cultura e mídia. Pelos procedimentos adotados em suas produções, Anderson ficou conhecida como “*performer multimedia*” e seus trabalhos compreendidos como *performance* multimídia contemporânea, como demonstra Gonçalves (2005), uma categoria que trata da etapa atual na história da arte da *performance*.

Neste campo das experiências que nascem pela conjunção das tecnologias computacionais com a arte da *performance*, também aparece o termo *digital performance*²⁸. Afinal, como verifica Birringer (1998), está claro que os avanços tecnológicos, como os sistemas de edição computadorizados, os sintetizadores e o processamento de imagem e som digitais tomam conta das *performances* com o vídeo em tempo real. Contudo, para os trabalhos em que o vídeo é um elemento fundamental para a *performance*, pode-se utilizar a expressão videoperformance, de acordo com Leote (2008), nas obras em que o vídeo estabelece um “potencial dialógico” entre *performer* e público. Como é o caso das experiências²⁹ onde os espectadores presenciam a produção simultânea de som e imagem por artistas visuais e sonoros, os quais colaboram em condições iguais para a elaboração da obra, tal como ocorre na prática do *VJ*.

Deste modo, Leote (2008) verifica a existência de um potencial performático, em algum nível, na estrutura de uma apresentação do *VJ*. Entretanto, para ser qualificada como videoperformance depende do modo como são propostas as relações entre imagens, sons e a atuação, tanto pelo *performer* quanto pelo público. Assim, Leote (2008) questiona se a apresentação do *VJ* não pode ser considerada exemplo da mutação da linguagem da *performance*.

1.5 VJ - O vídeo ao vivo

Após os experimentos sincréticos entre som e imagem em meados do século XIX, o movimento do cinema expandido, a manipulação de imagens nas primeiras

²⁸ Expressão defendida por Dixon (2007) que além de *performances* engloba as instalações e net-art baseadas em plataforma computacional, assim como os CD-ROOM, e os jogos digitais.

²⁹ Também conhecidas como *live cinema* e *live images*.

experiências da videoarte e o desenvolvimento do processamento computacional de imagens, atualmente há uma nova prática, de acordo com Mello (2008), que se reconfigura sob a forma de cinema expandido nos ambientes noturnos da cena eletrônica, nas pistas de dança, nas formas de apresentação dos *VJs* (*Video-Jockeys*).

Esta prática, que nasce a partir da confluência do vídeo com a música eletrônica, trata-se, resumidamente, da manipulação de imagens em tempo real sob a lógica do improviso. Para esclarecer no que consiste a atuação de um *VJ*, se estabelece um vínculo com a técnica do *DJ*. No livro *The VJ Book* (2005), dedicado a esta prática artística, Paul Spinard afirma que o *Vjing* significa a improvisação com elementos visuais, expressão que faz referência ao *Video Jockey*, como contrapartida ao *Disc Jockey*, aquele que seleciona, remixa e justapõe músicas para obter uma nova sonoridade. Complementa-se esta concepção de Spinard, com a interpretação de Mello (2004) sobre esta prática:

[...] do mesmo modo que os *DJs* manipulam o som, por meio de amostras musicais, fragmentos, ou *samplers* sonoros, os *VJs* manipulam a imagem, por meio de amostras visuais, fragmentos ou *samplers* de imagem. (MELLO, 2004, p.56).

Com o propósito de reconhecer as possíveis origens do *Vjing*, é necessário voltar no tempo para estabelecer um vínculo com as projeções com luzes do século XIX. Nestas experiências, também conhecidas como *Colors Concerts*, o artista manipula um órgão³⁰ especialmente desenvolvido para produzir som e luz simultaneamente através de uma associação das sete notas musicais com sete cores diferentes. Nesta relação entre sons e visuais, os *Colors Organs* parecem antecipar, conforme Kathleen Maloney (2005), as práticas do cinema expandido, as quais são realizadas com as características temporais da música. Afinal, no cinema abstrato verifica-se uma nova proposta de interação entre o áudio e o filme, não mais baseada na criação visual a partir de influências musicais, mas, pelo contrário, onde os elementos visuais são transformados em som, como ocorre na produção de Oskar Fischinger e dos irmãos Whitney. Outro ponto a ser destacado é o interesse dos irmãos Whitney em trabalhar com o filme em *performances* para produzir uma experiência diferente de um filme *strictly-composed*³¹, e operar com múltiplas imagens articuladas e improvisadas em tempo real. O depoimento de Michael Whitney demonstra a intenção dos artistas:

³⁰ Conhecidos como *Color Organs*.

³¹ Expressão de Michael Whitney. (YOUNGBLOOD, 1970, p.229).

Você pode *performar* como sentir. Nós começamos a imaginar o que engloba outras formas de arte. Tivemos ideias de rolos de filmes que rodam em *looping* e que sejam rapidamente intercambiáveis. Um sistema que torna possível a composição de um filme em tempo-real, com a capacidade de trocas espontâneas dos rolos à composição das imagens. (WHITNEY, M., apud YOUNGBLOOD, 1970, p.229).

Outras experiências apontadas, por Ana María Sedeño Valdellós (2008), como antecedentes das manifestações do VJ ocorreram no estúdio *The Factory* de Andy Warhol. Durante as a apresentação da banda *Velvet Underground*, artistas projetam imagens de filmes em sincronia com a música nos *happenings multimedia* conhecidos como *The Exploding Plastic Inevitable* (1966), que também contam com projeção de luzes sobre telas e sobre os corpos dos músicos, além de intervenções de dança.

No entanto, é com o vídeo que este tipo de prática se estabelece devido aos recursos oferecidos pelo meio como: o imediatismo, a portabilidade e a facilidade acesso. Um trabalho que é considerado como precursor do *Vjing*, em território brasileiro é *A divina comédia brasileira* (1979) de José Roberto Aguilar. Como Mello (2008) descreve, a obra apresenta imagens trocadas ao vivo a partir de várias câmeras, da mesma maneira que o som, produzido e vivenciado com o público em tempo real. Ela também destaca os espetáculos multimídia desenvolvidos por Eder Santos, apresentações de imagens criadas em vídeo especialmente para a poesia e a música, geradas de forma conjunta e em tempo real.

Portanto, percebe-se que as origens do VJ podem estar atreladas a diversas manifestações artísticas - como *light performances*, cinema expandido e videoarte. Porém, Olivier Sorrentino³² - em entrevista para Spinard (2005, p.32) - apesar de concordar que todas fazem parte da cultura dos VJs, declara haver outros que não estão de acordo, pois no coração desta prática está a cultura do *club*; como pode-se observar que alguns VJs não são artistas, mas *designers* ou programadores. Por isto, Faulkner (2006) sugere que esta atividade vem a existir com a efervescência da música eletrônica em Nova York e se consolida no início dos anos 1980 com as festas de *House Music*. Conforme afirma Eskandar (2006), o *Vjing* é uma forma de arte cultivada na cena da música eletrônica e, mais recentemente, devido ao aumento da popularidade deste tipo de música, o *Vjing* está se desenvolvendo em sua própria cultura global. De maneira que se acompanha a expansão desta prática pelo envolvimento de VJs em diferentes tipos de

³² Também conhecido *VJ Anyone*, além de trabalhar com o vídeo ao vivo é curador de novas mídias no ICA - *Institute of Contemporary Arts*, em Londres.

performances audiovisuais e instalações interativas.

No Brasil, quem inaugura as experiências de *VJs* é Alexis Anastasiou, em meio a uma festa de música eletrônica *underground* na cidade de Brasília, no ano de 1999. Segundo Mello (2004), o *VJ* Alexis afirma ter sido influenciado pelo show que assistiu, neste mesmo ano, do *Kraftwerk* no Festival *Free Jazz* de São Paulo, após ter sido profundamente tocado pela relação entre imagens e música proporcionadas pelo grupo alemão que costuma criar uma verdadeira cena “imersiva-sinestésica-eletrônica”³³ em suas apresentações.

A seguir, entre os anos de 2000 e 2002 há uma explosão da cultura do *VJ* no país. Surgem diversos criadores, alguns já provenientes do contexto videográfico, que passam a desenvolver suas pesquisas neste campo como: Luiz duVa, Palumbo, Spetto, além de coletivos como: Embolex, Feitoamãos/FAQ, Bijari e o Apavoramento. Com esta efervescência de artistas, cria-se em 2002 o primeiro Festival Brasileiro de *VJs* - o *RedBull Live Images* - organizado por Luiz duVa, Fabiana Prado e Tatiana Lohmann, a proposta mais completa neste contexto, com a participação dos pioneiros do gênero no Brasil³⁴.

As imagens processadas pelos *VJs* nas casas noturnas costumam aparecer como padrões de estimulação retiniana mais próximos possíveis aos padrões rítmicos da música. Machado (2007) as aproxima da iconografia pulsante que Paik transforma em arte. Dentre as experiências de Paik, a concepção do sintetizador *Paik-Abe Video Synthesizer*³⁵ pode ser examinada como a que mais denuncia uma vontade compartilhada pelos *VJs* - mixar e “tocar” a imagem - no começo da videoarte. O dispositivo permite alterar escala, forma e cor de qualquer imagem armazenados anteriormente, assim como também possibilita manipular os sons de um banco de dados.

Porém, mesmo que a prática do *VJ* seja marcada pelo processo de criação visual em sincronia com a música, há outro elemento fundamental: a interação do público com o ambiente sensorial gerado na pista de dança. Logo, nestas experiências há uma sensação participativa, conforme Mello (2008) descreve, a percepção das variações do ritmo do som, das imagens e da vibração do público faz com que os sentidos sejam constituídos

³³ Termo de Christine Mello (2004).

³⁴ Em MORAN, Patricia. *VJ em cena: espaços como partitura audiovisual*. 2005.

³⁵ Produto de uma investida colaborativa entre Paik e o engenheiro eletrônico Suya Abe em 1969. Este dispositivo tem a capacidade de gerar imagens inéditas sem a necessidade do uso de uma câmera. Através de teclados e botões modula-se os sinais de luminância, cor e saturação para a criação de paisagens abstratas em constante mutação na tela do monitor. (MACHADO, 1997).

de modo conjunto. O que permite considerar que a *performance* do *VJ* caracteriza-se por abandonar a ideia do vídeo como uma arte fixa e pelo discurso estético livre da dependência do objeto, que rompe com o ato contemplativo e com o conceito tradicional de autoria.

As proposições imagéticas editadas em tempo real são como novas estratégias discursivas a que recorrem os criadores em torno de modalidades performáticas de apresentação do vídeo, já que é a partir de características relacionadas ao ato presente, a ordem do acontecimento, ao ambiente imersivo e à ação coletiva que residem essas manifestações artísticas. (MELLO, 2004, p.54).

Em comparação com a linguagem do videoclipe, onde também ocorre relações sígnicas de música-imagem, Mello (2008) destaca que as *performances* com *live images* não são produtos audiovisuais acabados. Na verdade, são propostas que apresentam um diálogo criativo com o conceito de improvisação, da obra em aberto e da impermanência do trabalho artístico. Ou seja, o trabalho explora um tipo de estratégia processual que ressalta o próprio momento criativo como forma constitutiva da vivência e da construção de sentidos.

A partir destas observações, que compreendem o vídeo como um processo, no qual, outras linguagens participam da experiência artística sem um estatuto hierárquico, ela aponta a noção da contaminação³⁶, presente nas ações performáticas dos *VJs*. Mello (2008, p.138) explica que as manifestações com vídeo em tempo real “operam de uma forma contaminada com uma diversidade de meios, ambientes e ações artísticas provenientes tanto das artes visuais, quanto da cultura da música eletrônica”. Deste modo, o vídeo não se dissemina nos outros códigos, mas, ao contrário, ele amplia seus diálogos com outras linguagens e as contamina na construção de um discurso dialético.

Também é importante destacar a observação de Patrícia Moran (2005) sobre as *live images* no contexto das artes visuais. As *performances* com vídeo ao vivo, devido as suas características, nem sempre são comportadas pela estrutura das galerias, o que faz com que as galerias acolham os *VJs* de maneira periférica. Contudo, consta-se que atualmente, são nos *shows* de música, nas festas de grande porte, nos festivais de vídeo e nos eventos de arte e tecnologia que os *VJs* se apresentam de maneira mais regular.

³⁶ A contaminação é um tipo de ação estética descentralizada em que o vídeo se potencializa como linguagem a partir do contato com outra linguagem. (Mello, 2008, p.137).

Para exemplificar essa produção fora do contexto de casas noturnas, pode-se citar diversos trabalhos, como *performances* audiovisuais, realizados pelo artista Luiz duVa³⁷. Como a obra *Vermelho Sangue* (2002), em que o artista realiza a edição ao vivo de algumas cenas previamente gravadas em sincronia com os sons eletrônicos produzidos pelo compositor experimental Wilson Sukorski. A obra é apresentada, no ano de 2002, no *Red Bull Live Images* e na mostra *Ares & Pensares* do SESC, em São Paulo. No ano de 2004, participa da mostra *HiPer>relações eletro//digitais* promovida pelo Santander Cultural, entre outras mostras.



Figura 6 - *Suspensão* (2006), de Luiz duVa, no *Projeto Multiplicidade* do Oi Futuro.

Entre as experiências do artista, *Suspensão* (2006) é o resultado da manipulação em tempo real de imagens e sons gravados previamente com imagens geradas ao vivo durante a apresentação da *performance*. Esta obra é exibida, no ano de 2006, na mostra *ON_OFF, Emoção Artificial 3.0.* do Instituto Itaú Cultural, São Paulo; na Exposição *Interconnect@between attention and imersion* no ZKM, Alemanha; no ano de 2007, no *Projeto Multiplicidade* no Oi Futuro, Rio de Janeiro; e, no *1º Festival de Curtas Metragens de Direitos Humanos* no Centro Cultural São Paulo.

Estes dois trabalhos de duVa comprovam que, se não existe um amparo pela

³⁷ A trajetória de duVa começa na segunda metade dos anos 1980 nas experiências com ficções e videoinstalações. Porém, o trabalho do artista volta-se para a produção de videoperformances pensadas para a imersão física do público em um ambiente sensorial onde imagens e sons são manipulados ao vivo.

galerias, fora deste sistema há um espaço em expansão acolhendo este tipo de manifestação artística. No entanto, é importante observar alguns aspectos que deslocam estas *performances* com *live images* das apresentações dos *VJs*, de modo geral. A começar pelo ambiente, enquanto os *VJs* estão inseridos em casas noturnas, onde o público não está dedicado a experiência visual apenas, as *performances* com o vídeo ao vivo ocorrem em contextos diferentes e, normalmente, para um público semelhante ao do cinema, que observa atentamente a projeção. Além disto, a produção em *live cinema*, na opinião de Mia Makela (2008), consiste em um trabalho essencialmente artístico, onde os objetivos dos realizadores se demonstram mais pessoais que os dos *VJs*, os quais, em certos casos, apenas realizam o trabalho de selecionar e misturar o material visual disponível. E esta situação reforça a noção de Leote (2008) ao declarar que nem toda apresentação de *VJ* pode ser considerada videoperformance, mesmo que todas disponham de um potencial performático.

Por fim, é importante destacar dentre os diferentes campos que esta prática pode encontrar sua procedência, a mais evidente é a nova lógica cultural do banco de dados e do *sampleamento*. Já que a própria definição do *Vjing* compreende a manipulação de imagens por meio de amostras - os *samples* - sob a lógica do remix. Expressão que originalmente apresenta um sentido preciso e restrito a música, mas que passa a ser ampliado gradualmente para se referir, conforme Lev Manovich (2008), a qualquer *reworking*³⁸ de um trabalho cultural, projeto visual, *software* ou mesmo um texto literário, já existente em nossa cultura.

1.6 O artista da pós-produção

Nas *performances* com vídeo ao vivo, devido à associação aleatória de música e imagem, pode ocorrer a recombinação dos mesmos elementos infinitas vezes. Estes elementos que podem estar armazenados no disco rígido de um computador sob a forma de arquivos digitais de som, imagem e texto consistem em *samples* processados em tempo real pelos artistas. Mello (2008) aponta que a apreensão sensorial destas amostras pode ocorrer sob a forma de constante organização sígnica, de modo repetitivo, por meio de contínuos diálogos que provocam o público. Mello (2008) traça uma comparação com

³⁸ O sentido da palavra significa o reprocessamento ou a reelaboração de um trabalho. (Fonte: Dicionário Michaelis).

o cinema das vanguardas construtivistas do início do século XX, em que a construção final dos sentidos do trabalho, pelo processo de analogia entre as imagens, ficava a cargo do público, assim como ocorre nos trabalhos com o vídeo ao vivo

Portanto, o procedimento do *sampleamento* pode ser pensado como o reprocessamento de significados pela recombinação e repetição de contexto imagéticos pré-existentes. Afinal, é comum que o *VJs* empreguem imagens obtidas pela apropriação que podem ser fixas ou em movimento, utilizadas com ou sem direito autoral, incorporadas do acervo global do imaginário contemporâneo. Por exemplo, o cinema, além de servir como uma referência em busca de legitimidade para as experiências com *live images*, também funciona como matéria-prima para o remix de filmes, tal como ocorre em minha obra *Maquínica* (2009), que será abordada no segundo capítulo deste trabalho. Outros casos semelhantes acontecem no evento de música eletrônica chamado *Eletronika* (2004), em que *VJs* são convidados a propor um remix ao vivo de algum filme brasileiro. Nesta situação, segundo Moran (2005), a decomposição do movimento processada pelos artistas faz com que o filme seja mais música, mais movimento no tempo, menos cinema.

No que diz respeito a estes procedimentos, o crítico Nicolas Bourriaud (2009) aponta que, durante os anos 1990, com a democratização da informática e o surgimento do *sampleamento* cria-se uma nova paisagem cultural, que tem como figuras emblemáticas os *DJs* e os programadores. Nesta nova paisagem cultural, as noções de originalidade e até mesmo de criação - no sentido de fazer a partir do nada - se perdem nas ações das “figuras gêmeas” do *DJ* e do programador, visto que a tarefa de ambos consiste em selecionar objetos culturais e inseri-los em contextos definidos, pois, deste modo, esses artistas inserem seu trabalho no dos outros e acabam suprimindo as diferenças entre produção e consumo, criação e cópia.

Em nossa vida cotidiana, o interstício que separa a produção e o consumo se retrai a cada dia. É possível produzir uma obra musical sem saber tocar uma única nota, utilizando os discos existentes. De modo mais geral, o consumidor customiza e adapta os produtos comprados à sua personalidade e às suas necessidades. O *zapping* também é uma produção, a tímida produção do tempo alienado do lazer: o dedo na tecla, e está construída uma programação. Logo o *Do it yourself* atingirá todas as camadas da produção cultural. (BOURRIAUD, 2009, p.41).

Na concepção de Bourriaud (2009, p.41), “o trabalho de um *DJ* consiste na

concepção de um encadeamento em que as obras deslizam umas sobre as outras, representando ao mesmo tempo um produto, um instrumento e um suporte”. Tal interpretação também vem a explicar o processo que caracteriza a prática do *VJ* e, de modo geral, o papel do artista contemporâneo, aquele que atribui novos usos e formas sobre os modos de representação já existentes, ou artista da pós-produção como o autor desta definição sugere. Na pós-produção, a primeira fase consiste na apropriação, isto é, a escolha entre objetos existentes, pois como se vê, não se trata mais de criar um objeto, mas de utilizar ou modificar um item escolhido segundo uma intenção específica e logo após, o próximo passo está no remix.

A prática do *DJ*, resumidamente, baseia-se na relação de produtos gravados enquanto copia e cola circuitos sonoros. Do mesmo modo, a atividade do internauta e a atuação do artista da pós-produção se caracterizam pela invenção de itinerários por entre a cultura, ou seja, o dois tomam os códigos culturais, as formas concretas da vida cotidiana e os colocam em funcionamento. Bourriaud (2009) cita os *ready-mades* de Duchamp responsáveis pelo deslocamento do processo criativo, os quais tornam o ato de escolher suficiente para fundar a operação artística, assim, a atribuição de uma nova ideia a um objeto pode ser considerada uma produção tal como o ato de fabricar, pintar ou esculpir. Enfim, sua intenção é demonstrar que os artistas atuais não compõem, mas programam formas, no lugar de transfigurar um elemento bruto como uma tela branca, eles utilizam os dados.

Sob outro ponto de vista, Youngblood (1970), sugere que a atividade do artista apresenta uma tendência para a função do ecologista - aquele que trata das relações ambientais. O que pretende-se dizer com isto é que, o ato de produção para os novos artistas tem abandonado a criação de novos objetos em detrimento da revelação de relações, até então desconhecidas, entre os fenômenos existentes, físicos e metafísicos. Sendo assim, a ecologia - definida como a totalidade ou o padrão de relações entre organismos e seu ambiente - pode ser considerada arte no sentido mais fundamental e pragmático, que expande a nossa apreensão da realidade.

O que se costuma chamar “realidade” é uma montagem. Mas a montagem em que vivemos será a única possível? A partir do mesmo material (o cotidiano), pode-se criar diferentes versões da realidade. Assim, a arte contemporânea apresenta-se como uma mesa de montagem alternativa que perturba, reorganiza ou insere as formas sociais em enredos originais. O artista desprograma para reprogramar, sugerindo que existem outros usos

possíveis das técnicas e ferramentas à nossa disposição. (BOURRIAUD, 2009, p.83).

Assim, linguagens e técnicas que anteriormente são exclusivas a cada mídia em particular, como, por exemplo, cinema, animação, ou a áreas específicas como *design* e tipografia, agora podem estar em diálogo no mesmo ambiente computacional, em uma nova meta-mídia, como propõe Manovich (2008), se o remix dos conteúdos de diferentes mídias já é amplamente comum na cultura da imagem-movimento, ele aponta para o que denomina *deep remixability* - a essência da hibridação -, isto é, o remix das técnicas fundamentais, dos métodos de trabalho e dos modos de produção e representação.

Neste sentido, Couchot (2003) refere-se a lógica da hibridação, em sua vontade de variação extrema - de experimentação - e reconhece que não há como utilizar o computador sem, em algum nível, hibridar. Afinal, torna-se possível decompor a imagem, o texto, o som, ou o gesto, em seus últimos elementos e reduzi-los a puros símbolos que podem ser compreendidos e ordenados por uma linguagem apropriada. O que pode ser constatado, de modo geral, nos trabalhos de arte computacional operando com múltiplas mídias, como, por exemplo, a computação gráfica e o processamento sonoro.

Por fim, é incontestável o impacto das tecnologias computacionais nas experimentações performáticas, sobretudo as que consistem na relação audio-visual. Afinal, através do computador é possível analisar sinais sonoros para a geração de gráficos em tempo real, ou ainda pode-se conectar diferentes dispositivos ou sensores que permitem o controle dos dados em algum *software* através da interação do *performer* ou ainda do público. São infinitos os recursos para a produção audiovisual baseados no computador e os trabalhos abordados a seguir representam algumas destas possibilidades.

2 EXPERIÊNCIAS AUDIOVISUAIS

O segundo capítulo desta dissertação é inteiramente dedicado a minha prática artística em que trabalho com o processamento audiovisual a partir dos processos computacionais. Prática marcada pela *performance* com a produção do audiovisual em tempo real. Também apresenta uma experiência que surge a partir do primeiro material produzido para a pesquisa apresentada na *performance* mais recente, como um *work-in-progress*, o que resulta em uma obra de videoarte, em que o vídeo se apresenta como um produto acabado. Visto que a maior parte dos casos consiste na produção de experiências com o processamento de vídeo e áudio ao vivo, em *performances* marcadas pelas tecnologias computacionais, desenvolvidas a partir de diferentes procedimentos.

Portanto, são abordadas as produções realizadas no período entre 2008 e 2010, o que demonstra o meu interesse em experimentar com o vídeo a partir do computador. Assim, na realidade, o que se apresenta neste capítulo é o começo da minha trajetória como artista, o resultado da minha experiência como um *VJ* e a busca pela inserção desta prática no contexto das Artes Visuais hoje.

2.1 Projeções de Nós Mesmos

2.1.1 Apresentação

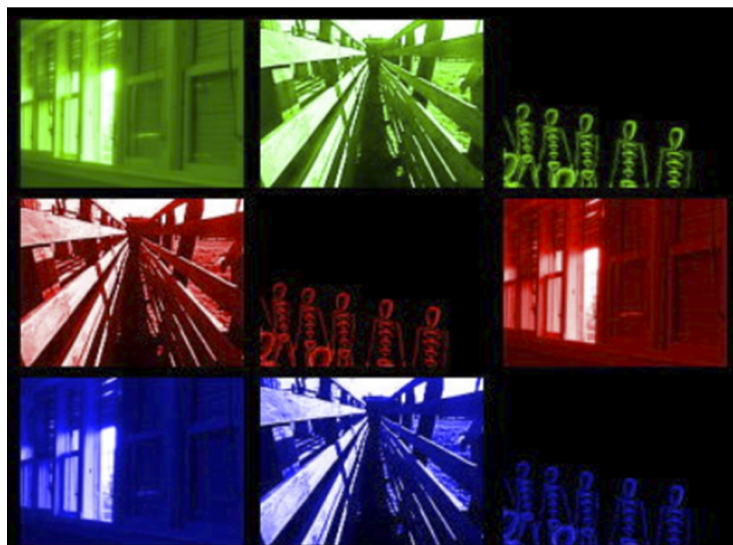


Figura 7 - Projeções de nós mesmos (2008). Disponível em www.youtube.com/ffcodevilla com o título “vj na galeria”.

A primeira obra com vídeo ao vivo que faz parte deste estudo acontece ao mesmo tempo em que começo a pesquisar o campo da arte e tecnologia. *Projeções de Nós Mesmos* (2008) consiste em uma videoperformance com 15 minutos de duração, criada por mim, como VJ, e executada no espaço de uma galeria de arte, através de manipulação das imagens em tempo real por meio de dispositivos eletrônicos e digitais. O que marca a origem de uma nova abordagem para a prática de *Vjing* que passo a desenvolver fora do ambiente das festas de música eletrônica, para aplicá-la a novas propostas dentro do contexto das Artes Visuais.

Para um melhor entendimento da obra em questão ressalta-se primeiramente o contexto em que a obra está inserida, antes mesmo de abordar outras características igualmente relevantes para a compreensão desta proposta artística.

A *performance* acontece na exposição *Híbridos de Nós Mesmos*, a qual surge como uma mostra da produção dos artistas participantes do Laboratório de Pesquisa em Arte Contemporânea: tecnologia e mídias digitais (LABART/UFSM). A proposta para a construção da exposição está no estabelecimento de um diálogo com as questões discutidas durante o 3º Simpósio de Arte Contemporânea: Processos Híbridos. Logo, as obras deveriam abordar entre outros aspectos conceituais, a questão da hibridação. Evidencia-se esta proposição com as observações da curadora Franciele Filipini dos Santos a respeito dos trabalhos produzidos pelos artistas, definindo-os como poéticas organizadas em torno da questão da hibridação, com as várias possibilidades de se construir e se apresentar nas propostas artísticas contemporâneas.

A exposição *Híbridos de Nós Mesmos*,

[...] torna visíveis cruzamentos de diversas naturezas: individualidade - coletividade, pinturas - fotografia - vídeo, imagem - vídeo, espaço urbano - espaço virtual, analógico - digital, materialidade - imaterialidade, bem como a hibridação do tempo real - tempo virtual - tempo ficcional. (SANTOS, 2008).

Apesar de cada obra estar baseada em linguagens próprias e referências conceituais distintas, os processos em torno da hibridação explorados pelos artistas se estabelecem como o mote da exposição. A partir do instante em que conheço esta temática, passo a refletir sobre a melhor maneira de estabelecer relações híbridas através de uma projeção com manipulação de imagens ao vivo durante a abertura da mostra.

O ponto de partida para a produção da obra *Projeções de Nós Mesmos* está nas práticas artísticas desenvolvidas para a exposição e no aspecto que as obras apresentam em comum: os processos híbridos. Assim, utilizo como bases para a construção de minha poética os resultados das produções dos artistas e o desejo de estabelecer os cruzamentos possíveis com o material disponível. Logo, o desafio consiste em estabelecer relações entre as obras e articular, em uma videoperformance, o ponto em comum a todas elas: a hibridação.

Destacam-se algumas características, com relação às linguagens e suportes, encontradas nas outras experiências presentes na exposição, para tornar mais clara a compreensão dos elementos que fazem parte de *Projeções de nós mesmos*.

A obra de Anelise Witt *A vida é fofa* (2008) consiste em um vídeo com 3 minutos, produzido a partir de imagens de objetos criados com massa de modelar combinadas com recursos de animação 2D e 3D. Witt discute questões relacionadas à alta industrialização da sociedade atual, ao controle e à padronização do sujeito por meio dos veículos de comunicação de massa - como a televisão - e as falsas necessidades de consumo geradas pelos interesses do poder capitalista.

Greice Antolini, em *Deslocamentos estáticos* (2008), trata a relação analógico-digital e a presença simultânea de espaços-tempos distintos. Com o tema central nas mangueiras - o espaço onde se lida com os animais, a obra busca possibilidades poéticas de deslocamentos do espectador através do movimento das imagens nos caminhos propostos. As cenas, captadas nestes locais por uma câmera fotográfica são editadas com fotografias e pinturas da artista digitalizadas, somado a isto, há uma trilha produzida a partir do som de tambores. O resultado é uma sobreposição de imagens, tanto em movimento como estáticas, em um vídeo com 2 minutos e 30 segundos.

Em *Faces de um Outro 'Eu' em mim I* (2008) e *Faces de um Outro 'Eu' em mim II* (2008), Karine Perez apresenta imagens a partir das linguagens fotográfica e pictórica. Perez constrói personagens através da encenação a fim de produzir fotografias auto-referentes, mas com uma identidade fictícia. Para isto, ela manipula digitalmente os autorretratos, alterando os traços da própria face para discutir as poses padronizadas e o caráter de encenação presente nos documentos pessoais.

A proposta de Rafael Berlezi apresenta um olhar sobre detalhes do cotidiano em uma perspectiva que conduz o observador à condição de isolamento. A partir do registro

em fotografia e vídeo realizado na ala psiquiátrica de um hospital, são apresentadas imagens de portas, janelas e grades, juntamente com uma trilha que combina sons ambientais do hospital com sons de piano e percussão, em um vídeo com pouco menos de 7 minutos, com o título de *Isolados* (2008).



Figura 8 - A vida é fofa (2008), de Anelise Witt.



Figura 9 - Deslocamentos estáticos (2008), de Greice Antolini.



Figura 10 - Faces de um Outro "Eu" em mim I (2008), de Karine Perez.

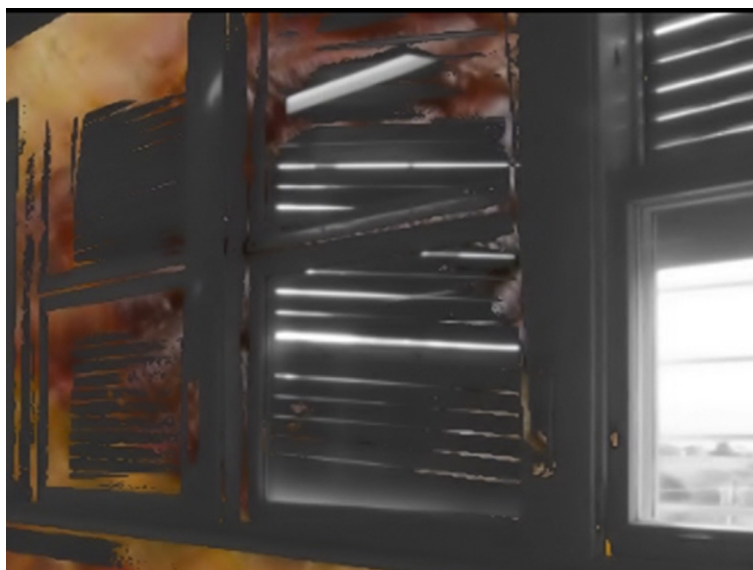


Figura 11 - Isolados (2008), de Rafael Berlezi.

2.1.2 Procedimentos

A ideia que resulta na videoperformance surge ao conhecer o contexto da exposição Híbridos de Nós Mesmos, além dos temas e suportes utilizados pelos artistas. Logo, decido criar uma mixagem visual a partir do material visual produzido pelos artistas para a mostra, assim, o primeiro passo consiste na aproximação com as produções dos outros artistas da mostra e o fato de todos trabalharem a partir de imagens digitais facilita o caminho às possíveis relações e cruzamentos entre as obras.

O ponto de partida para a elaboração da obra começa com a coleta dos dados disponíveis. O material de Karine Perez consiste em duas imagens digitais das suas fotografias em arquivo digital. Através das mídias - *DVDs* - fornecidas por Anelise Witt, Greice Antolini e Rafael Berlezi pude acessar os vídeos finalizados e também arquivos com as imagens brutas - sem edição - produzidas por todos. Após este processo de coleta, o segundo momento consiste no trabalho de desconstrução dos vídeos e das fotos que servem como base para os artistas. O principal objetivo nesta etapa é a geração de *videos-loops*, isto é, segmentos de vídeo que rodam em uma seqüência contínua, zelando para que o início e o fim se encontrem num determinado ponto em comum. Estes *videos-loops* são a matéria-prima básica para um *VJ*, pois o vídeo se torna uma passagem, sem começo e sem conclusão, o que facilita o momento de corte para outra imagem.

Além de elaborar estes *loopings* partindo de fotos ou mesmo pela decomposição e posterior reedição dos vídeos, tenho o cuidado para compor algumas seqüências com fundo neutro, tanto branco, quanto preto, o que facilita o recorte da imagem no primeiro plano e permite, no momento da *performance*, justapor alguns elementos das obras em camadas sobrepostas de vídeo.

Com as bases visuais já estabelecidas, ou seja, criados todos os vídeos que servem como banco de imagens para a minha produção, o passo seguinte consiste no planejamento de outro elemento essencial, determinante para a ambientação e o andamento da *performance*, o áudio. Todas as produções em vídeo para a exposição possuem uma trilha específica: Anelise Witt apropria-se de um fragmento da ópera de Rossini, *The Barber of Seville*, enquanto Greice Antolini e Rafael Berlezi apresentam sons próprios, um com caráter impactante através de elementos percussivos e o outro com cunho mais introspectivo.

Após conhecer os sons utilizados pelos outros artistas, não foi possível “visualizar” uma mixagem entre músicas com atmosferas e ritmos tão distintos. Somado a isto, desde o princípio, a intenção sempre esteve em considerar a questão da imagem para pensar nos processos híbridos, por este motivo, o áudio trabalhado pelos outros artistas não chega a ser utilizado. Assim, a solução está na produção de uma trilha sem relação direta com nenhuma das obras, o que permite manter um ritmo único, além de construir um ambiente mais envolvente, apresentando uma nova sonoridade ao público e, então, colaborando para a imprevisibilidade nas relações entre as imagens.

Para esta produção, escolho partir de músicas pesquisadas na composição de um novo áudio. Considero mais apropriado para a ocasião, músicas eletrônicas do tipo minimalistas, as quais possuem uma estrutura rítmica baseada na repetição de elementos durante um tempo longo, com a finalidade de produzir uma cadência hipnótica. Acredito, deste modo, aproveitar o caráter introspectivo da música em um espaço fechado e acolhedor, para envolver o público e estabelecer um contato mais próximo deste com a projeção e o ambiente.

Com minha atenção voltada para as imagens durante a experiência, opto por deixar o papel de *DJ* de lado. Como a execução de uma mixagem sonora ao vivo exige mais atenção, trabalho com a edição e a combinação de segmentos de cinco músicas³⁹ produzidas por artistas que atualmente circulam na cena eletrônica *underground*. Através de um *software*⁴⁰ de edição sonora, produzo no momento anterior uma trilha sonora que após ser gravada em uma mídia, é executada durante a videoperformance.



Figura 12 - Esquema gráfico com a estrutura dos equipamentos.

³⁹ Os nomes dos projetos e os títulos das faixas presentes nesta mixagem são: Scsi9 - the angel, Lazzich - john gluchit mashinu, The black dog - the crete that crete made, Simulyakr - simulyakr e Samson - esk.

⁴⁰ Adobe Audition.

No que diz respeito aos equipamentos para a realização de *Projeções de nós mesmos*, emprega-se um computador operando um *software*⁴¹ comercial para o *Vjing*, conectado a um controlador *MIDI* (*Musical Instrument Digital Interface*) que permite, além de disparar imagens, acionar e controlar parâmetros e intensidade dos efeitos aplicados ao vídeo. Ainda, um sistema de som e um projetor lançando sua luz em direção a parede da sala.



Figura 13 - Controlador *MIDI* modelo Axiom-49 da M-AUDIO.

Convém ressaltar que todos cruzamentos propostos entre as obras acontecem apenas durante a projeção ao vivo. Isto quer dizer que, na edição dos vídeos, evito a mistura entre sequências de imagens diferentes ou artistas diferentes. Afinal, a proposta pretendida com a videoperformance está na hibridação entre as obras da mostra ao vivo, ou seja, a obra se faz em tempo real diante do público. Destaco que apenas o vídeo inicial e o final são determinados antecipadamente, enquanto todas outras ações e escolhas, no decorrer da montagem, contam com o acaso.

2.1.3 A hibridação

As primeiras questões em *Projeções de nós mesmos* surgem no momento em que se conhece o contexto da exposição e das demais obras, tais como: De que modo discutir os processos híbridos? Como estabelecer relações híbridas através de uma *performance* partindo das práticas artísticas desenvolvidas por outros artistas? De que maneira propor uma relação que envolva o público com as imagens das obras e o som?

Ao considerar as produções dos demais artistas é possível destacar alguns apontamentos de aspectos presentes em todas as obras envolvidas na mostra. Como os cruzamentos propostos na videoperformance se organizaram, somente, em torno das

⁴¹ Resolume.

representações visuais geradas pelos outros artistas da exposição, ressaltando a importância e a condição das imagens na contemporaneidade, pois concordo com Flusser que compreende as imagens como mediações entre o homem e o mundo. Nesse sentido, as imagens têm o propósito de representar o mundo, isto significa que elas são como instrumentos para orientar o homem no mundo. Entretanto, Vilém Flusser (1998, p. 29) lembra que “o homem, ao invés de se servir das imagens em função do mundo, passa a viver o mundo em função das imagens”. Além de enfatizar esta relação de subordinação do homem com as imagens, o filósofo estende seu discurso abordando questões que investigam os efeitos sociais da imagem técnica, que trata da imagem produzida por aparelhos. E salienta, que por enquanto somos analfabetos em relação a estas imagens, dada a dificuldade para decifrá-las.

Mais recentemente, tomando como base as ideias de Flusser (1998) e articulando-as com o pensamento de Couchot (2003), Arlindo Machado adverte acontecer:

[...] uma certa degradingolada da noção de valor em arte, [...] ficamos cada vez mais condescendentes em relação a trabalhos realizados com mediação tecnológica, porque não temos critérios suficientemente maduros para avaliar a contribuição de um artista. (MACHADO, 2001, p.42).

No que diz respeito a esta consideração de Machado, a obra *Projeções de nós mesmos* busca uma aproximação com o público, através da relação deste com as imagens. Acredito que após o público entrar em contato com as obras presentes na exposição, depois de estabelecidas as relações com as outras obras, se torna mais simples a compreensão de aspectos como: as novas composições a partir das sequências de imagens projetadas; o nível de manipulação realizado nas imagens originais; e o grau de interferência nas imagens em tempo real.

Vale ressaltar que em *Projeções de nós mesmos*, as imagens aparecem em um contexto híbrido, tendo em vista, que além de ter como base imagens já digitalizadas, elas foram reprogramadas, em um primeiro momento, através de *softwares*⁴² de edição e tratamento de imagem e posteriormente, durante a ação, foram recombinadas por outro programa computacional - Resolume - que possibilita rodar simultaneamente, com sobreposição de até três camadas de imagem, vídeos armazenados no disco rígido e, ao mesmo tempo, gerar o resultado por sinal digital de vídeo.

⁴² O Adobe Photoshop, o Adobe Premiere e o Adobe After Effects.

Dentre alguns fatores relevantes para a escolha de uma *performance* com a manipulação do vídeo em tempo real, destaca-se a relação que se cria entre VJ, imagem, som, público e espaço, além do aspecto efêmero da obra, pois além do processamento e da montagem ao vivo baseada na lógica do improviso, o ritmo do trabalho conta também com a participação do público. Como descreve Christine Mello (2004, p.52) a respeito das *performances* com vídeo ao vivo, estas “inserem o corpo como um todo, imerso no ambiente, em estado de deslocamento, no contexto de significação do trabalho”.

As *performances* de vídeo ao vivo redefinem criticamente a produção videográfica, na medida que inserem a dimensão estética do ambiente, do corpo inserido na produção de sentidos e do inacabado no vídeo. (MELLO, 2004, p. 65).

Esta primeira obra, *Projeções de nós mesmos*, uma videoperformance baseada na prática do *Vjing* pensada para uma galeria, demonstra minhas intenções naquele momento. Intenções que consistiam na produção de uma poética baseada em processos híbridos, na aproximação do público com uma *performance* com vídeo ao vivo e, por fim, na preocupação que pode ser melhor explicada pelas palavras de Mello (2004, p.64): “Para os VJs, o que está em jogo é a busca de múltiplas dinâmicas de se processar a arte e de novos mecanismos de interação do espectador com a obra”. Acredito que apresentando o processo de instauração da obra, torna-se mais claro de que forma procurei alcançar estes propósitos.

2.2 Maquinica

2.2.1 Apresentação

Apresentada durante a exposição *3x3 Poéticas em Processo*, que aconteceu paralelamente à 4ª edição do Simpósio de Arte Contemporânea na UFSM, a experiência consiste em uma *performance* audiovisual de 25 minutos com o título de *Maquinica* (2009). O trabalho em parceria com os músicos Cristiano Figueiró e Rafael Berlezi, possibilita que me dedique somente a operação do visual durante a *performance*, enquanto que o processamento sonoro fica sob a responsabilidade dos outros artistas.

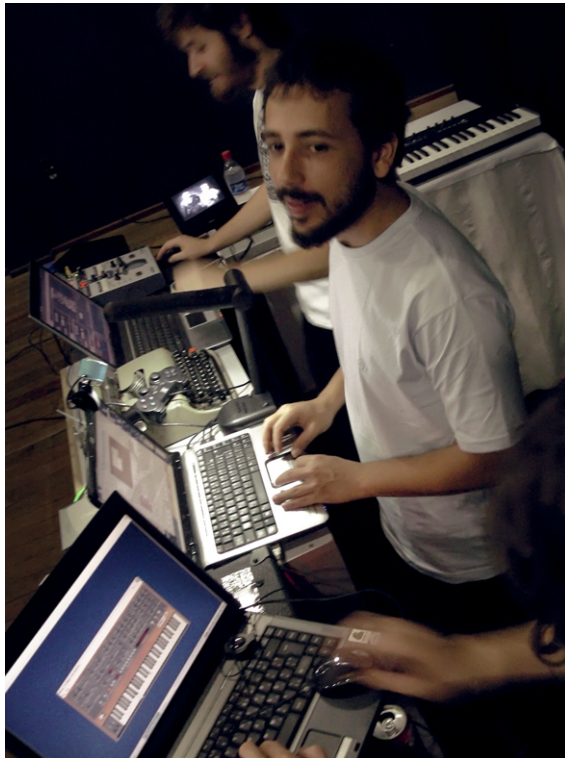


Figura 14 - Maquinica (2009). Disponível em www.youtube.com/ffcodelvilla.

O ponto inicial desta experiência surge a partir de um dos marcos do cinema, um filme que demonstra a situação criada pela industrialização nas relações sociais e a desumanização do proletário urbano, a visionária obra *Metrópolis* (1927) do diretor Fritz Lang. Considerada uma das mais importantes produções cinematográficas de ficção científica, discute a relação entre homens e máquinas com o apelo para a maquinização da vida e com forte impacto visual, apresenta tecnologias até então impensadas e tem inspirado diversas obras até hoje, incluindo a *performance* discutida a seguir.

O diálogo que a nossa experiência estabelece com o filme vai além do remix visual a partir das imagens originais produzidas em 1927. Na *performance*, há em comum a intenção de refletir acerca de aspectos que fazem parte da realidade a qual estamos inseridos. Lang procurou refletir sobre o sistema econômico de sua época e os modos de produção desencadeados com a Revolução Industrial, apresentando uma previsão pessimista do futuro da humanidade em decorrência do caminho desenfreado e manipulador gerado pelo sistema capitalista. O diretor apresentava o homem como culpado por subverter a ciência para um mal uso, tendo em vista a evidente perda do sentimento humano frente à mecanização da vida industrial.

Esta reflexão apresentada em *Metrópolis* vem sendo adaptada para inúmeras obras produzidas em variadas linguagens, como o mangá publicado em 1949 por Osamu Tezuka, que segundo o autor, foi baseado apenas em apenas uma imagem extraída do filme vista em uma revista. Em 1984, Giorgio Moroder lança uma nova versão no cinema para *Metrópolis*, através do original que é colorizado e re-editado com uma nova trilha sonora. Assim como esses exemplos mais diretos, pode-se notar a influência deste filme em produções cinematográficas como *Blade Runner* (1982), *Dark City* (1989), *The Matrix* (1999).

No âmbito musical, *Metrópolis* inspira diversos artistas, como o grupo Kraftwerk. Esse grupo constitui, a partir dos anos 1970, um repertório de experimentação baseado na criação de seus próprios instrumentos e possui uma importância histórica na disseminação da cultura *technopop*. Com uma abordagem direcionada aos relacionamentos e a simbiose entre homem e máquina, em 1978, o grupo lança o álbum *The Man Machine*, com o intuito de representar a importância da sensibilidade humana frente à tecnologia, à frieza das cidades em crescimento, às máquinas e aos robôs.

Já o compositor Rambo Amadeus executa, em 1994, uma nova versão para a trilha sonora do filme com a Orquestra Filarmônica de Belgrado. Também, o músico Martin Matalon compôs uma nova versão para 16 instrumentos, inclusive eletrônicos, apresentada em *performances* ao redor do mundo no ano de 1995. Mais recentemente, destaca-se em 2001 a influência para o artista Jeff Mills, produtor de música eletrônica *techno* e em 2007 o grupo Art Zoid que mistura *rock* progressivo, *jazz* e elementos eletrônicos, o qual lançou um álbum com o mesmo título do filme.

2.2.2 Procedimentos

Para esclarecer o processo de elaboração da obra, proponho pensar em dois momentos: um primeiro em que a obra é preparada e o segundo que evidencia a instauração da *performance*. Na primeira etapa, a produção, destaco o trabalho de fragmentação do filme, a criação de uma trilha sonora eletrônica por um programa de produção musical e toda a programação dos dados através de uma linguagem computacional, o que resulta nas interfaces que permitem a execução de áudio e vídeo, os quais são combinados na *performance* audiovisual. Já a segunda etapa, o processo,

consiste no instante em que a obra vem a existir, onde acontecem as sobreposições de imagens e de seqüências narrativas do filme, a composição musical, além da hibridação entre sons acústicos e eletrônicos, entre elementos analógicos e digitais, entre espaços e tempos distintos sugeridos nesta experiência.

O primeiro procedimento que apresento ainda na produção da obra consiste na fragmentação. Partindo de um arquivo já digitalizado do filme, em um *software*⁴³ de edição de vídeo, algumas cenas são cortadas da seqüência afim de se criar um banco de imagens - *videos-loops* - contendo pedaços de cenas com curta duração, o que facilita a manipulação ao vivo. Durante os cortes, são propostas situações distintas: algumas cenas possuem um cuidado para que a ação inicial e final das sequências mantenham uma continuação, com a finalidade de evitar a sensação de quebra na repetição de uma cena; e, em outros casos, as situações representadas são cortadas antes de uma ação ser concluída, a fim de propiciar uma impressão de uma falha na sucessão de imagens.

Após gerar os fragmentos de vídeo, ocorre a programação dos *softwares* responsáveis pelo processamento dos dados. *Maquínica* é concebida através do Pure Data⁴⁴, um ambiente de programação gráfica para áudio, vídeo e processamento gráfico. Um *software* livre que permite operar os dados de uma imagem, um som, ou ainda um texto e criar interação entre esses dados em tempo real. Na *performance*, imagens e sons são gerados por programas criados ou modificados a partir deste ambiente, os quais também permitem produzir algumas interações tanto entre os dados - as informações digitais referentes a imagens e áudios - dentro da memória, como entre dispositivos digitais e analógicos.

A interação pode ser vista como um procedimento essencial em *Maquínica*, afinal, os dados codificados de sons, imagens e outros dispositivos conectados ao computador são reconhecidos e recombinaados dentro do Pure Data. Nesse caso, os artistas atuam também como programadores em tempo real, considerando que este ambiente computacional permite o processamento de informações sem a necessidade de compilar todos os dados operados pelo programa. Assim, a estrutura dos programas gerados possibilita alterações durante o processo da obra e o computador responde “instantaneamente” às novas proposições.

Ainda no momento da produção, eu e cada um dos artistas envolvidos passamos a

⁴³ Adobe Premiere.

⁴⁴ Também conhecido como Pd.

trabalhar na construção de interfaces de interação através da programação em Pure Data. A participação de Cristiano Figueiró⁴⁵ neste processo é fundamental por sua experiência com música computacional e programação em Pd. Como a atenção dos outros artistas estava voltada para o áudio, dedico-me a criação de um *software* para o processamento das imagens que permite o controle sobre a execução dos vídeos e a sobreposição destes em camadas.

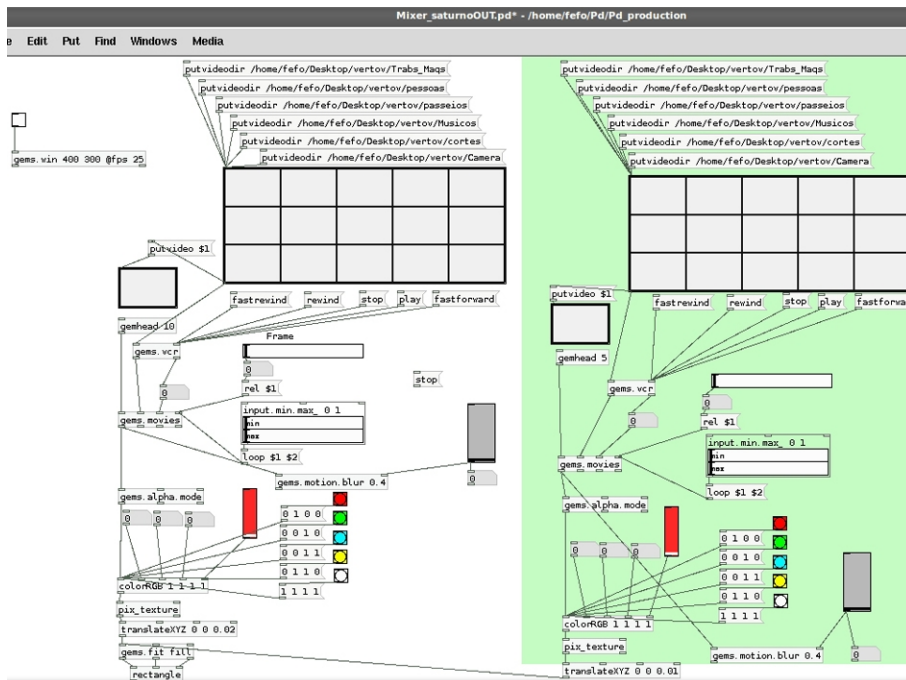


Figura 15 - Interface do *software* para processamento de vídeos em Pd.

No final de semana que antecedeu a semana da exposição tive a oportunidade de testar este *software* durante uma *performance* junto com a banda *Saturno Experiment*⁴⁶, com a qual desenvolvi um projeto de intervenções visuais durante as apresentações, por um ano. Esta experiência é importante para descobrir que, naquele momento, o computador que dispunha não oferecia a capacidade de processamento exigida através do método programado. Após um determinado período de execução de vídeos simultâneos, a sequência das imagens começa a ser interrompida com o congelamento de um *frame*⁴⁷ e, em seguida, a máquina bloqueia o *software* para qualquer operação.

Desvio deste obstáculo, recorrendo a uma ferramenta para *live performance* e

⁴⁵ Atualmente doutorando em Composição na Universidade Federal da Bahia, com experiência em música computacional e composição eletroacústica.

⁴⁶ Registro disponível em www.youtube.com/rafaelberlezi com o título: Saturno Experiment - Dança da Chuva.

⁴⁷ Termo que define cada quadro da imagem em movimento.

Vjing que tive contato durante o evento PdCon - 3ª Convenção Internacional de Pure Data - em São Paulo, 2009: o *Qeve*. Ele recria o mesmo modelo de um aplicativo comercial, porém, em uma comunidade aberta e colaborativa. O aplicativo oferece uma estrutura que permite navegar em um banco de imagens gravado no disco rígido, reconhece e roda arquivos de vídeo em até três camadas diferentes, além de possuir outros recursos e efeitos diversos.

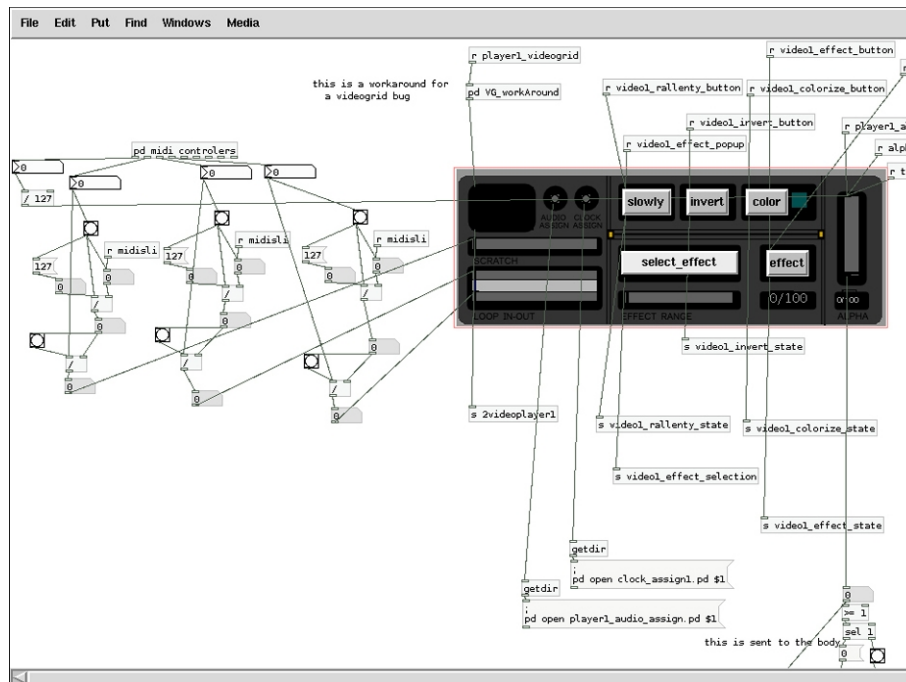


Figura 16 - No lado esquerdo do player está a intervenção realizada nos controles do *Qeve*.

Neste caso, aproveito o fato de ser um programa livre com código aberto e realizo uma intervenção no interior do programa, ao criar comunicação entre os *players* - as camadas de vídeo - com um dispositivo - um controlador *MIDI* - conectado via *USB* ao computador, o qual confere o controle dos vídeos por botões de deslize ou de rolagem quando associado aos parâmetros de cada uma das três camadas, como a intensidade - canal *alpha* - do vídeo, os pontos de corte inicial e final da ação, assim como o andamento - a sucessão de *frames* - de uma cena. Assim, a ação de tocar um teclado não altera mais o som e passa a controlar a imagem, que torna-se mais palpável e de fácil operacionalidade.

Voltando a atenção para outro momento, considerado como processo, ou seja, o ato da *performance*, da obra em processo, são evidenciadas outras relações como a interação entre sons, palavras, imagens, instrumentos, máquinas e artistas. Para a

viabilização da obra são utilizados dois computadores dedicados ao som; um terceiro processando os vídeos; outro responsável pelas palavras inseridas junto às imagens em certo momento da obra e uma máquina de escrever. Além disto, utiliza-se um amplificador para o som e um projetor direcionado a um pedaço de tecido de *lycra* branco com aproximadamente dois metros de comprimento e um metro e meio de largura.

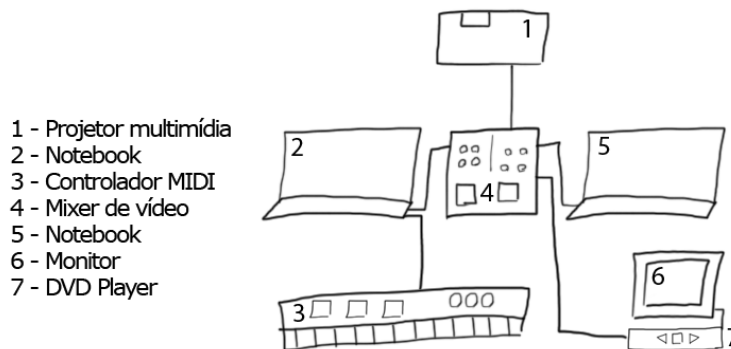


Figura 17 - Esquema gráfico dos equipamentos de vídeo.

Em relação ao som, optamos por não aproveitar a trilha sonora original do filme, a fim de gerar uma realidade sonora baseada em uma nova composição que incorpora sons eletrônicos produzidos por sintetizadores programados em Pd em conjunto com os sons dos instrumentos de percussão formado por dois tons, um tambor e dois pratos. Em *Maquínica*, a percussão tocada por Rafael Berlezi, ao mesmo tempo em que cria um ritmo à *performance* audiovisual, acompanhando a intensidade do momento, também serve como sinal para a ativação de sons eletrônicos no computador operado por Cristiano Figueiró. Sendo assim, o som captado por um microfone posicionado próximo à percussão é reconhecido dentro do Pd e lança o comando a este computador que gera sons sintetizados em tempo real.

Além da interação entre o som acústico da percussão com o som eletrônico computacional, uma outra relação é proposta durante a *performance*: entre o mecânico e o digital. Uma máquina de escrever - antiga e de modelo simples - divide o espaço com os *notebooks* e funciona como um instrumento de controle para a ativação de sons sintetizados no computador operado por Cristiano Figueiró. Através de um sensor de contato - piezo - acoplado na máquina, o som das teclas no contato com o rolo do papel é captado no Pd, assim, o sinal sonoro detectado é transformado em um sinal de disparo, a cada batida de tecla, de sons e ruídos sintetizados no computador. Enquanto a máquina

de escrever não é aproveitada, os sons produzidos pelo músico são acionados em outro sintetizador a partir de um *joystick* de *videogame* conectado no computador via *USB*.

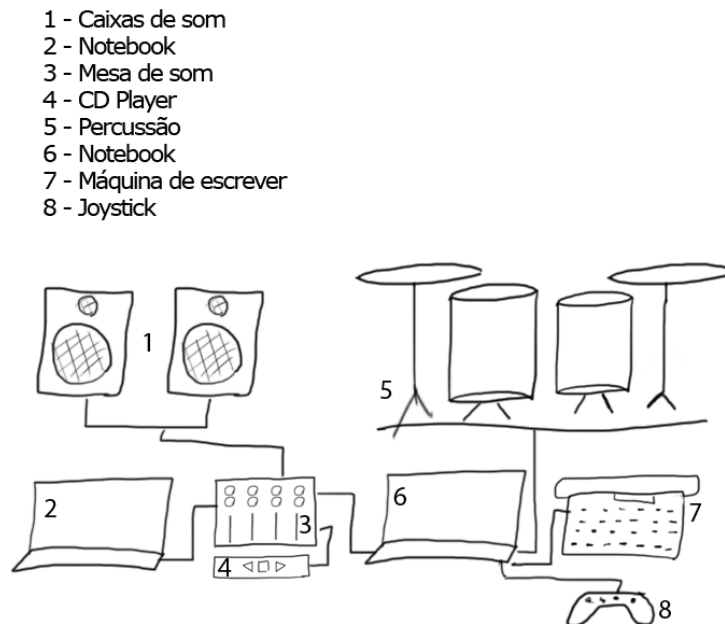


Figura 18 - Esquema gráfico dos equipamentos de áudio.

Juntamente com os sons produzidos ao vivo durante a obra, contamos com uma outra camada sonora para proporcionar uma ambientação e contribuir no estabelecimento de um ritmo, permitindo, também, o controle da duração da *performance*. A composição deste som ocorre antecipadamente por Berlezi na etapa de produção através de um *software*⁴⁸ comercial, no qual, camadas de som são mixadas a partir de *samples* de diversos instrumentos virtuais e se obtém um som com caráter minimalista, isto é, um som-base com poucos elementos repetitivos compondo uma trilha de 15 minutos que funciona como um fio condutor em *Maquínica*.

Durante a etapa do processo, os artistas, o som, o público e o vídeo projetado estabelecem uma rede de comunicação envolvendo tudo que se faz presente naquele espaço. Ao mesmo tempo em que os outros artistas dedicam-se ao áudio, eu recorro ao banco de imagens produzido, onde posso escolher entre os fragmentos de vídeo retirados do filme e sobrepor as imagens sugerindo uma resignificação dos questionamentos presentes em *Metrópolis*. Desta maneira, é possível combinar cenas que apresentam situações diversas durante o filme, por exemplo, as cenas que demonstram a vida repleta de prazeres com belas mulheres dançando para os abonados que vivem nos jardins,

⁴⁸ Nuendo.

sobreposta a seqüência de um tumulto no subsolo da cidade retirada de um outro momento da narrativa. Assim, a composição visual acontece no instante de instauração da obra, ou seja, as escolhas entre os vídeos e o tempo de duração de cada um contam com o acaso.

2.2.3 A estética do maquínico

Ao levar em conta os procedimentos adotados na *performance*, percebe-se que está fundada em uma estrutura maquínica e, assim, pode-se considerar a noção da estética do maquínico, revelado nas experiências estéticas em que

[...] o papel decisivo não é desempenhado nem pela intenção artística, nem pelas estruturas gerativas formais ou controláveis, mas por um amálgama das condições materiais, da interação humana, das restrições processuais e das instabilidades. (BROECKMANN, 2009, p.270).

Através desta concepção adotada por Broeckmann, é possível rever a noção do sublime como uma qualidade fundamental da estética do maquínico. Broeckmann lembra que o desconforto romântico com a natureza está estritamente conectado com o desconforto moderno com as máquinas, logo, o surgimento da arte tecnológica reintroduz o sublime na experiência da arte contemporânea. Deve-se compreender que “a estética do maquínico é uma experiência em face da arte que depende de processos baseados na máquina, além do controle humano”. (BROECKMANN, 2009, p.272).

Broeckmann (2009) busca como referência os apontamentos propostos por Mário Costa (1990), o qual sugere que as possibilidades abertas pelas tecnologias comunicacionais estão muito além do campo artístico e fazem com que, pela primeira vez na história do homem, tenha-se uma ultrapassagem da dimensão da artisticidade e o consentimento ao novo universo estético do sublime tecnológico. Costa (1990, p.37) defende que “a idade da arte e da expressão já está, teórica e tecnicamente, completa, enquanto o que se abre é a nova época antropológica e estética do *sublime tecnológico*”.

Para Costa (1990, p.57), o que as tecnologias prometem e tornam possível é uma verdadeira evolução do espírito: “pôr em obra uma objetividade sublime que, sem pertencer a ninguém, auxilie como acréscimo na vida espiritual de todos”. Portanto, com as tecnologias, o sujeito funciona de maneira diversa. Como ele explica, a função do

artista não deve ser a de exprimir-se ou de dar forma ao universo dos significados humanos, mas deve ser a de criar dispositivos comunicacionais, nos quais, a dimensão do ultra-humano⁴⁹ se torne consciente de si e se desvele sensivelmente. Como se pode observar,

[...] a criação estética com as novas tecnologias, no confronto da subjetividade da arte, é diversamente subjetiva, ela está além da obra como expressão/significado do sujeito e tende a criação, por parte de um sujeito, de um produto impessoal e ultrasubjetivo. (COSTA, 1990, p.64).

De acordo com este raciocínio, Anne Cauquelin (2008) busca o conceito de Mário Costa para evidenciar a ideia de que a expressão de uma obra é a extensão para fora de si mesma e não a expressão de seu autor querendo “significar algo”. Portanto, a autora fala na busca do invisível por trás do visível, na busca do inseparável, no imaterial, aquilo que é visado pela ordem comunicacional. Cauquelin (2008) destaca a importância do caráter de elo que está no centro do trabalho e vai além, propondo a hipótese de que a atividade que se desenvolve no ciberespaço é uma atividade artística, qualquer que seja o conteúdo do que é conectado.

Destaco novamente Machado (2001), quando sugere que não há razão alguma que impeça de considerar “artísticos” os trabalhos do inventor da máquina ou do engenheiro de *software*, desde que favoreçam a criatividade, aperfeiçoem a percepção e abram as portas ao imaginário. A partir desta linha de raciocínio, pode-se constatar cada vez menor pertinência em encarar os produtos e processos estéticos contemporâneos como individualmente motivados, como manifestações de um gênio singular, do que como um trabalho de equipe, socialmente motivado.

Em *Maquínica* torna-se evidente a busca por um meio de trabalhar com os dados a partir da programação computacional. Afinal, o propósito está em construir diferentes interfaces com a capacidade de rodar vídeos, articular textos e gerar sons interativos, o que demonstra a vontade de manipular os dados em sua forma mais pura dentro da máquina. O principal intuito neste caso, está em isentar-se de programas fechados, sejam eles comerciais ou não, em detrimento de uma plataforma de código aberto que permite a interação com o código do programa. Assim, o artista pode se libertar dos modelos de *softwares* que circulam no ciberespaço e passa a modelar a máquina para sua própria

⁴⁹ Nome indicado por Teilhard de Chardin, (apud Costa, 1990) em suas observações no que diz respeito à tendência da evolução da espécie à formação de um organismo humano planetário.

finalidade.

Através do desenho sonoro da *performance* audiovisual, Figueiró⁵⁰ aponta o processo chamado lutheria digital, que consiste na transformação de um objeto projetado para outra função em um instrumento musical, tal como acontece com a máquina de escrever e o *joystick*. Por meio da lutheria, o compositor estabelece de que maneira a interação acontece, assim como o resultado gerado a cada ação e gesto. Além disso, Figueiró destaca que a “lutheria passa, necessariamente, pelo entendimento do que é composição algorítmica e interação sonora”.

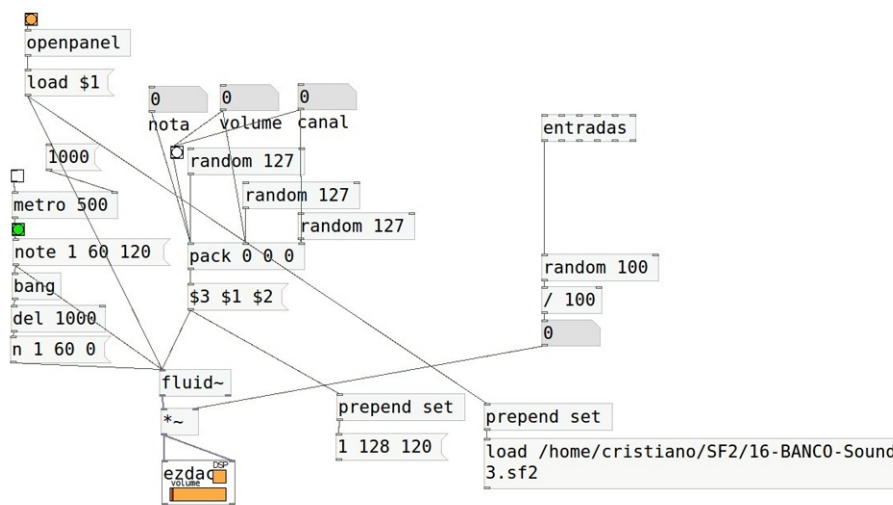


Figura 19 - Interface do sintetizador de áudio em Pd acionado pela máquina de escrever.

Embora o conceito de interação em performances musicais a partir do computador apresente diferentes definições, Figueiró destaca duas descrições: a de Robert Rowe (1993), que compreende os sistemas musicais interativos como sistemas baseados em música computacional com alterações de comportamento que respondem a um estímulo musical; e a definição de Guy Garnett (2001), que apresenta a interação em dois aspectos, por um lado, a saída do computador é afetada pelas ações do *performer*, por outro, os resultados do *performer* são afetados pelas as ações do computador.

Por meio da composição algorítmica, delega-se tarefas ao computador para transformá-lo em assistente composicional. Este método de composição permite que o artista amplie a sua “personalidade musical”, conforme Figueiró (2010), pois cria-se um “espaço de diálogo com a subjetividade de seu próprio gosto”. Assim, a composição por

⁵⁰ As observações de Figueiró partem da contribuição em texto sobre o processamento sonoro na obra, o qual pode ser lido integralmente no documento em anexo nesta dissertação

algoritmos oferece dados em diversos níveis, “como timbres/processamento de sinais, seqüências de notas, dinâmicas, articulações, gestos, estruturas ou até a forma”, descreve Figueiró. Neste sentido, os ambientes composicionais interativos e o método da composição assistida por computador evidenciam a ênfase da pesquisa no processo.

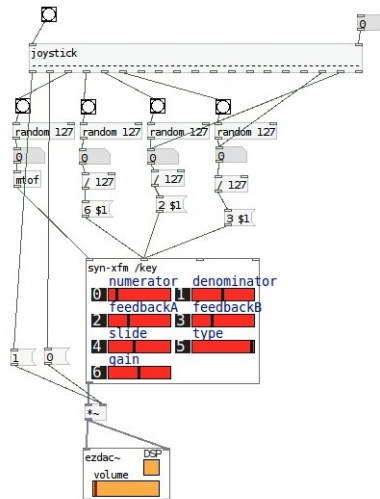


Figura 20 - Interface do sintetizador de áudio em Pd acionado pelo joystick.

Com estes procedimentos presentes na *performance* audiovisual, buscamos a produção de uma obra híbrida em sua essência, que vai além do cruzamento entre os dados no interior da máquina, de modo que se constitua uma experiência onde as máquinas e demais dispositivos operam em conjunto na produção de sentidos, enquanto a produção artística se manifesta por meio de imagens e sons. Portanto, é traçado um conjunto de relações com a finalidade de buscar uma nova realidade sensorial e produzir uma arte efêmera, isto é, uma obra que jamais se repetirá. Ordenada por certas ações e escolhas ao acaso por parte dos artistas e combinações aleatórias feitas pelas máquinas, busca-se uma maneira de incorporar o imprevisível dentro de um sistema de programação, o qual, como sugerem alguns autores, trabalharia apenas com o determinismo, sem a possibilidade de um diálogo com o improviso. Por fim, destaco que, além dos procedimentos adotados no processamento sonoro e visual, o compartilhamento entre público e artistas do momento em que se manifesta a criação artística, demonstra a importância da obra, não tanto como objeto, mas como um processo.

2.3 Todo dia

2.3.1 Apresentação



Figura 21 - Todo dia (2010).

Todo dia é uma obra que surge pela vivência em um espaço específico, o prédio 40 da UFSM onde está situado o CAL - Centro de Artes e Letras. Lugar que frequentei praticamente todos os dias, nos últimos dois anos, como aluno do PPGART e professor substituto de fotografia nos cursos de Artes Visuais, Desenho Industrial e Publicidade e Propaganda. Logo, por partir da minha experiência vivida neste espaço, opto trabalhar sem a participação de outro artista nesta experiência.

O contato com este ambiente marca o momento em que estou mais próximo ao campo das artes. Afinal, culmina com o início das pesquisas e estudos na arte contemporânea de modo mais intensivo e cria-se uma rotina em um espaço repleto com uma diversidade de manifestações por abrigar os cursos de Artes Visuais, Teatro, Desenho Industrial e Música. Inclusive devido a presença dos músicos, normalmente se caminha pelos corredores ouvindo o som de algum instrumento vindo das salas ou então se encontra alunos tocando violão, violino ou cantando pelos corredores. Do mesmo modo, como também pode-se ouvir os exercícios dos alunos do teatro e o ensaio de algumas peças. *Todo dia* nasce neste meio.

O resultado deste contato, observação e registros foi apresentado em uma

performance audiovisual com 19 minutos de duração que aconteceu no saguão do prédio e no mesmo dia da minha qualificação de mestrado. Experiência em que busco experimentar a produção simultânea de vídeo e áudio em tempo real e realizo a projeção para o lado de fora da galeria, sem estar visivelmente presente aos espectadores. Também aproveito para trabalhar com imagens geradas ao vivo por uma câmera que capta o público e o insere na composição visual.

2.3.2 Procedimentos



Figura 22 - Marcas deixadas nas escadas pelos alunos.

A captação visual e sonora ocorre no sentido de registrar os sinais do prédio, os rastros de quem circula por este lugar, as marcas há mais tempo, pois enquanto frequentei havia os vestígios de diversas manifestações grafitadas, coladas e pintadas nas paredes, portas e escadas, além de pinturas, painéis, esculturas e outras obras. Todas imagens utilizadas na *performance* são obtidas através de registros fotográficos e com o registro direto em vídeo através de uma câmera compacta no sistema *miniDV*⁵¹.

⁵¹ Formato de fita DV (Vídeo Digital) mais popular de registro de vídeo em fita cassete digital com uma leve compressão.

Com este equipamento também é possível realizar a captação dos sons simultaneamente com as imagens, os quais são editados e utilizados na produção de uma nova composição no momento da *performance*.

As marcas deixadas no prédio, tanto as pinturas de artistas como as impressões feitas pelos alunos são registradas por meio da câmera fotográfica. Assim, é possível produzir imagens com mais riqueza de detalhes na captação das mensagens, poesias, pinturas, gravuras e demais sinais que dão uma característica peculiar ao prédio do CAL. Na realidade, apenas dá-se continuidade a uma pesquisa, ainda sem pretensão artística, que começa antes de pensar nesta intervenção audiovisual, em que havia realizado algumas fotografias das marcas do prédio que mais me instigavam.

Com a câmera de vídeo fixa em um tripé são feitas cenas com tomadas longas nas áreas em comum com maior circulação. Nesta situação a câmera grava períodos que variam de cinco a trinta minutos para captar a ação pela circulação das pessoas nos corredores, nas escadas e no saguão do prédio. A maior parte destas cenas têm a velocidade modificada na edição para alterar a percepção do tempo, ou então, são recortadas em planos menores para revelar apenas detalhes de certos movimentos, como o movimentos dos passos nos corredores, ou da silhueta do corpo contra a luz das janelas, por exemplo. Nos casos em que não se utiliza o tripé, realiza-se alguns passeios, através de caminhadas, com a câmera na mão para registrar o deslocamento no espaço que é comum aos frequentadores do prédio, ou seja, os trajetos percorridos no saguão, nos corredores e nas escadas por onde todos cruzam os seus caminhos diários.

Com o deslocamento da câmera pelos corredores também se obtém um movimento de cores e luzes. Isto acontece porque em um mesmo andar pode-se encontrar portas e pedaços de paredes em cores diferentes, o que gera um efeito dinâmico conforme a velocidade com que se desloca. Tal como a disposição das lâmpadas fluorescentes, organizadas paralelamente em toda extensão do corredor propõe um movimento de luzes com ritmo não uniforme em decorrência dos intervalos pelas lâmpadas queimadas. Na edição destas captações, houve um processo de alteração de velocidade das cenas, geralmente aceleradas.



Figura 23 - Corredor do terceiro piso do prédio 40 em março de 2010.

Com o mesmo equipamento de vídeo, registro os sons utilizados na *performance*, alguns gravados ao mesmo tempo das cenas e outros gravados separadamente, em situações específicas. Assim, alguns sons provêm dos ruídos gerados ao caminhar nos corredores somados à conversa dos transeuntes, enquanto que a maior parte surge pelas músicas vindas das salas de aula ou pelos exercícios dos alunos nos corredores. Por isto, em alguns momentos a câmera é deixada no corredor e apontada em direção às portas das salas do Curso de Música, através das quais se escuta práticas de piano, trompete, violino, violão celeste, xilofone, percussão, entre outros instrumentos.

Após a captação, seleciono e trato o material coletado para gerar os dados que são armazenados no computador e utilizados no momento da *performance*. Durante a edição, todos os sons e imagens gravados simultaneamente foram separados em arquivos diferentes para permitir novas combinações no processamento ao vivo. Deste modo, se obtém arquivos de áudio separados, como uma faixa sonora só com os ruídos de um ambiente e que pode ser executada independentemente das imagens gravadas no mesmo instante.

Durante a *performance*, através do computador no qual o banco de áudios está armazenado, pode-se sobrepor inúmeras faixas de áudio, programadas para tocar apenas

uma vez ou para continuar em execução ciclicamente. De maneira que, acrescentando fragmentos de sons de diferentes instantes, gero uma composição inusitada formada por ruídos, vozes, passos e algumas melodias executadas pelos instrumentos, cada uma com tempo e uma escala tonal própria.

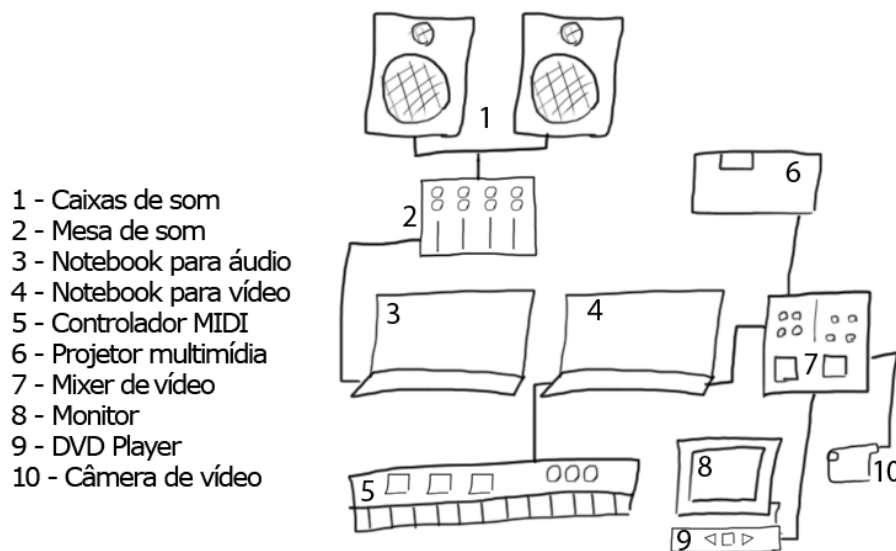


Figura 24 - Esquema gráfico com a estrutura dos equipamentos.

Os vídeos se encontram em um segundo computador, também separados em pequenos fragmentos - com média de duração de dois a quinze segundos. Bem como as fotografias que aparecem de duas maneiras: a maior parte é inserida sem qualquer alteração, como um quadro estático superposto ao vídeo; outras são transformadas em vídeo através da edição baseada na técnica do *stop-motion*, isto é, pela seqüência de imagens justapostas, quadro após quadro, até gerar um vídeo.

Deste modo, enquanto processo os fragmentos de sons para execução em um computador, ao mesmo tempo, realizo o procedimento semelhante com os fragmentos de vídeo em outra máquina, que, assim como os sons, são articulados em camadas pela sobreposição e justaposição de seqüências. Entretanto, o método de trabalho que escolhi para realizar sozinho a composição visual separadamente da composição sonora, acaba exigindo um grande esforço e até comprometendo o resultado que esperava alcançar.

Outra característica planejada para esta experiência que também acaba prejudicando o trabalho consiste na escolha do espaço onde a projeção acontece. Com a intenção de executar a ação no lugar com maior circulação de pessoas dentro do prédio,

não resta outra opção, senão a realização da *performance* no saguão por onde todos entram. Entretanto, este lugar não oferece muitas condições para uma projeção, pois, as duas laterais mais extensas são formadas por janelas lado a lado, e nas paredes restantes, à direita, há um grande painel pintado por Cláudio Carriconde, além das portas da sala de exposição que leva o nome deste artista e, à esquerda, há uma parede pintada na cor magenta com uma placa de cobre e duas esculturas de aproximadamente dois metros. Em resumo, sobram janelas e faltam paredes.

Uma opção para viabilizar a *performance* no saguão está na utilização da tecnologia da empresa 3M chamada *Vikuiti*. O que consiste em um filme de retroprojeção - uma película adesiva flexível - que aplicado em uma janela ou qualquer superfície transparente refrata a imagem por toda a superfície e permite uma boa visualização da projeção, mesmo em ambientes com extrema luminosidade. Assim, a solução para resolver as dificuldades em relação ao espaço está na aplicação deste filme adesivo nas janelas laterais do saguão, porém como o valor deste produto é excessivamente caro, tenho que pensar em outra alternativa.

Mesmo que estivesse com todo o espaço disponível no interior da sala Cláudio Carriconde, interessa-me fazer a projeção nas portas para permitir a visualização da obra em um lugar comum. Isto ocorre para evitar o deslocamento do público para dentro de um espaço expositivo, já que a ideia consiste em trabalhar justamente no lugar de circulação das pessoas, o mesmo lugar que inspira a *performance*. Assim, também busca-se manter a obra como mais uma experiência ordinária dentre as diversas manifestações vivenciadas por quem circula no prédio todos os dias. Contudo, há um problema na projeção direta nas portas pelo fato de serem feitas, na maior parte, de vidro. Deste modo, estendo um tecido branco o mais próximo possível da porta, pelo lado de dentro, e posiciono o projetor do meio da sala em direção ao tecido.

Com esta configuração, com as portas fechadas e mais um pano branco em que projeto, quem caminha pelo saguão pode notar a projeção, mas não consegue ver dentro da sala onde está toda estrutura com os equipamentos utilizados na *performance*. Assim, realizo pela primeira vez uma apresentação ao vivo sem dividir o mesmo ambiente com os espectadores. Aproveitando esta situação, trabalho com a inserção de algumas imagens captadas por uma câmera ao vivo para preservar o caráter da obra que se processa em tempo real. Portanto, juntamente com as fotos e o vídeos, adiciono às sobreposições as imagens do saguão, com o ponto de vista a partir porta da sala, nos

momentos em que percebo alguma manifestação de curiosidade ou a aproximação de alguém na porta.

Esta incorporação do público na obra tem dois objetivos principais: como a câmera estava posicionada exatamente no meio da porta em direção ao saguão, pode-se captar um plano geral que, de certo modo, funciona como um espelho que reflete a imagem de quem está de frente com a projeção, além disto, como a obra trabalha com as marcas deixadas pelas pessoas que passam pelo prédio, a inserção da pessoa na projeção representa os vestígios deixados naquela manifestação por quem presencia a experiência.

2.3.3 Vestígios

Viabilizar a projeção no mesmo lugar que é motivo da obra, promove uma nova reinserção do próprio espaço na experiência. Afinal, durante a *performance*, a rotina do prédio continua normalmente, ou seja, muitas pessoas continuam circulando pelo saguão, outros conversam nos bancos e além disto, ouve-se alguns instrumentistas ao fundo. Portanto, os sons que fazem parte da composição aparecem de dois modos relacionando tempos distintos, pois, juntamente aos sons registrados previamente e recombinaados através do computador, também podem ser ouvidos os sons do cotidiano que ecoam pelos corredores, os quais se integram à obra espontaneamente. O mesmo acontece com o vídeo, pela combinação de imagens registradas em um tempo qualquer com as imagens em tempo presente do saguão feitas através da câmera.

Esta mixagem de sons e imagens de tempos diferentes, contribui com a noção de que existe uma rotina naquele lugar, mesmo que seja diferenciada dos demais prédios da universidade, ainda assim é uma rotina. Portanto, a obra trabalha com isto, com os percursos feitos nos corredores, com os sons que ouvimos quando circulamos ou quando estamos em sala de aula, com as marcas deixadas nas paredes, com os sinais, as mensagens e os protestos deixados pelos alunos que passam pelo prédio. Enfim, a proposta está baseada nos vestígios deixados por quem passou pelo prédio ou pelos que ainda estão por lá. Trabalho com as marcas do espaço para pensar o que ficou marcado em mim. Assim como evidencio a rotina do lugar e busco inserir a experiência em um meio onde a rotina é feita de manifestações artísticas.

Como é possível notar, a questão da rotina já aparece no próprio título da obra. O qual, surge no final das gravações do material para a *performance*, após percorrer os corredores em busca de um último registro, para o pouco espaço que ainda restava na fita, encontro um ensaio dos alunos das artes cênicas em uma sala de aula. A atividade dos alunos estava centrada na música *Canto de um povo de um lugar* (1975) do Caetano Veloso, a qual, um aluno cantava uma estrofe e a seguinte todos cantavam juntos. Naquele instante, em que ouvi a música pela primeira vez, percebi que não precisaria mais pensar em um título para obra.

Todo dia o sol levanta
E a gente canta
Ao sol de todo dia

Fim da tarde a terra cora
E a gente chora
Porque finda a tarde

Quando a noite a lua mansa
E a gente dança
Venerando a noite

(Canto de um povo de um lugar - Caetano Veloso)

Enfim, apesar das dificuldades encontradas, considero *Todo dia* uma experiência com grande importância em minha trajetória. Mesmo sem alcançar o resultado esperado, em decorrência da dificuldade de operação simultânea de áudio e vídeo e pela alta luminosidade do lugar que compromete a projeção, esta obra marca a minha produção por ser a primeira ocasião em que trabalho com o material integralmente produzido por conta própria. Ou seja, experimento uma nova maneira de trabalhar, com os dados gerados a partir da minha percepção e do registro visual e sonoro, visto que os trabalhos anteriores estão baseados em técnicas de apropriação, tal como ocorre normalmente nas apresentações dos *VJs*.

2.4 Antropaisagem

2.4.1 Apresentação



Figura 25 - Antropaisagem (2010). Disponível em www.youtube.com/ffcodelvilla.

O tempo revela as mudanças e altera a paisagem sempre a cada novo dia. O tempo denuncia a interferência que um ser vivo pode provocar no espaço onde vive. O tempo captado numa fração de segundos e sequenciado em intervalos para expor o ritmo da vida e apresentar detalhes que não se percebem mais. O tempo como um continuum, que flui sem ter um início e um final, atua como uma passagem, um ciclo. *Antropaisagem* é uma obra de videoarte que exprime a ação do tempo.

Diferente das outras experiências com caráter performático, em que o audiovisual é manipulado ao vivo, *Antropaisagem* consiste em um vídeo com três minutos de duração, mas que executado ciclicamente passa a durar um tempo indefinido. A primeira exibição do vídeo ocorre no Espaço Cultural Chico Lisboa em Porto Alegre, na mostra *Outros Lugares* (2010), posteriormente o vídeo é selecionado para o 9º *Vaga-Lume* - Mostra de Vídeo Experimental do IA/UFRGS e em Santa Maria, participa da exibição *Diálogos Digitais* (2010) na UFSM.

Neste vídeo, pode-se perceber uma relação com o cinema e o documentário, mesmo que o vídeo não obedeça uma estrutura com sequência narrativa, como é comum

a estas linguagens, mas o que também não é uma regra. No entanto, o registro de um espaço e a exploração da realidade traçam os pontos em comum com a produção documental, assim como a preocupação com a técnica para registro utilizada algumas vezes pelo cinema conhecida como *time-lapse*. Todos estes são aspectos que reforçam o caráter híbrido da obra devido ao diálogo com estas linguagens.

Com a técnica de encadeamento de imagens, a partir de fotografias de um único motivo por um período de tempo, se produz um vídeo baseado no processo de *time-lapse*. Cada quadro da imagem é capturado em uma seqüência bem mais lenta do que no momento em que é executado, isto é, os quadros são registrados com determinado intervalo e quando são sequenciados provocam a sensação no vídeo de que o tempo parece correr mais rápido que o normal. Com esta técnica, processos longos que não podem ser claramente notados pelo olho humano tornam-se mais nítidos, tais como o movimento das estrelas, o crescimento de plantas ou a evolução de um projeto em construção que pode ser fotografado durante anos, ou seja, o *time-lapse* permite perceber ações que duram muito tempo em poucos segundos.

No cinema, destacam-se alguns filmes que impressionam por apresentar imagens de um modo que ainda não tinha sido visto. Um exemplo de produção que contém um grande número de cenas registradas através desta técnica é *Koyaanisqatsi* (1983), filme sem uma seqüência narrativa linear, dirigido por Godfrey Reggio, apresenta *time-lapses* de nuvens, multidões e cidades captadas em diversos lugares ao redor do mundo pelo diretor de fotografia Ron Fricke. Atualmente, Fricke é reconhecido pelo domínio desta linguagem cinematográfica e também é responsável pela produção de outras obras como *Chronos* (1985) e *Baraka* (1992). Ambos, filmes que captam a passagem do tempo em paisagens ao redor do mundo e os hábitos do cotidiano dos povos.

Sinto que meu trabalho desenvolveu-se gradualmente através de *Koyaanisqatsi*, *Chronos* e *Baraka*. Tanto tecnicamente como filosoficamente, estou pronto para ir ainda mais afundo no meu tema preferido: a relação da humanidade com o eterno. (FRICKE⁵², 2010)

Em *Antropaisagem*, utiliza-se o *time-lapse* no registro de duas paisagens em diálogo no vídeo. Basicamente, o visual é composto pela sobreposição do horizonte urbano sobre o do campo, mas com certas interferências provocadas pelos sons que são

⁵² Depoimento retirado de http://en.wikipedia.org/wiki/Ron_Fricke.

responsáveis por alterações visuais. A medida que o tempo passa, os sons extraídos da cidade ganham destaque e a mudança de luminosidade nos horizontes provoca a opressão de uma paisagem sobre a outra.

2.4.2 Procedimentos

A produção de *Antropaisagem* parte da pesquisa de dois ambientes, na cidade e fora dela, para realizar o registro sonoro e fotográfico. Na primeira captação, executada no centro⁵³ da cidade de Santa Maria, são feitos 1.000 disparos com um intervalo de 2 segundos entre cada um, levando pouco mais de 30 minutos para a captação. Enquanto que em outro dia, em meio a natureza⁵⁴, são 1.200 fotografias com um intervalo de 4 segundos entre cada disparo, o que torna o processo com 80 minutos de captação. A diferença na fração de tempo - no intervalo entre cada disparo - em que foi registrado cada um dos ambientes foi proposital para contribuir com a percepção de fluxos temporais alterados nas duas situações em diálogo na obra.



Figura 26 - Quadros de diferentes momentos da sequência realizada na cidade.

Um motivo para esta diferença está na própria velocidade em que se testemunha o movimento. Com um intervalo mais curto entre os disparos, é possível documentar com

⁵³ Na esquina das rua do Acampamento com a rua Pinheiro Machado.

⁵⁴ Na região conhecida como Três Barras, distante uns 14 quilômetros do asfalto que liga Santa Maria ao distrito de Arroio Grande.

mais fluidez os objetos que se deslocam em maior velocidade, tal como os pedestres que caminham nas calçadas e atravessam pela faixa de segurança, além dos veículos que percorrem trechos de rua a cada cruzamento controlado pelos semáforos. Sendo assim, caso utilizasse um tempo longo no intervalo poderia ser impossível registrar um veículo que cruza o quadro de um lado ao outro em alta velocidade. O resultado deste intervalo mais curto produz um vídeo com um fluxo mais acelerado, evidenciando um ritmo de vida mais intenso em relação ao outro.

Enquanto isso, em meio a natureza, quando não há referência de movimento, pode-se perceber o tempo com um ritmo mais calmo em comparação com a velocidade da vida que estamos acostumados nas cidades. Por exemplo, olhando para o horizonte com montanhas pode ser difícil notar o movimento de luz e sombra provocado com o deslocamento do sol. Portanto, trabalhei com este intervalo maior que contribui para a percepção da passagem do tempo. Afinal, se não fosse pela presença de alguns animais que passaram em frente a câmera por alguns instantes, a única alteração da paisagem seria a diferença da luz e das cores no horizonte pelo movimento solar, já que no dia não havia nuvens no céu, nem vento capaz de balançar as árvores.

Com o horário do pôr-do-sol aproximadamente às 18 horas, a captação na cidade aconteceu a partir das 18 horas e na natureza a sessão começou por volta das 17 horas. Esta diferença nos horários, com a captação no campo começando antes do sol tocar o chão, ocorre devido à particularidade do local escolhido ser cercado por morros, logo, pode-se observar a mudança na luz e o aumento da sombra em decorrência da ausência do sol antes mesmo dele se pôr. O motivo para registrar nessa região e nesse horário foi para conseguir captar a saída do sol, mas manter a imagem clara o suficiente para ser visível por mais tempo, assim, a imagem permanece nítida e clara, apesar da ausência do sol e ainda, com a posterior sobreposição pela outra paisagem urbana.

Em relação ao som, o processo de gravação adotado foi mais simples. Ao mesmo tempo em que a máquina fotográfica realizava os disparos, a poucos metros uma câmera compacta gravava vídeo e áudio em fita *miniDV*. Contudo, as imagens geradas por esta segunda câmera não chegam a ser aproveitadas no vídeo, apenas os sons ambientais, como o canto dos animais na natureza e os ruídos comuns às ruas das cidades. Após a coleta desses sons, seleciono alguns momentos em que pode-se ouvir melhor o som de cada ambiente e realizei uma edição, em cada uma das captações, para gerar duas faixas de áudio com três minutos.

As duas faixas geradas para compor o áudio, apresentam os sons extraídos da natureza, como o barulho da água no rio e os animais, enquanto que, na outra podemos ouvir o barulho do trânsito e dos pedestres. Ainda, somado a estas duas faixas, há uma trilha elaborada através de sintetizadores digitais com caráter minimalista que é mixada com os outros sons e contribui no ritmo sugerido junto às imagens.

Tanto a composição desta trilha de base, como a mixagem do áudio contou com a participação do artista Rafael Berlezi. Após ele ter produzido a música base, trabalhamos juntos na desenho sonoro para evidenciar os sons que dialogam com as imagens. Assim, no primeiro momento do vídeo escuta-se apenas o som da natureza, passado alguns instantes é possível ouvir os sons da cidade que aumentam progressivamente, assim como a trilha que também começa a ser notada no decorrer do vídeo. Outra característica no áudio, além do aumento gradativo do volume dos ruídos urbanos e da música sobre os sons da natureza, foi a aplicação também progressiva do efeito de *delay*⁵⁵ na faixa dos sons urbanos, com a intenção de criar a sensação de aglomeração e o prolongamento dos ruídos.

Nesta obra, o som auxilia a demonstrar detalhes que muitas vezes passam despercebidos em decorrência da assimilação seletiva que se costuma ter da realidade. Afinal, muitas vezes os ouvidos acabam se acostumando com os ruídos que entram pela janela, ou então acaba-se não percebendo o canto dos pássaros no entardecer. Entretanto, o som que compõem o vídeo, juntamente com as imagens, além de contribuir para a noção de ritmo, também provoca interferências diretas no visual, o que define o sincretismo entre áudio e vídeo. Se, de um lado, os barulhos dos veículos causam ruídos que reforçam a sobreposição da paisagem urbana sobre a natural, por outro, o canto do pássaro é responsável por uma ruptura, a interposição da interferência das cenas urbanas e o resgate da paisagem da natureza crua.

Após as etapas de captação visual e sonora e com o áudio montado numa faixa com três minutos, o passo seguinte foi a montagem do vídeo e a mixagem com o áudio. Para obter o vídeo a partir das fotografias sequenciadas e também gerar as interferências no padrão da imagem trabalho com o *software* Adobe After Effects. Através dele, é possível criar as máscaras que em determinados instantes revelam mais nitidamente uma paisagem sobre a outra, assim como também proporciona a sobreposição gradual da paisagem urbana sobre a natural no decorrer do vídeo, mesmo sem alterar a opacidade

⁵⁵ Termo para o atraso de um sinal, por exemplo, o efeito de atraso no som.

das camadas, isto é, embora a transparência das imagens seja fixa, percebe-se a sobreposição da paisagem urbana sobre a natural. No entanto, combinando alguns modos de sobreposição, baseados na luminância da imagem, oferecidos pelos recursos do *software*, torna-se possível obter uma sobreposição gradual apenas com a variação da luz natural em decorrência do pôr-do-sol nas duas imagens. Portanto, quanto mais escura se torna a imagem da cidade, menos se pode ver da paisagem natural.

O passo que segue, depois da finalização do vídeo e do som, consiste na compilação de um *DVD* para a exibição em uma televisão. Com o devido cuidado para que o início e o fim do vídeo fossem idênticos, apresentando a mesma imagem, se obteve um *video-loop* com 3 minutos que pode ser executado em seqüência continuamente sem apresentar a impressão de interrupção. Dessa forma, busca-se produzir uma peça com a característica de um fragmento de vídeo que se apresenta como uma passagem, como um ciclo, tal qual a presença da humanidade no mundo. O vídeo também funciona como testemunha da ação do tempo para os espaços marcados pelos rastros dos homens, já que somos responsáveis pela modificação da paisagem que, cada vez mais, deixa de ser natural à medida em que as cidades se desenvolvem.

2.4.3 A ação do tempo

O interesse por trabalhar com a combinação de duas seqüências de *time-lapse* está em aproveitar o tempo como elemento na composição visual. Afinal, do mesmo modo que o tempo - a longo prazo - é responsável pela paisagem que se vê nas cidades - com cada vez mais asfalto, cimento e concreto - no vídeo ele atua como o agente que desencadeia a sobreposição da paisagem urbana sobre a natureza, devido a alteração natural da luz. Logo, a obra apresenta o diálogo não somente entre dois espaços, mas também entre dois tempos distintos, do mesmo modo que é o resultado desta combinação.

Logo, é a partir da pesquisa que trata da relação do homem com o espaço e com o tempo que nasce *Antropaisagem*. Através do registro de paisagens que captam a ação do tempo, as diferentes formas, cores e luzes geradas no movimento de pessoas, dos carros, de animais, do sol, do vento, enfim, pelo movimento da vida. A produção deste material começa com a intenção de gerar imagens e captar sons para serem combinados,

posteriormente, em uma *performance* com vídeo ao vivo. Desse modo, tal como o material captado demonstra as imagens que se vê no decorrer de um período, a proposta de trabalhar com o vídeo ao vivo ressalta a noção de uma obra que é gerada e se transforma num certo espaço e por um determinado tempo. Porém, o vídeo de *Antropaisagem* surge como um *work in progress*, resultado da primeira etapa de captação de um material que é utilizado em *Fluxo*, uma passagem pela linguagem do vídeo como um produto acabado, visto que nas outras produções o vídeo é articulado como um processo.

Mesmo com a produção baseada no meio fotográfico, escolho apresentar esta etapa da produção em um vídeo e não pela exposição das fotografias. Afinal, como o vídeo trata da imagem em movimento, isto é, permite a apreensão do tempo através da imagem, acredito que esta linguagem seja a mais apropriada para demonstrar a passagem do tempo, o movimento da luz do sol no horizonte, os rastros de luz deixados pelos faróis dos veículos, os vultos dos deslocamentos das pessoas que circulam nas calçadas, a transformação da paisagem que revela as marcas da presença humana. Além disto, o vídeo pode ser articulado em conjunto com o áudio, o que permite um delicado trabalho sonoro em diálogo com as imagens, em que se busca promover uma percepção sinestésica no espectador através da inserção de sons que fazem parte da memória coletiva e pelo sincretismo na mixagem audio-visual.

Por fim, o que se apresenta em *Antropaisagem* são duas situações em diálogo, porém em direções opostas. A paisagem urbana, que passou a ser natural em nossa rotina, é transformada no elemento estranho sobre a outra cena. Neste caso, o que evidencia-se como natural é a paisagem que pode-se ver fora da cidade, ou seja, a própria natureza, onde não há concreto sobre a terra, onde não há prédios no lugar das árvores, onde o horizonte é vasto e verde e não reduzido por construções de cimento que limitam o espaço, onde os sons seguem o fluxo da vida, como a água do rio correndo nas pedras. Assim, se propõe um resgate à essência, ao que devemos manter em nossa memória como o natural.

2.5 Fluxo

2.5.1 Apresentação



Figura 27 - Fluxo (2010). Disponível em www.youtube.com/ffcodevilla.

Fluxo é uma experiência audiovisual em tempo real que dá continuidade às pesquisas iniciadas que resultaram em *Antropaisagem*. A *performance* audiovisual mantém a proposta semelhante a do vídeo, na qual se promove diferentes relações com o espaço e, fundamentalmente, o tempo. Baseada no trabalho colaborativo com Rafael Berlezi, que além do processamento sonoro, contribui com alguns vídeos produzidos em sua pesquisa artística mais recente, na qual, observa a relação entre pessoas e cidades.

Sem possuir roteiro algum, a *performance* se adapta à ocasião em que é apresentada. A primeira exibição acontece na 1ª *SEDA* - Semana do Audiovisual de Santa Maria (2010), na Sala Dobradiça, em uma longa experiência com aproximadamente 90 minutos de duração. A segunda e terceira apresentações acontecem no Teatro Caixa Preta da UFSM, como atividade artística da 35ª Semana da Comunicação - *SECOM* (2010) - e duram 40 e 30 minutos, respectivamente. *Fluxo* também é selecionada para participar do IV Simpósio Nacional da *ABCiber* (2010) no Rio de Janeiro.

Esta obra dá continuidade às pesquisas e temas abordados nas experiências anteriores, como a questão dos vestígios humanos e a passagem do tempo e da vida nas cidades. Do mesmo modo que *Todo dia* demonstra as marcas deixadas em um lugar

característico, esta *performance* audiovisual expande o espaço de um prédio para a cidade, ou seja, trabalhamos com imagens que remetem aos centros urbanos, mas independente de relacionar qualquer cidade, de qualquer lugar específico. A apreensão da passagem do tempo, como aparece em *Antropaisagem*, é o ponto principal que articulamos em *Fluxo*, através das cenas que sempre captam algum movimento e pela maneira como é elaborada a composição visual e sonora durante a *performance*.

2.5.2 Procedimentos

A produção desta experiência começa com o registro de instantes em vídeo e sons a partir da nossa percepção sobre as situações comuns ao cotidiano de quem vive em centros urbanos. Para a captação dos dados são utilizados basicamente dois gêneros de câmera. Os vídeos gerados por Berlezi são realizados através de uma câmera compacta de vídeo que permite o registro no formato *miniDV* dentro do disco rígido, na própria máquina. Como a capacidade de armazenamento do disco possibilita longas horas de gravação, é possível fazer planos por períodos de mais de 6 horas ininterruptas. Enquanto isso, eu utilizo uma câmera fotográfica⁵⁶ que oferece o recurso de gravar seqüências de vídeo em 24 fps⁵⁷, ou seja, pode-se obter um vídeo com a mesma velocidade de contagem de quadros por segundo utilizada na linguagem cinematográfica.

Já o áudio que faz parte da *performance* audiovisual combina alguns instantes sonoros registrados nas ruas com os sintetizadores e instrumentos virtuais. Estes sons inseridos na composição musical são captados simultaneamente com as imagens pela máquina fotográfica, mas, assim como acontece em *Todo dia*, são separados do vídeo durante a edição para o processamento de modo independente durante a *performance*, sem relações visuais. Deste modo, repasso para os cuidados de Berlezi alguns arquivos de áudio com buzinas, ruídos de motores, vozes, passos, enfim, uma seleção dos sons captados juntamente com as imagens, mas que podem ser livremente articulados na composição musical.

Além desta edição para separar imagem do som, realizo alguns tratamentos específicos para certos fragmentos de vídeo. O único procedimento padrão é o ajuste sutil nos níveis de cor para criar uma unidade entre as imagens baseado em tons mais frios

⁵⁶ Modelo D90 da Nikon.

⁵⁷ *Frames per second*.

como o azul-violeta. Já o procedimento que varia conforme a situação consiste na mudança da velocidade do vídeo, o que além de alterar a percepção do movimento em quadro, vai interferir diretamente na duração da cena e, assim, na quantidade de possíveis repetições quando o vídeo é programado para rodar ciclicamente.

Por exemplo, assim como acontece com a técnica do *time-lapse*, uma tomada do céu que capta o movimento das nuvens durante 3 horas, pode ser transformada em um vídeo com 15 segundos pelo aumento da velocidade. Ou, pelo contrário, pode-se diminuir a velocidade de um instante curto para evidenciar os detalhes do movimento em uma cena que passa a durar bem mais do que a ação registrada. Deste modo, o resultado da edição são vídeos que variam, aproximadamente, de 3 segundos de duração a outros com mais de 4 minutos, agrupados no disco rígido do computador que opero em categorias como: ruas, paisagens urbanas, reflexos, trabalhadores, entre outras.



Figura 28 - Quadro retirado do material produzido por Berlezi.

No entanto, é preciso ressaltar que a alteração de velocidade acontece em uma pequena parte do material, enquanto que a maioria dos vídeos são mantidos sem outras modificações para que possam ser manipulados no momento da *performance*. Somente alguns vídeos, produzidos por Berlezi, já apresentam processos mais complexos de montagem que evidenciam a fragmentação da imagem em um trabalho anterior de edição. Seja partindo de uma única cena sobreposta⁵⁸ por estreitas faixas verticais, nas

⁵⁸ Conforme figura 28.

quais se atrasa progressivamente a velocidade do vídeo, seja pelas colagens no mesmo quadro dos fragmentos de uma esquina vista em diferentes planos. Cenas que são aproveitadas na *performance*, mas que são gravadas no decorrer de sua pesquisa com o vídeo, em que Berlezi busca um estudo sobre o espaço urbano, a relação entre as pessoas com este meio, assim como a ação do tempo, proposta que veio, posteriormente, ao encontro do objeto de análise que eu pretendia com a experiência em *Fluxo*.

Outro procedimento, ainda na preparação para a *performance*, é a programação das interfaces e *softwares* utilizados. Tanto o vídeo, como o áudio possuem uma operacionalidade semelhante, a qual consiste no controle dos sinais emitidos ao programa por meio de controladores *MIDI*, interfaces programadas para funcionar conforme as especificidades de cada *software*. Para as imagens utilizo um controlador com botões de deslize e de rolagem para controlar parâmetros como, por exemplo, a transparência e a velocidade de cada camada de vídeo. Enquanto que no computador onde é executado o programa que simula um sintetizador de som, o controlador oferece também teclas como as de piano para acionar as notas do sintetizador virtual.



Figura 29 - Controlador *MIDI* modelo Nano Kontrol da Korg.

A estrutura utilizada na *performance* apresenta um equilíbrio, uma simetria em relação aos equipamentos para o processamento sonoro e visual. Além dos dois controladores, durante a *performance* são utilizados dois computadores dedicados ao áudio e dois computadores dedicados ao vídeo, além de dois *mixers*, um que combina os sons emitidos pelas fontes diferentes e outro, com a mesma função, para os sinais de vídeo. O som que se obtém na saída do *mixer* de áudio chega ao público por meio de um sistema de som *stereo*, enquanto que o sinal que sai do *mixer* de vídeo, ao chegar no projetor, se transforma em luz que pode ser projetada na parede ou em uma tela, conforme as particularidades dos locais da apresentação.

- 1 - Caixas de som
- 2 - Mesa de som
- 3 e 4 - Notebooks para áudio
- 5 - Controlador MIDI
- 6 - Projetor multimídia
- 7 - Mixer de vídeo
- 8 e 9 - Notebooks para vídeo
- 10 - Controlador MIDI
- 11 - Monitor
- 12 - DVD Player

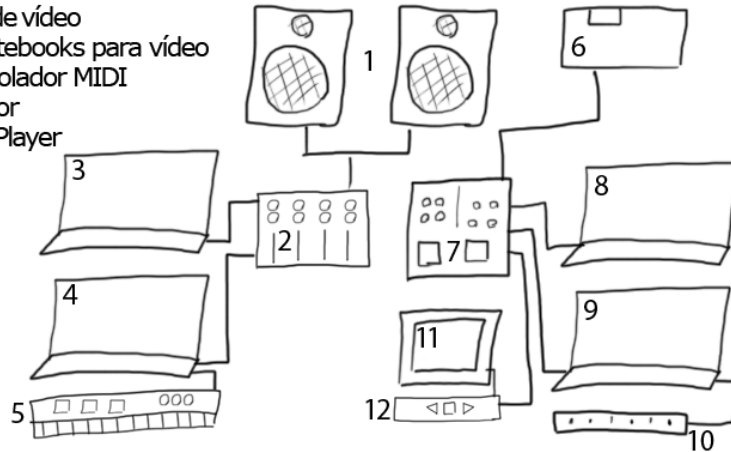


Figura 30 - Esquema gráfico com a estrutura dos equipamentos.

A execução da *performance* audiovisual fica, então, baseada na relação entre as imagens produzidas por mim e os sons gerados por Berlezi. Para isto, ele compõe temas com os sons através de um computador que simula sintetizadores virtuais de diversos instrumentos e com outro, onde estão armazenados os sons captados nos locais em que houve registro em vídeo. Em outra máquina mantenho um *software*⁵⁹ para *Vjing*, que é utilizado poucas vezes, com a finalidade de servir mais como segurança, caso o computador principal apresente alguma falha, tendo em vista que a maior parte das imagens parte de um *notebook* que executa o *software* Modul8, conveniente para esta ocasião por permitir a sobreposição de até dez camadas de vídeo simultaneamente.

Este recurso de sobreposição de diversas camadas pelo *software* é essencial para a composição visual. Nesta obra, adoto uma técnica de montagem baseada na relação entre as cenas, umas sobre as outras, propondo a fusão de modo mais suave entre os vídeos, evitando as justaposições, isto é, deixo de lado os cortes secos de uma cena para outra a fim de proporcionar uma dinâmica fluida à montagem. Portanto, as imagens projetadas são articuladas com a transição entre camadas sobrepostas, do mesmo modo que se dá a composição de uma música eletrônica, na qual os sons de diferentes faixas são inseridos gradualmente e permanecem em execução até um ponto em que são todos arranjados.

⁵⁹ Resolume.

Tal método, baseado na repetição de fragmentos de vídeo e áudio, confere à *performance* uma nova relação com o tempo. Isto acontece porque o procedimento adotado para a composição visual, com as sobreposições, propõe uma montagem expressiva, ou seja, vai contra a estrutura de uma montagem narrativa, a qual sugere uma sequência cronológica dos fatos.

Logo, o ritmo que marca a montagem e determina o movimento origina-se a partir da relação entre imagem e som em tempo real e pode ser percebido de diferentes maneiras conforme cada espectador. Afinal, as transições suaves nas inserções das camadas de imagem e a repetição de fragmentos em diferentes velocidades fazem com que o vídeo não apresente uma marcação rítmica bem definida, o que pode conduzir a atenção de cada indivíduo para diferentes instâncias visuais, conforme a percepção e a importância dada por estes aos sons executados naquele momento. Assim, pode-se afirmar que o ritmo que se estabelece durante a *performance* audiovisual combina a escolha entre imagens com o improviso sonoro e a energia do público.

Aliás, é importante destacar que tanto a escolha das imagens como a produção sonora são inteiramente baseadas no improviso. A composição ao vivo de Berlezi não segue roteiro algum e além disso, é destituída de uma métrica pré-concebida e de regimentos harmônicos, e, também caracteriza-se por beirar constantemente a atonalidade. Nesta composição, junto aos instrumentos virtuais sintetizados no momento da *performance* são inseridos os ruídos gravados antecipadamente com o intuito de transpor a paisagem sonora urbana ao ato performático. O resultado é uma mixagem de sons que se sobrepõem em um diálogo caótico, tal como acontece diariamente em qualquer centro urbano.

Na relação audio-visual, a cada momento pode haver uma sutil mudança nas posições entre quem define e quem segue o ritmo, ou seja, quando as imagens influenciam no som e vice-versa. Afinal, alguns vídeos apresentam um ritmo próprio como, por exemplo, as captações feitas nas ruas dos carros e dos sinais de trânsito programados que controlam os intervalos nos cruzamentos, se cortados em segmento curtos sugerem um ritmo que pode ser incorporado ao som conforme a interpretação do músico; outros vídeos trabalhados com um recorte maior de tempo em velocidade normal ou mais baixa, como nas seqüências com alguns minutos de duração, são fragmentos que podem não incitar um ritmo imediatamente, mas podem inspirar para uma ambientação sonora. Em outros momentos, eu busco a associação com imagens que

ajudam a representar visualmente o ritmo criado na música de Berlezi.

2.5.3 A transitoriedade

A câmera⁶⁰ utilizada na captação de imagens permite a gravação de vídeos em alta resolução, com o recurso de intercambiar lentes, o que normalmente exigia equipamentos de vídeo com alto valor se comparado com o desta máquina. Assim, abre-se a possibilidade de variar entre lentes com diferentes qualidades e distâncias focais conforme cada situação. Como no caso de *Fluxo*, utilizo principalmente uma teleobjetiva⁶¹ pois oferece um menor ângulo de visão, o que permite preencher todo o quadro da cena com planos mais detalhados.

Contudo, mesmo com o trabalho centrado na captação de imagens conforme a fotografia convencional - produto de uma ação entre o sujeito e o objeto intermediada por uma prótese - a máquina é operada, em certos momentos, para obter imagens que fogem da fotografia tradicional. Pode-se dizer que algumas cenas realizadas se encaixam no que se convencionou como fotografia expandida⁶². Tratam-se das imagens em que procuro inserir uma informação não prevista pelo aparelho fotográfico, como as cenas gravadas com o ponto de foco muito distante dos principais elementos enquadrados, gerando uma imagem desfocada, ou então, ao evitar os indicadores programáticos com relação à medição de luz, ajustando a exposição para obter leitura de luz diferente do que a máquina indica como correto.

Como resultado destes procedimentos, se obtém algumas imagens abstratas que apresentam formas e cores em movimento, mas não revelam completamente o que há no quadro. Neste sentido, também são feitos alguns planos através de reflexos de água e outras superfícies reflexivas, além de tomadas em que a câmera é posicionada atrás de janelas ou outras superfícies translúcidas. Com isto, busco alterar a percepção da realidade ao produzir imagens sem relação direta com referências reais, como uma maneira de partir em direção à abstração.

⁶⁰ Modelo Nikon D90.

⁶¹ 80-200mm.

⁶² Conceito proposto por Rubens Fernandes Junior (2001) com base teórica nos textos de Rosalind Krauss onde aparece a questão da *escultura expandida* e o texto de Gene Youngblood que discorre sobre o *cinema expandido*.

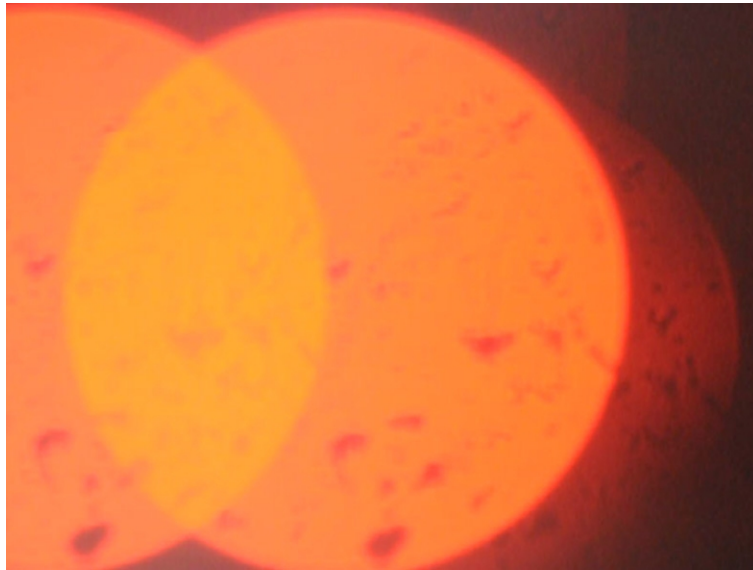


Figura 31 - Quadro retirado do vídeo que capta luzes e cores do trânsito.

Pelas características da maior parte das cenas, como as que registram os reflexos nas poças de água, as que captam o vento - que dá a forma em restos de sacolas plásticas presas em uma cerca - ou ainda as que apresentam o movimento dos veículos e pedestres, trabalha-se com a noção de transitoriedade. Utiliza-se esta noção para pensar nos instantes captados, nos quais a paisagem se altera rapidamente, seja por fatores baseados em elementos naturais - o vento e a luz - seja pelo próprio movimento dos elementos enquadrados - os carros no trânsito e as pessoas nas calçadas. Afinal, todas as imagens acabam demonstrando alguma situação passageira, mas que normalmente se repetem no dia a dia e por isto são articuladas ciclicamente durante a montagem.

A ideia de transitoriedade se faz presente não somente nos vídeos produzidos, mas também no áudio. Com os sons urbanos separados, é possível acrescentar à trilha sonoridades transeuntes, isto é, sons que fazem parte de um *ambiente sônico*⁶³ - todos os sons existentes - dos locais em que houve a captação. Assim, os sons que não costumam mais ser percebidos devido a grande poluição sonora das cidades, passam a ser articulados separadamente e, também, ciclicamente para instigar a percepção do público.

Aliás, pode-se afirmar que a transitoriedade marca a própria existência da obra. Como a *performance* audiovisual se faz ao vivo, opera-se com a dimensão estética do ambiente, com o corpo inserido na produção de sentidos e com o improvisado a partir destas relações em tempo real. Logo, a obra nasce a partir de um delicado elo entre

⁶³ Ambiente sônico são todos os sons que nos cercam, ou seja, todos os sons existentes audíveis e inaudíveis. (SCHAFER, 1991).

fatores que dificilmente voltarão a se repetir em outra ocasião, por isto, pode-se declarar que por este momento efêmero em que a experiência se instaura, se produz uma arte transitória, uma arte da vida⁶⁴. Afinal, mesmo que seja feito um registro para fins de documentação, o resultado, conforme Paul Bell (2009), passa a ser uma outra coisa e deixa de ser uma *performance*, levando em conta que neste tipo de registro não se pode capturar a presença física, nem o espaço-tempo da *performance* ao vivo.

Através de *Fluxo*, experimentamos um pouco desta noção de que cada *performance* é única, por termos apresentado a obra por duas vezes seguidas na 35ª *SECOM*, com um intervalo de pouco mais de uma hora entre as apresentações. Mesmo com a tentativa de repetir alguma associação entre imagem e som que desperta o nosso interesse na primeira atuação, não há como alcançar o mesmo resultado numa segunda versão. Isto acontece em razão da apreensão da *performance* ocorrer através do todo, do tempo integral de duração a obra, ou seja, assim como Youngblood (1970) descreve o filme sinestésico, a experiência consiste em uma imagem transformando-se continuamente em outras imagens - uma metamorfose - de modo que, o todo supera a soma das partes, logo, existe somente a experiência contínua da percepção. Portanto, não há passado nem futuro, apenas o presente vivido, pois, como destaca Santos (1997, p.31), “é a partir do tempo presente da observação que tomamos consciência da nossa existência e dos fenômenos de nosso entorno”.

Por fim, o modo com que a *performance* se constrói ajuda a definir o que a obra pretende. A partir de uma experiência que jamais se repete no mesmo formato, buscamos promover a noção de transitoriedade no público, o que também é reforçado pela qualidade das imagens, as quais representam movimentos em constante mutação, assim como pela composição musical, que incorpora ruídos que fazem parte da paisagem sonora e que deixam de ser notados pela confusão de sons que ouvimos diariamente. Deste modo, combinando diferentes vídeos sobrepostos com os sons que brincam com a nossa percepção, promovemos a relação entre o vídeo e o áudio para suscitar um verdadeiro mergulho por entre as camadas, que só se torna pleno com a entrega integral do público ao momento, ou seja, com a (des)conexão com o *Fluxo*.

⁶⁴ Expressão de Christine Mello (2008).

3 PROCESSOS NA ARTE E TECNOLOGIA

O capítulo que encerra esta dissertação nasce a partir das reflexões sobre a relação entre o vídeo, a tecnologia e a *performance*, em diálogo com as produções abordadas no segundo capítulo. Portanto, pelas constatações verificadas em minha poética, baseada nos procedimentos operatórios, levantam-se algumas questões pertinentes a produção com o audiovisual na arte contemporânea. Logo, são realizados alguns apontamentos que verificam os resultados obtidos a partir da produção em equipe e a possibilidade de trabalhar com a imprevisibilidade dentro de um sistema computacional. Além disso, contata-se o aspecto temporal do vídeo, especialmente a noção do tempo real nas manifestações com caráter performático e, por fim, aborda-se a aproximação, a partir do processamento com o audiovisual, entre a produção de experiências estéticas com o fenômeno da sinestesia.

3.1 A questão da autoria: o artista e o coletivo

A revisão histórica da arte computacional comprova como é comum e produtivo o trabalho em parceria para produção de uma experiência estética. Especialmente quando envolve pessoas com conhecimento mais específico sobre alguma tecnologia, como, por exemplo, os programadores capazes de oferecer maior domínio sobre as máquinas. Feita esta observação, continua-se a tratar este tema, porém, parte-se do estudo dos casos que foram apresentados no capítulo anterior, ou seja, o foco se volta aos trabalhos que produzi através da colaboração de outros artistas ou que, de alguma forma, são viabilizados com a contribuição de outras pessoas.

Antes de abordar as experiências em equipe, é preciso observar as obras desenvolvidas sem a participação de outro artista durante a *performance*. Iniciando com a primeira experiência, na obra *Projeções de nós mesmos*, embora tenha realizado a videoperformance sozinho, a obra só é possível a partir dos trabalhos dos outros artistas para a exposição. Deste modo, acredito que no momento que incorporo as imagens produzidas pelos outros, não há como dizer que sou o único autor daquela experiência. Neste caso, ao invés de autor, prefiro pensar que desempenho o papel de mediador, visto que, a intenção está em promover um diálogo com os outros artistas e apresentar ao

público as obras da mostra sobre uma perspectiva nova, através de uma videoperformance.

O mesmo acontece, de certa maneira na obra *Todo dia*, pois, embora tenha trabalhado por conta na produção e no processo, não há como considerar que seja uma obra de minha autoria apenas. Ainda que as imagens e os sons tenham sido captados por mim, sob uma percepção pessoal, prefiro pensar que meu papel se dá, novamente, mais no sentido de um mediador do que um autor propriamente dito. Afinal, em *Todo dia*, a intenção está em trabalhar com as marcas, os vestígios presentes no lugar, logo, grande parte das imagens utilizadas são registros dos sinais deixados pelos outros nos prédio, como os grafites, as ilustrações, as frases escritas nas paredes.

Assim como a trilha sonora da *performance*, composta inteiramente a partir dos sons captados pelos corredores do prédio, ou seja, com os sons executados pelos alunos, por trás das portas das salas de aula do Curso de Música. Isto, ao meu ver, impossibilita denominar que eu tenha sido o autor da trilha sonora na obra, aliás, penso que nem mesmo os alunos podem assinar esta autoria, afinal os sons, executados por piano, trompete, violão, vibrafone, entre outros, eram fragmentos de orquestras e músicas clássicas misturadas com músicas populares. Por esta condição, prefiro considerar que minha atuação, em relação ao áudio, também está mais em direção ao mediador do que para o autor, pois, assim como um *DJ*, sou responsável pela mixagem dos sons coletados e não o criador.

Enfim, acredito que esta noção de mediador é a que melhor define minha atuação nestas experiências artísticas. Afinal, nestes casos, todos dados utilizados para a produção estão baseados na apropriação, sendo na primeira experiência uma adaptação das obras com o consentimento dos outros artistas e na segunda, me aproprio de manifestações deixadas anonimamente pelo prédio ou, ainda, “roubando” os ensaios dos alunos por detrás das portas das salas de aula. Logo, as experiências surgem a partir de materiais criados por outros autores, por isso, pode-se inferir que meu papel está mais para um veículo do que para um criador, o que permite conferir uma noção de impessoalidade na arte.

As demais obras contam com a participação direta de outros artistas, conferindo a característica de um trabalho em equipe. *Maquímica* é a que melhor expressa minhas pretensões com o trabalho em equipe na produção das experiências desenvolvidas até o momento. Como havia despertado o interesse para a programação computacional

naquele ano, estava interessado em desenvolver uma obra que fosse totalmente construída, a partir do nada, através do Pure Data. Ou seja, ao invés de usar os *softwares* que conhecia, meu anseio consistia na criação de todas as condições necessárias para a viabilização desta obra a partir do computador. No entanto, trabalhar com programação demanda tempo e exige um vasto conhecimento técnico de alguma linguagem computacional. E como estava entrando em contato com uma linguagem de programação pela primeira vez, me faltava o tempo e o domínio para desenvolver o que havia planejado para esta *performance*.

Além desta situação, aproveito a disposição de dois artistas que puderam ajudar na produção uma experiência mais consistente para a *performance* audiovisual. Assim, surge a parceria com Cristiano Figueiró, artista e pesquisador que trabalha com música e linguagens de programação para sistemas interativos em composição/*performance* e, também, Rafael Berlezi, artista multimídia, que parte da experiência como músico para novas pesquisas envolvendo linguagens visuais como a fotografia e o vídeo.

Com a participação de ambos foi possível realizar grande parte do sistema previsto no projeto inicial da obra, além de incorporar novos elementos não previstos a partir do improviso dos artistas. Afinal, a ideia de utilizar a máquina de escrever na *performance* acontece durante a montagem estrutural da obra, enquanto procurávamos por extensões elétricas e bancadas para nossos equipamentos, encontramos no depósito do teatro uma máquina bastante antiga. E como Figueiró já havia programado um *software* para reconhecimento de sinal sonoro, foi necessário apenas mais um microfone acoplado à máquina para incorporá-la na experiência.

No entanto, apesar da dedicação e empenho de todos, a proposta inicial da obra previa mais interação do que foi possível realizar naquele momento. A ideia era fazer com que os sons emitidos pela percussão e pelos computadores alterassem padrões na imagem em tempo real, o que acaba não sendo realizado apenas pelo tempo limitado que enfrentamos na etapa de produção. Assim, a interação acontece com maior intensidade no contexto sonoro da obra, através da ativação de sinais sonoros a partir da percussão, com o toque nas teclas da máquina de escrever e pelo controle do sintetizador sonoro através do *joystick*.

Logo, a relação audio-visual acontece exclusivamente por meio de nossa percepção durante a *performance* audiovisual, sem depender dos dispositivos máqunicos. Como não há comunicação entre os computadores encarregados do áudio

com os do vídeo, fica por nossa conta a inter-relação sonoro-visual na obra, mesmo que se reconheça, em certos momentos, uma sincronia entre som e imagem, isto acontece de maneira manual e intuitiva durante o processamento dos dados. De maneira que, assim como os cortes das sequências do filme são realizados a partir da minha percepção do som, os músicos também improvisam baseando-se nas imagens que assistem por meio da projeção.

Esta experiência tem uma grande importância em minha pesquisa pelo fato de envolver o meu primeiro contato com o Pure Data e com a comunidade empenhada com o *software* livre. Como esta plataforma possui o código aberto, existe uma comunidade mundial de desenvolvedores trabalhando constantemente para aprimorar as capacidades produtivas neste ambiente. Portanto, há uma série de *patches*⁶⁵ - pacotes de dados para Pd - lançados diariamente para os mais diversos fins que podem ser aproveitados conforme a intenção de cada programador. Isto possibilita um ganho de tempo, pois em alguns casos, o que precisa ser feito para determinada finalidade já pode ter sido programada por outro.

Como, por exemplo, para construir o *software* encarregado do processamento visual, utilizei alguns *patches* que fazem parte do pacote básico do Pd disponíveis quando baixamos o programa, como um simulador de vídeo-cassete digital que inclui os botões com os comandos de *play*, *rewind*, *fast-faword* e *stop* para um arquivo de vídeo indicado no disco rígido do computador. Além deste, também recorri a outros *patches* como a *videogrid*⁶⁶ - programado por pesquisadores espanhóis envolvidos com *performances* audiovisuais - com extrema utilidade para a criação de ferramentas *Vjing*. Assim, é interessante observar a possibilidade de se criar um programa original a partir de pequenos pacotes de dados desenvolvidos e compartilhados em escala global.

O que representa, na minha opinião, um método bastante interessante de autoria coletiva possibilitado pela rede mundial de computadores. Outra observação que precisa ser feita é com relação ao portal Estúdio Livre⁶⁷, onde é possível encontrar grande variedade dos *patches* para Pd além de diversos fóruns e tutoriais que discutem o uso destes pacotes. Como minha relação com a programação ainda é bastante recente, este portal teve um papel fundamental na viabilização da *performance*, pois pude me basear nos tutoriais que ensinam os melhores caminhos, passo a passo, para o desenvolvimento

⁶⁵ Na tradução literal para o português *patch* significa remendo.

⁶⁶ Conferir na figura da página 67.

⁶⁷ Disponível em www.estudiolivres.org.

de um *software* de processamento visual.

Com esta situação, podemos considerar uma expansão no processo de autoria de uma experiência estética. Afinal, o programa que viabiliza a *performance* nasce a partir do esforço de diversos programadores conectados mundialmente e empenhados na criação de pacotes de dados para *softwares*, os quais, disponibilizados na rede, podem ser úteis para as mais diversas finalidades, estéticas, ou não.

Apesar do êxito desta experiência em equipe, conto com a participação de Figueiró apenas em *Maquinica* principalmente em decorrência da distância geográfica, visto que ele reside na Bahia e são raros os encontros no sul do país, onde estou estabelecido atualmente. Entretanto, mantenho a parceria com Berlezi nas obras mais recentes - no vídeo *Antropaisagem* e na *performance Fluxo* - a fim de aprimorar as experiências propostas. A afinidade e a sintonia com Berlezi permite que confie a ele o cuidado com a composição sonora das obras, assim, tenho mais tempo para me dedicar ao visual e, além disso, as obras ganham com mais uma sensibilidade estética e a percepção de um outro artista.

Nas *performances*, a presença de outro artista amplia a relação do público com a obra, afinal é mais uma pessoa para detectar a energia da experiência que, neste caso, é convertida em música. Além disto, acredito que a participação de Berlezi vem aumentar o nível de improviso da *performance*, visto que sempre trabalhamos com uma composição feita em tempo real, portanto, as imagens são processadas a partir da captação de micro-instantes sonoros, sem saber o que pode vir a seguir, do mesmo modo que ele compõe sem saber o rumo que as imagens podem seguir. Até porque sempre optamos por trabalhar desta forma, sem seguir roteiros, sem combinações prévias, deixando apenas o tempo fluir durante a *performance* para promover relações inusitadas, tanto para o público, como para nós.

Com estas experimentações realizadas até o momento, o trabalho colaborativo com Berlezi tem se demonstrado bastante fértil e deverá se estender em projetos futuros. Afinal, pode-se reparar que existe uma tendência de projetos coletivos neste tipo de manifestação, pois exige conhecimentos específicos em pelo menos três áreas: vídeo, música e computação. Tendência que pode ser comprovada desde os trabalhos dos artistas do cinema expandido ou com os pioneiros do campo das *performances* audiovisuais, em que, geralmente, videoartistas trabalham conjuntamente com engenheiros, programadores e músicos.

Atualmente, grande parte das *performances* audiovisuais são realizadas, em todo o mundo, por coletivos. Tal como o grupo europeu Anti-VJ⁶⁸, formado por cinco artistas e um músico, os quais são motivados pela possibilidade de produzir visuais complexos em *performances* e instalações com o uso, principalmente, de projeções de luz. Como descreve Dixon (2007), o Anti-VJ desenvolve seus sistemas próprios para pintura interativa, trabalhando com luz e sua influência na percepção e estimulação do público, tendo em vista que a tecnologia digital permite a integração sensorial pelo controle de gestos e/ou processos.

Outro coletivo fundado no meio da década de 1990, por Michael Faulkner é o D-Fuse⁶⁹, que integra videoartistas, músicos, *designers* gráficos e arquitetos em projetos de *performances* audiovisuais e instalações. O D-Fuse costuma desenvolver uma configuração técnica e um *software* específicos para cada projeto realizado, conforme as necessidades criativas. Como, por exemplo, a *performance Latitude [31°10N/121°28E]* (2010) apresentada em São Paulo, no Itaú Cultural, na 5ª edição do *ON-OFF - Experiência com Live Images* (2009), que tive a oportunidade de presenciar. Esta experiência, em que participam dois videoartistas e um músico, é o resultado de uma pesquisa do coletivo na China, onde são registrados vídeos e áudios da paisagem urbana, de espaços abandonados, multidões, conversas, luzes e formas arquitetônicas, material que serve como base para uma experiência que varia entre 45 e 60 minutos de duração.

Aqui no Brasil, pode-se destacar o trabalho *Obsolescência Programada* (2009), de Lucas Bambozzi com os músicos Jarbas Jacome e Paulo Beto, também apresentado na mesma edição do *ON-OFF*. Esta obra, baseada na programação em *Vimus* e *Pure Data*, é dividida em 3 atos, em que, primeiramente, promove-se uma experiência de mediação com o público através da interferência dos celulares da platéia nos visuais projetados e, logo após, utiliza-se sequências de vídeo manipuladas por fragmentos em sincronia com o áudio.

Enfim, estes exemplos de produções demonstram o que é cada vez mais comum nas *performances* audiovisuais: o trabalho em equipe. O que pode render em experiências bastante ricas, pois reúne as ideias de pessoas de diferentes áreas empenhadas no desenvolvimento de projetos para envolver as sensações do público com a obra. Por este motivo, pretendo contar, em minhas experimentações futuras, com a

⁶⁸ Disponível em <http://www.antivj.com/>.

⁶⁹ Disponível em <http://www.dfuse.com/>.

participação de pessoas com interesses em comum, conforme as necessidades do projeto e a conveniência do momento.

3.2 Da determinabilidade à imprevisibilidade

As preocupações estéticas do artista que utiliza o computador, destaca Venturelli (2004), mesmo que esteja mais envolvido com a ciência e a tecnologia, costumam ser as mesmas dos demais artistas contemporâneos. Edmond Couchot (2003) também reconhece que os primeiros artistas trabalhando com o computador se interessam, como muitos outros, pelos processos de criação e pela produção muito mais do que pelo produto, além de apresentarem o interesse pela participação do espectador na obra de arte. Conforme sugere, os artistas se interrogam sobre a maneira pela qual esses processos advêm e sobre as regras ou as leis que os determinam, quer sejam feitos pelo homem ou pela máquina.

Estas observações conduzem a um tema recorrente quando se trata da arte produzida com computadores. Muitas vezes, verificam-se discursos que apresentam uma visão negativa ao tratar da arte baseada na linguagem computacional em decorrência da determinabilidade técnica das máquinas, ou seja, pelo fato das máquinas obedecerem a regras e possuírem uma operação baseada em algoritmos.

Arlindo Machado (2001) traça um contraponto entre as ideias de Vilém Flusser e Edmond Couchot para fundamentar a questão do determinismo que envolve as máquinas. A discussão surge pelo fato das máquinas semióticas⁷⁰ serem definidas pela sua propriedade básica de estarem programadas para produzir determinadas imagens e para produzi-las de determinada maneira, a partir de certos princípios científicos definidos a priori. Neste sentido, uma máquina semiótica condensa em suas formas materiais e imateriais em certo número de potencialidades e cada imagem técnica produzida através dela representa a realização de algumas dessas possibilidades.

Assim, pode-se rever no conceito de *caixa preta*, aferido por Flusser (1998), referente à máquina fotográfica, e estendido por Couchot (2003) para os dispositivos como as câmeras, os sintetizadores e os computadores. Este conceito aplica-se pelo

⁷⁰ As máquinas semióticas são aquelas dedicadas prioritariamente à tarefa da representação: câmeras fotográficas, filmadoras, computadores, entre outras. Elas determinam modos de percepção e incutem ideologias pelo que têm de saber materializado em suas peças e circuitos. (MACHADO, 2001).

motivo que estas máquinas apresentam um funcionamento misterioso, ou seja, a complexidade da máquina acaba pode impedir que o artista domine totalmente o seu funcionamento. Neste sentido, a discussão surge a partir de Flusser (1998), ao advertir para uma atuação puramente externa à caixa preta, isto quer dizer, o artista como um operador de aparelhos.

Para Flusser (1998) a verdadeira tarefa da arte está em insurgir-se contra essa situação e, do mesmo modo, contra a repetição indiscriminada que conduz inevitavelmente à estereotipia, ou seja, à homogeneidade e previsibilidade dos resultados. Aliás, o principal desafio a ser vencido na era da informática seria a estereotipia das máquinas e processos técnicos, assim como a robotização da consciência e da sensibilidade. Logo, o artista tem o papel de recolocar as questões da liberdade e da criatividade no contexto de uma sociedade cada vez mais informatizada e cada vez mais dependente da tecnologia.

Tanto Flusser, quanto Couchot admitem que devido à complexidade dos conceitos invocados na concepção de uma máquina semiótica, pode-se afirmar que sempre existirão potencialidades dormentes e ignoradas que o artista acabará por descobrir, ou até mesmo por inventar, ampliando constantemente o universo das possibilidades conhecidas de determinado meio. Flusser (1998), em sua abordagem sobre a fotografia, destaca o trabalho de Andreas Müller-Pohle que desenvolve estratégias fotográficas contemporâneas para a produção de imagens consideradas como fotografia expandida. Isto é, imagens com um caráter perturbador, que apontam para uma redefinição dos paradigmas estéticos e também responsáveis por ampliar os limites da fotografia enquanto linguagem, sem se deter na sua especificidade.

Couchot também concorda com Flusser ao compreender que o papel do verdadeiro criador, em vez de simplesmente submeter-se a um certo número de possibilidades impostas pelo aparato técnico, deve subverter continuamente a função da máquina que utiliza, ou seja, é preciso manejá-la no sentido contrário de sua produtividade programada. Como descreve Machado (2001), o verdadeiro aperfeiçoamento das máquinas, aquele que se pode dizer que eleva o seu grau de tecnicidade, corresponde não a um incremento do automatismo, mas, pelo contrário, à introdução de uma certa margem de indeterminação em seu funcionamento.

Como solução ao problema relacionado ao determinismo imposto pela máquina, alguns artistas procuram recursos que permitam a intervenção do acaso em seus

trabalhos. Deste modo, a manipulação do acaso⁷¹ aparece como uma maneira de simular a liberdade de criação, tal como já aparece nos primórdios da arte computacional na exposição *Cybernetic Serendipity* (1968). Venturelli (2004) cita o pioneirismo da obra computacional de Vera Molnar, na década de 1970, que busca por meio de modelos matemáticos fundamentar sua poética no acaso.

Como evidenciam Júlio Plaza e Mônica Tavares (1998), através de métodos matemáticos relacionados com a aleatoriedade, a teoria das probabilidades e a geração de números randômicos é possível criar aspectos equivalentes aos envolvidos nos processos criativos como acaso, imprevisibilidade, espontaneidade, intuição, indeterminação e originalidade. Todavia, a imprevisibilidade não está necessariamente atrelada somente às obras que obedecem as regras de programação, ela também pode ser alcançada em poéticas de cunho experimental.

Conforme Plaza e Tavares (1998), na atitude criativa de caráter experimental, em que concepção e realização são concomitantes, o artista coloca-se diante de uma situação nova. Nestes casos, o artista procura desvendar as possibilidades estéticas a serem obtidas com os meios aos poucos. “Imbuído de um conhecimento transmitido pelos sentidos, ele experimenta no intuito de encontrar novas e outras formas de se expressar”. (PLAZA, TAVARES, 1998, p.187).

Verifica-se este caráter experimental nas obras dos artistas que buscavam compor músicas a partir de recursos tecnológicos nos primórdios da arte da *performance*. Aliás, é necessário destacar a importância que a música produzida eletronicamente desempenha no desenvolvimento da arte computacional. Afinal, historicamente, os estúdios de música eletrônica surgiram antes dos estúdios de arte computacional. Deste modo, alguns artistas visuais foram atraídos para os departamentos de música das universidades com o intuito de buscar informações sobre os computadores. O que resultou em uma rica variedade de obras audiovisuais produzidas por alguns dos nomes já citados.

Pode-se observar três tendências originadas a partir da utilização de recursos eletrônicos na composição musical: a Música Concreta, a Música Eletrônica e a Música Eletroacústica. Como descreve Paulo Motta (1997), em 1948, o músico e pesquisador francês Pierre Schaeffer, utiliza gravações gramofônicas de sons naturais manipulados através de aparelhos eletrônicos e, assim, reprocessados e organizados através de

⁷¹ É importante lembrar que a intervenção do acaso na arte já pode ser observada nas experiências dos dadaístas, os quais buscavam incorporar a intervenção dos acidentes e das surpresas no ato criador como um meio de explorar novas possibilidades e expressões.

técnicas novas de composição. O resultado destes estudos é definido por Schaeffer como Música Concreta. Já, a Música Eletrônica, surge a partir de sons sintetizados exclusivamente por meios eletrônicos. E, basicamente, pela associação dos sons reprocessados da Música Concreta com os sons sintetizados da Música Eletrônica, somados a sons instrumentais, surge a Música Eletroacústica.

O que pretendo demonstrar com isto, é que entre os procedimentos composicionais característicos destas três tendências estão a indeterminação e a aleatoriedade. Motta (1997) observa que a imprevisibilidade da captação de fontes sonoras na música concreta está intrinsecamente relacionado à própria micro-estrutura dos sons naturais. Assim, tal constatação faz com que os músicos se empenhem na incorporação do acaso e da aleatoriedade tanto na notação quando na interpretação musical. O autor também destaca que tais procedimentos encontram justificativas não somente no estudo da natureza do som, mas também nas pesquisas relacionadas à Física Quântica, ou pela inclusão da Filosofia e do misticismo oriental.

Conforme Motta (1997), a aproximação do pensamento oriental gera uma flexibilidade estrutural às partituras. De tal modo, os compositores passam a perceber que a aplicação dos conceitos orientais proporcionam uma melhor expressividade estética à obra musical baseada em processos não casuais e aleatórios. Dentre os compositores envolvidos com este pensamento, destaca-se Karlheinz Stockhausen, que transforma suas partituras em verdadeiros roteiros cerimoniais e ritualísticos e John Cage, responsável pela Música Aleatória, em que emprega os procedimentos aleatórios, tanto composicionais quanto interpretativos, de forma mais significativa.

As composições de Cage incorporam, por exemplo, ruídos ambientais das ruas, sons produzidos pelo martelo sobre a madeira ou, de modo singular, o silêncio. Com sua síntese de filosofia oriental e música experimental, Cage começa a exercer grande influência sobre artistas mais jovens Allan Kaprow e Richard Higgins, enfatizando o elemento do acaso na arte como uma maneira válida de produção artística. Ao examinar mais a fundo, constata-se que os processos empregados por Cage são bastante comuns na prática dos VJs, os quais compartilham com público o processo de produção da experiência e se baseiam no improviso para manipular as imagens “encontradas” em outros contextos.

É importante destacar que, nas obras produzidas por mim e citadas neste estudo, antes de mais nada, a maior preocupação está no caráter experimental das situações. A

primeira experiência - *Projeções de nós mesmos* - caracteriza-se pela livre-associação entre as demais obras, sem a preocupação com a diferença de abordagem ou de linguagem, a obra se faz naquele instante através da escolha aleatória entre as imagens, tal como opero nas experiências anteriores, como *VJ*, no contexto das festas em casas noturnas. A intenção consiste simplesmente em trazer a prática do *Vjing* para dentro de uma galeria e apresentar como as obras daquela mostra poderiam ser reprocessadas em tempo real junto ao público.

De modo semelhante a este caso, em *Todo Dia*, interessa-me experimentar a operacionalidade do processo audiovisual sozinho. Afinal, neste caso, opto por compor o som ao vivo juntamente com o vídeo, o que exige muita concentração durante a *performance*, visto que não sigo roteiro algum, apenas lanço uma faixa sonora sobre a outra enquanto manipulo as imagens. Nesta experiência, percebo que para trabalhar com a produção ao vivo de áudio e vídeo de modo independente, totalmente baseada no improviso, a participação de mais um artista contribui de maneira significativa, pois, nesta ocasião fico insatisfeito com o resultado justamente por não ter conseguido me concentrar efetivamente no visual e também no som.

Entretanto, posteriormente em *Fluxo*, volto a contar com a colaboração de Berlezi para a composição e o processamento sonoro. Um aspecto interessante desta parceria, é que costumamos trabalhar separadamente, apenas conversamos sobre a proposta da obra e, assim como Berlezi não assiste as imagens durante a produção - a etapa de preparação do material para a *performance* - eu também não ouço a pesquisa sonora realizada por ele. No caso de *Fluxo*, os únicos sons que tenho conhecimento prévio são os ruídos captados juntamente com as imagens nas ruas. Porém, este material é tratado e manipulado por Berlezi durante a ação performática em conjunto com a música produzida espontaneamente, logo, fico sem referências do momento em que um ruído pode ser inserido à composição.

O interessante neste processo de execução é que um se baseia no outro e ambos estão baseados no improviso. Assim como sigo os sons para a escolha das imagens e para estabelecer um ritmo de montagem, Berlezi afirma escolher os timbres e criar o desenho sonoro a partir das imagens projetadas. Deste modo, pode-se pensar como um duplo improviso, já que o improviso com uma mídia influencia as escolhas do artista para improvisar com a outra mídia, tendo em vista, também, que até o presente momento, todas *performances* que realizamos conjuntamente são construídas sem roteiro algum.

Entretanto, convém lembrar que no contexto das *live images*, o roteiro não pode ser considerado um elemento limitador da experiência. O histórico da *performance* na arte confirma esta afirmação, pois, muitas vezes, ela pode basear-se em uma certa seqüência de ações já estabelecidas. Mesmo assim, como se trata de um processo que se realiza ao vivo, sempre há os imprevistos nas ações dos artistas e as respostas do público que podem não ser esperadas.

Suspensão:
Composição audiovisual de Luiz duVa
Duração aproximada: 40 minutos

Abertura:

Sala vazia. Performer nú sentado atrás do seu computador que está no chão do palco entre as 2 telas de projeção.
As portas são abertas e o público entra.

Audio INPUT - [ON] = Mix AUTO (A/B) - [ON]

Ruídos

A	V	Sp	+	+-
25	↘	↘		-
25	↘	↘		-
A	V	Sp	+	+-
	↘	↘		
B	↘	↘		

④ - 67 black
⑤ - 68 - 1/0 no título "Suspensão"
+ [5] Blow de Flash Filme Lento

Fica assim até todo o público acabar de entrar e se sentar nas cadeiras da sala.

Câmera ao vivo 1:

Ruídos

A	V	Sp	+	+-
25	↘	↘		
25	↘	↘		
A	V	Sp	+	+-
	↘	↘		
B	↘	↘		

④ 67 Black
⑤ 68 título
[] + [J] - [ON]
[5] - [ON]

Performer vai até o meio das 2 telas e faz a série de saltos.
Sua imagem é captada ao vivo pela câmera que é mixada com os movies A/B e em seguida mandada para as 2 telas de projeção.
Quando o performer acaba a série de saltos ele retorna para atrás do seu computador.

Figura 32 - Partitura criada por duVa para *Suspensão* (2006).

Ao olhar a produção de Luiz duVa, constata-se casos totalmente baseados no improviso como *Imagem Não Imagem* (2003) e outras situações, como em *Suspensão* (2006), na qual o artista desenvolve uma partitura audiovisual para ajudar no momento da interpretação da peça. Mas como duVa⁷² afirma: “não é porque eu me baseava numa partitura que eu não improvisava, muito pelo contrário, o que a partitura faz é me assegurar um mínimo, um porto seguro para que eu possa voltar depois dos momentos

⁷² A opinião de duVa foi extraída do questionário enviado ao artista para tratar, exclusivamente, as questões pertinentes a esta dissertação. A entrevista foi realizada via e-mail em janeiro de 2011.

que eu chamo, descritos na partitura, de ‘vídeo-solos’ que são momentos de improvisação”.

Além disso, ao considerar a produção das experiências a partir de um programa operacional, existem diversas maneiras de se evitar o rótulo de previsibilidade e do determinismo atribuído às obras computacionais. Como os casos em que o artista exerce completo domínio sobre a máquina, tal como acredito ocorrer em *Maquínica*, em que buscamos através da programação obter total liberdade no processamento visual e sonoro. Afinal, a experiência é concebida por *softwares* gerados a partir da programação especialmente para este caso, ou então sofreram interferências - como no caso do Queve - para ampliar o grau de manipulação e de controle, mesmo no sentido de operar os dados aleatoriamente.

Esta atitude é comum no âmbito das *performances* audiovisuais como verifica-se nos exemplos de produções coletivas já citadas. Como algumas obras de Luiz duVa, que são construídas a partir do *software* Isadora, um ambiente para programação gráfica que permite a interação com mídias digitais, dedicado para a manipulação de vídeo em tempo real. Aliás, duVa recorre a este sistema por acreditar que a construção de uma obra baseada em um *software* específico poderia limitar a natureza do trabalho, inclusive, ele defende que o ideal é o desenvolvimento de um aplicativo customizado para o trabalho que se está realizando, de modo que os artistas também devem desenvolver os próprios filtros - *plugins* - de imagem e som.

Portanto, estes exemplos demonstram que é possível fugir da determinabilidade técnica, como já aparece no discurso de Flusser (1998). Seja através da inserção de elementos ao acaso dentro do sistema computacional, seja pelo domínio total do artista de um *software* ou de uma linguagem computacional, concorda-se com Machado (2009) ao afirmar que o trabalho artístico progride em direção contrária a da tecnocracia, por isto, declara-se existir:

[...] uma pressa simplificadora quando se afirma que a evolução da técnica reduz progressivamente o campo da criatividade estética e que a liberdade do artista, afirmada como condição do ato criador, encontra-se submetida ao arbítrio da máquina e seus construtores. (MACHADO, 2009, p.194).

Machado (2009, p.185) argumenta que “toda arte produzida no coração da

tecnologia vive, portanto, um paradoxo e deve não propriamente resolver essa contradição, mas pô-la para trabalhar como um elemento formativo". Logo, seria necessário certo coeficiente de desordem como acontece nas *performances* que venho produzindo, tal como procuro demonstrar que é possível usufruir das máquinas para a produção de experiências estéticas únicas e totalmente imprevisíveis, em que o processo de produção do trabalho é compartilhado com os espectadores em tempo real.

Em *Maquinica*, a proposta de operar as informações sob a lógica do improviso, como acontece com as imagens, sem a preocupação de seguir uma sequência determinada, também é uma característica do áudio. Portanto, do mesmo modo que o acaso governa a lógica das imagens projetadas, o áudio produzido ao vivo pelos músicos segue a lógica do experimentalismo. Tanto a percussão, como os sons sintetizados pelo computador são gerados sem seguir uma composição definida e, em alguns momentos, os sons são escolhidos aleatoriamente no computador.

3.3 O tempo no vídeo

Arlindo Machado (1993) compara que, enquanto todas as imagens anteriores são inscrição no espaço - a ocupação da topografia de um quadro - a imagem eletrônica⁷³, que traduz a natureza do vídeo, é a síntese temporal de um conjunto de formas em mutação. E como complementa Christine Mello (2008, p.51), vídeo é uma questão de tempo: o tempo inscrito na imagem, o tempo de transmissão da imagem e o tempo de duração necessário à sua apreensão sensória, "a dimensão temporal do vídeo é uma característica fenomenológica que o transforma em um acontecimento eletrônico".

Machado (1993) observa que toda a substância do vídeo pode ser descrita em termos de temporalidade, ritmo e frequência. A própria varredura da tela, com seus intervalos horizontais e verticais de rastreamento, funciona como uma métrica ou uma espécie de compasso. Conforme defende Machado (1993), por existir apenas no tempo, inclusive no tempo real e presente, a imagem eletrônica é pura duração. Isto faz com que

⁷³ Uma imagem eletrônica é a tradução de um campo visual para sinais de energia elétrica, obtido por um retalhamento e uma pulverização da imagem em centenas de linhas luminosas de intensidade variável (no caso do vídeo analógico) ou em milhares de pontos elementares de cor chamados *pixels* (no caso do vídeo digital), de modo a criar uma outra topografia. Tecnicamente, a imagem eletrônica não consiste em outra coisa que no ponto luminoso que corre a tela, enquanto variam sua intensidade e seus valores cromáticos. (MACHADO, 2007, p.24).

o vídeo acabe se aproximando mais da música, estética essencialmente da duração, do que das artes plásticas ou visuais.

Na prática, percebe-se nas primeiras experiências em videoarte de Paik, características de espontaneidade e de captura do instante. O que não é possível fazer com o filme que necessita ser tratado e processado, torna-se possível com a técnica do vídeo - o registro e a revelação do tempo instantâneo. Como descreve Rush (2006), enquanto o filme é contemplativo e afasta o observador da realidade, o vídeo devolve dados originais ao ambiente em tempo presente.

Com as experiências em vídeo de Paik e de Vostell, o campo da arte descobre a possibilidade concreta da inscrição e distorção do tempo nas imagens em tempo real. De acordo com Mello (2008), este momento de expansão da arte, marcado pelo rompimento com a noção de especificidade no campo das linguagens, se traduz com o surgimento do vídeo e determinados procedimentos revelados neste meio como a impermanência das formas, a temporalidade da imagem, o acontecimento e a efemeridade.

Após Paik, outros artistas como Bruce Nauman, Dan Graham, Joan Jonas, também dão início à produção de obras com este apelo temporal, além de apresentarem temas relativos à memória, que evidenciam a influência do filósofo Henry Bergson (1859-1941) sobre os artistas contemporâneos, conforme observa Venturelli (2004). O filósofo, que coloca o tempo no centro da metafísica, afirma que a essência do tempo está no fato de que ele passa, ou seja, a realidade consiste no fluxo, essencialmente o movimento do tempo. Porém, embora suas ideias tenham impacto para os artistas contemporâneos, ironicamente, o filósofo despreza a abertura das artes à tecnologia, pois acredita ser importante somente a percepção permitida pela intuição, sem o auxílio de máquinas.

Machado (1997), em sua abordagem acerca do fenômeno temporal do vídeo, argumenta que a imagem eletrônica é sempre e necessariamente uma anamorfose cronotópica. Para compreender o significado desta expressão é preciso considerar o conceito de anamorfose que abrange toda e qualquer distorção do modelo realista de representação figurativa, além de relativizar ou subverter os cânones mais rígidos da perspectiva geométrica do Renascimento. Deste modo, Machado (1997) trata de uma modalidade específica de anamorfose denominada cronotópica, pois se refere as deformações resultantes da inscrição do tempo na imagem.



Figura 33 - The Fourth Dimension (1988), de Zbigniew Rybczynski.

Afinal, a imagem eletrônica é constituída de linhas e cada uma delas representa um diferente intervalo de tempo. O que demonstra para Machado (1977, p.73) que “o tempo já não é, como era no cinema, aquilo que se interpõe *entre* um fotograma e outro, mas aquilo que se inscreve no próprio desenrolar das linhas de varredura e na sua superposição de quadro”. O autor aponta a obra *The fourth dimension* (1988), de Zbigniew Rybczynski, como uma experiência capaz de demonstrar a condição cronotópica da imagem eletrônica através da hipertrofia de sua dimensão temporal.

Rybczynski obtém anamorfoses cronotópicas de imagens anteriormente gravadas, de uma forma que poderia ser assim resumida: a primeira linha do quadro ou *frame* cronotópico é uma cópia da primeira linha do quadro utilizado como fonte; a segunda linha do mesmo quadro cronotópico é uma cópia da segunda linha do *segundo* quadro e assim sucessivamente. (MACHADO, 1997, p.74).

No vídeo, as imagens em movimento são distorcidas e deste modo evidenciam um outro movimento na trajetória dos corpos no espaço-tempo. Isto acontece pois a cada quadro do vídeo, as diferentes linhas de varredura representam diferentes estágios do movimento do objeto. Assim, se observa uma anamorfose de segundo grau, pois considera-se que na imagem eletrônica já ocorre uma anotação do tempo, na obra *The fourth dimension* há o cronotopo inserido dentro de outro cronotopo.

Como aponta Machado (1997), as anamorfozes e dissoluções de figuras, as sobreposições de imagens, os efeitos de edição ou de *collage*, os jogos das metáforas e das metonímias e, também, a síntese direta da imagem no computador não são meros artifícios decorativos, pois, na verdade, constituem o elemento de articulação do vídeo enquanto manifestação artística. Deste modo, a imagem eletrônica é a que tem menor propensão para o documento ou para o realismo fotográfico dentre as imagens figurativas, afinal, ela deverá se impor como uma intervenção gráfica, “ela pressupõe uma arte da relação, do sentido e não simplesmente do olhar ou da ilusão”. (MACHADO 2007, p.30).

A obra de Rybczynski representa de modo exemplar a preocupação que instiga o trabalho dos videoartistas. No entanto, além do interesse pelas distorções e desintegrações das formas, a questão temporal deixa de ser apenas um tema recorrente nas obras para se tornar o parâmetro que passa a constituir a própria natureza do trabalho com vídeo. Isto provoca reflexos diretamente nas imagens que passam a percorrer um caminho em direção à imaterialidade e ao processo de virtualidade.

Para entender melhor o interesse artístico sobre o tempo, convém lembrar que no fim do século XIX ocorrem transformações da realidade espaço-temporal relacionadas à teoria da relatividade de Albert Einstein⁷⁴ (1879 - 1955). Como o tempo passa a ser considerado como a quarta dimensão do espaço, ou seja, é concebido como algo que podia ser materializado, abrem-se inúmeras possibilidades de abordagens estéticas. Conforme aponta Mello (2008), esta nova dimensão da realidade repercute, antes do surgimento do vídeo, nas experiências que se estendem a partir do impressionismo.

Esta consciência exige, além de experiências de reorganização perceptiva, uma nova atitude frente ao pensamento artístico. A alteração sensória da realidade espaço-temporal, exacerbada sobretudo pelos meios tecnológicos, propicia uma nova dimensão criativa em que se reforça a arte como processo, de presentificação em tempo real. “Da realidade de um espaço-tempo construído no plano do objeto artístico, passa-se para a realidade de manifestações processadas simultaneamente ao tempo em que a criação artística se manifesta”. (MELLO 2008, p.43).

Neste sentido, o meio videográfico proporciona alterações sensoriais que permitem a experiência processual da duração e do tempo real com as imagens técnicas. Assim

⁷⁴ Em 1905, o físico apresenta a noção de *continuum* do tempo, onde expressa a ideia de indissolubilidade das categorias do tempo e do espaço.

como o artista passa a interagir em tempo presente - ao vivo - no plano da imagem, o observador pode compartilhar o processo de elaboração do trabalho e agenciar de forma consciente a obra. Mello afirma que tal expansão do espaço sensório presentificado em tempo real provoca a mistura entre arte e a vida em sua elaboração.

Vivemos hoje em dia em uma sociedade que minuto a minuto reconduz globalmente suas informações em tempo real, uma sociedade que se processa ao vivo, *on line*, em constante superposição espaço-temporal, em uma dinâmica de diálogos virtuais, simultâneos, desterritorializados, promovidos pelos circuitos ininterruptos das redes de comunicação digital. (MELLO, 2008, p.45).

No vídeo, ao utilizar o recurso do tempo real, a obra passa a existir como um processo de elaboração a ser vivenciado na duração do ato, como referência à vivência de um acontecimento. É deste modo que Mello (2008, p.145) descreve a videoperformance - manifestação em que o vídeo costuma ser articulado em tempo real - em seu inacabamento, como uma forma aberta, “constitutiva da construção de sentidos entre o tempo apreendido pelo homem e o tempo produzido pela máquina”.

Observo estas questões relacionadas ao tempo, pois ele é um elemento constitutivo nas obras que venho produzindo, seja como um elemento estético, seja como o próprio tema. Afinal, compreende-se que o simples fato de trabalhar com a linguagem do vídeo e com a *performance* já implica na presença da temporalidade nas obras. Assim, com a produção de vídeo e áudio ao vivo, experimento o tempo como elemento estético, e isto ocorre porque ele é responsável pelo processo de instauração da obra, junto aos espectadores, ou seja, a obra ainda não existe até o instante em que acontece o encontro com o público. No momento em que se dá este encontro, a experiência passa a acontecer em um constante processo de devir e, então, a obra se instaura com uma duração que é vivenciada por todos que estão presentes no mesmo espaço-tempo.

A maneira com que os vídeos são processados durante as *performances* também remete às propriedades estéticas do tempo. Pela característica da montagem das cenas no processamento visual, sem uma orientação linear, isto é, por meio da repetição o tempo passa a ter propriedade incorporal, como observa Cauquelin (2008). Esta incorporalidade do tempo, ocorre quando não há momentos em sucessão, ou melhor, quando há indiferença entre antes e depois, quando o que existe é somente o momento, o presente. O tempo aparece como incorporal em minhas *performances* pelo fato de

combinar as imagens e o sons por meio de sobreposições dos *samples* em *looping*, isto é, os fragmentos são articulados uns sobre os outros, de modo que se repetem para gerar a composição audiovisual.

Por outro lado, a questão do tempo como temática surge a partir da obra *Todo dia* e continua, cada vez mais, presente nas experiências seguintes - *Antropaisagem* e *Fluxo*. Afinal, produzo *Todo dia* para tratar o aspecto do cotidiano e também abordar as marcas deixadas em um espaço pela ação do tempo. Já em *Antropaisagem*, mantenho esta abordagem mas deixo de considerar um lugar específico para representar um lugar qualquer, visto que a intenção é demonstrar as consequências das ações humanas sobre a natureza no decorrer do tempo. Enquanto que em *Fluxo*, retomo a questão da rotina pelo registro dos movimentos presentes nos centros urbanos, porém, a captação de situações em que a paisagem se altera rapidamente remete à noção de transitoriedade, o que é reforçado pela natureza do trabalho com a produção da *performance* audiovisual ao vivo, revelando a impermanência própria da obra.

3.4 Sinestesia, a percepção do audiovisual

Há muito tempo que os artistas buscam entrelaçar os sentidos em obras associando a ideia da sinestesia⁷⁵. Sérgio Basbaum (2002) afirma ser difícil imaginar a fruição de qualquer obra de arte sem algum componente sinestésico, tendo em vista que a percepção se dá de maneira integrada e salientando que imagens, luzes, formas, sons e aromas se interligam de inúmeras e diferentes maneiras desde os primórdios da arte sinestésica.

No contexto histórico, a sinestesia aparece em propostas de Leonardo da Vinci para espetáculos de luz, cor e som, porém ela é abordada de modo mais expressivo nos campos da arte e da ciência a partir do surgimento da *Color Music*⁷⁶, quando a relação entre música e cores torna-se uma tradição específica em meio aos que buscam promover inter-relações entre os sentidos através da construção de dispositivos, conhecidos como *Color Organ*.

⁷⁵ Sinestesia é uma condição neurológica que denota uma experiência física involuntária em que o estímulo de uma modalidade sensorial causa a percepção adicional em diferente(s) sentido(s). Estima-se que 1 entre 25 mil pessoas sejam sinestésicas. (ZIMM, 2000).

⁷⁶ Produção realizada com a associação entre as notas musicais e as cores nas experiências conhecidas como *Color Concerts*.

Basbaum (2002) verifica que a partir da produção do primeiro instrumento por Louis Bertrand Castell no século XVIII, um grande número de aparelhos para a criação de *Color Music* são construídos utilizando os recursos tecnológicos disponíveis e promovendo diferentes relações cor-som. Como a invenção de Brainbridge Bishop, em 1877, que consiste em um aparelho de cor acoplado a um órgão caseiro, o qual, pode gerar luzes coloridas numa tela acima do instrumento enquanto uma peça musical é executada. Destes instrumentos, o que causa maior impacto é o de Alexander Wallace Rimington, em 1895, chamado de *Color Organ*, denominação que, posteriormente, acaba sendo adotada para todos os instrumentos do gênero. No ano de 1910, o sinesteta Alexander Scriabin cria a sinfonia *Prometheus, o poema do fogo*, considerada o primeiro exemplo de composição para som e cor. Basbaum (2002) ainda destaca outros artistas que desenvolvem ou experimentam os *Colors Organs* ao redor do mundo, como o Clavilux, considerado o mais bem-sucedido instrumento de luz em movimento - sem som - apresentado por Thomas Wilfred, em 1921.

No âmbito musical, destacam-se os compositores ligados à sensação da cor na música. Por exemplo, o compositor Nicolay Rimbsky-Korsakov (1844-1908), o qual seria um sinesteta que visualiza as cores a partir das notas musicais. Já o compositor francês Olivier Messiaen (1908-1992) é apontado como o que vive mais intensamente a relação entre cor e som baseado em códigos pessoais de correspondência. Enquanto que no Brasil, Jorge Antunes (1942) também baseado em sua própria técnica de relacionar cores e sons lança, em 1966, as primeiras composições de sua *música cromofônica*.

No contexto das imagens em movimento, os pioneiros são Arnaldo Ginna e Bruno Corra, responsáveis por filmes de animação no ano de 1911. Seguidos por Walter Ruttmann, Victor Eggeling e Hans Richter que produzem uma série de filmes abstratos em sincronia com a música a partir de influências da pintura moderna. Logo após, no início dos anos 1930, surge Oskar Fischinger com diversas inovações em suas técnicas de animação, com trabalhos que destacam-se pela sincronia e integração entre música e imagem.

As obras de Fischinger também são marcadas pela sua personalidade artística, definidas, ao mesmo tempo, pelo interesse espiritual no budismo, alquimia, teosofia e antroposofia, assim como pelo interesse pela ciência. Aliás, uma série de artistas produzem seus filmes sinestésicos sob a inspiração de diferentes doutrinas espirituais. Porém, Basbaum (2002) sugere não existir obra em cinema gráfico que tenha sido feita

sob um compromisso mais explícito com uma doutrina espiritual do que a obra de Jordan Belson, a partir dos anos 1950. Influenciado por Fischinger e pela família Whitney, Belson produz filmes não-objetivos que sintetizam som-cor de uma maneira inédita para expressar sua experiência com a meditação e com o budismo.

No entanto, ainda na década de 1950, através das pesquisas de John Whitney, que a sinestesia som-cor pode definir um território específico na arte contemporânea. A atividade artística de Whitney recebe uma nomenclatura diferente de *Color Music* ou de cinema experimental, sendo batizada como *Visual Music*, pois como Basbaum (2002) aponta, Whitney descreve o sonho que ele e seu irmão tinham, de uma música visual que revivesse as teorias de Kandinsky e suas aspirações musicais, calcados em estruturas espirituais, psíquicas, com a finalidade de reforçar o cruzamento perceptivo entre a escuta e visão.

Whitney segue um caminho ligado às possibilidades técnicas dos meios a sua disposição. Na década de 1960, Whitney inicia uma pesquisa com incentivos da *IBM*, da *Guggenheim Foundation* e da *Education Association* com o intuito de explorar as possibilidades de expandir seu trabalho com os meios digitais que surgem. Desta pesquisa origina-se a base para os *fundamentos da estrutura harmônica* de seus filmes, desenvolvidos no livro *Digital harmony: on the complementary of music and visual art* (1980). Os conceitos envolvidos na teoria da *harmonia digital* estão baseados na ideia de *complementariedade* entre som e imagem e na descoberta do *pixel* como uma espécie de *mônada* essencial da cor digital, análoga ao que seria uma senóide pura no domínio físico do som. Whitney, considerado por muitos como o precursor da computação gráfica, observa as propriedades únicas do computador como um sistema criativo, interativo, que confere à criação sinestésica processos antes inimagináveis e um vasto horizonte a ser explorado.

Com as transformações nas tecnologias computacionais, artistas e pesquisadores começam a desenvolver *softwares* para a visualização da música. Assim como se proliferam os trabalhos sinestésicos, relacionando audição e visão. O que acontece, segundo Basbaum (2002, p.167), porque “na verdade, é como se um desejo secular, represado em função da ausência de uma tecnologia acessível e adequada, tivesse encontrado nos computadores o seu espaço ideal”.

No ano de 1994, John Whitney ainda aponta para o desconhecimento em geral dos trabalhos relacionados a *Visual Music*. Isto acontece, como verifica Basbaum (2002), pois

as criações sinestésicas, habitando precocemente um espaço híbrido, raramente obtém auxílio de fundações ou instituições, assim como também não chegam a encontrar um circuito institucionalizado que favoreça novas pesquisas. Mesmo assim, há uma grande diversidade de trabalhos produzidos em *Visual Music* com o uso de programação original e também, pode-se encontrar na *web* um grande número de pesquisas individuais, *softwares*⁷⁷, ou produtos comerciais voltados para a visualização gráfica de música.

Ao levar em consideração a minha produção artística, pode-se afirmar que, por enquanto, a relação com a sinestesia vem ocorrendo de maneira mais sutil. Afinal, alguns dos representantes da arte sinestésica citados estabelecem relações diretas entre músicas e cores, muitas vezes, combinando procedimentos científicos com a intuição artística. Como os casos influenciados pelas pesquisas de Isaac Newton (1643 - 1727) que concebe uma equivalência entre a ordem do espectro de cores - do Vermelho ao Violeta - e as oitavas musicais - do Dó ao Si. Entretanto, mesmo com as influências da ciência, as tabelas criadas pelos artistas geralmente obedecem a regras próprias, como, por exemplo, Scriabin suscita relações como: o Dó equivale a cor Vermelho e ao sentimento de desejo humano, ao passo que o Ré é associado a cor Amarelo e ao sentimento de alegria. Logo, contata-se que, para cada situação, há um procedimento próprio no estabelecimento dos parâmetros de associação entre os recursos visuais e as propriedades sonoras.

No entanto, nas experiências audiovisuais que venho realizando não há regras, nem tabelas de associação entre imagem e som. Isto acontece pelo motivo de, normalmente, trabalhar-se com a composição sonora inteiramente produzida em tempo real, sem seguir partitura alguma, sem métrica e sem escalas tonais. A música simplesmente flui por meio de sintetizadores virtuais, a partir da percepção do músico sobre o visual e, também, em função do contato com o público durante o processo. Porém, em *Fluxo* há um procedimento que pode ser observado. À medida que alguns elementos sonoros são introduzidos na melodia improvisada, o vídeo recebe mais uma camada de imagem sobreposta, mas isto acontece de maneira sutil com transições longas, tanto por parte da imagem como do som, pois este procedimento não pretende ser intencionalmente percebido pelo público. Até porque, a intenção não está em criar relações diretas entre alguma imagem e uma sonoridade, pois prefiro deixar a

⁷⁷ Entre os *softwares* comerciais ou gratuitos para criação, tradução intersemiótica, entretenimento ou propósitos educativos ou terapêuticos estão: o *Dr. Paradise*, *Visual Music: The linux port of Cthuga*, *Bomb*, *Visual Music Tone Painter*, *XPOSE*, *Pixsound*, *Muse-X-Rayer* e *Bindu*. (BASBAUM, 2002).

possibilidade aberta para que o público as faça.

Mesmo assim, há momentos em que não há como evitar uma relação mais direta entre imagem e som. Afinal, os sons urbanos inseridos em alguns momentos da música para caracterizar a paisagem sonora acabam remetendo o público às imagens urbanas de trânsito. Isto está comprovado pelo relato de espectadores após algumas experiências, pois, como o visual de *Fluxo* é construído a partir de imagens urbanas, quando um som urbano é inserido, existe a impressão dos ruídos fazerem parte de alguma das situações apresentadas em vídeo naquele momento. No entanto, como áudio e vídeo são produzidos por computadores diferentes no momento da *performance*, torna-se impossível haver a simultaneidade de um som associado à cena que está sendo exibida. Assim, a sincronicidade percebida pelo público nestes casos acaba não durando muito em decorrência da diferença de tempo das repetições dos sons e dos vídeos, o que revela a efemeridade da sinergia audio-visual.

Logo, fica claro que o som possui um papel fundamental para a *performance* e apresenta o mesmo nível de relevância que o vídeo ao processo. As obras de Luiz DuVa comprovam esta noção, pois o artista afirma ter a mesma preocupação com áudio e vídeo, de modo que, sem distinção hierárquica, ambos são trabalhados para amplificarem a experiência audiovisual para que ela seja sentida e experienciada fisicamente. Portanto, tanto na obra de DuVa, como na minha, a intenção é promover um estímulo simultâneo dos sentidos visuais e auditivos sem estabelecer prioridades de uma mídia sobre a outra, compartilhando igualmente a percepção dos espectadores.

Assim, além das imagens serem utilizadas para expressar visualmente o áudio, o material visual também serve de base para o áudio. Maloney (2005) observa que a combinação sonoro-visual está baseada, principalmente, nos interesses estéticos do artista ou músico para moldar a percepção do público, ou seja, para estabelecer uma relação entre o que ele vê e ouve, mas também observa que independentemente da relação entre som e imagem, a experiência estética para o público está baseada em vários fatores culturais e da percepção de cada indivíduo e, assim, se estendem além do próprio trabalho e da intenção artística.

Por fim, considerando a experiência em *Maquínica* trabalha-se com uma adaptação do que havia sido planejado para a integração audio-visual. Como trabalhávamos com música interativa, o plano era programar um algoritmo a partir do áudio - tanto o que era produzido digitalmente como o que era captado da percussão - que seria capaz de

reconhecer a frequência do som e determinar a tonalidade de cor das imagens, visto que o filme foi mantido originalmente em preto e branco. No entanto, não foi possível realizar este procedimento e a colorização das imagens aconteceu sem seguir regras e de modo intuitivo, pois, conforme eu percebia os sons mais agudos, alterava manualmente os padrões de cor através do recurso de colorização do *mixer* de vídeo.

Apesar disso, o desenvolvimento de um sistema interativo entre som e imagem para *performance* ainda faz parte dos meus planos para projetos futuros. A intenção é desenvolver um *software* com o Pure Data responsável por mapear uma fonte de som para reconhecer alguns parâmetros e, por exemplo, filtrar as frequências de graves, médios e agudos. Feito isto, serão definidos alguns comportamentos para a imagem a partir da execução de sons específicos, o que tornará a composição musical mais integrada ao processo visual e aumentará a interação entre os artistas durante uma *performance* audiovisual. Este *software* também terá bastante utilidade para as ocasiões em que atuo como *VJ*, pois aumentará a sincronia entre as imagens e a música executada pelos *DJs* a partir do reconhecimento sonoro.

Além de realizar este desejo, também pretendo buscar novos meios para expandir a participação do público nas obras, seja pelo reconhecimento de movimento ou de outras formas, conforme a tecnologia que estiver ao meu alcance. Enfim, a intenção é continuar ampliando a sincronia na interação e na percepção dos sons e das imagens a fim de promover experiências com caráter cada vez mais sinestésico ao público, isto é, buscar suscitar o fenômeno da percepção de uma imagem através de um som, ou vice-versa. Considerando que com o computador vive-se sob a lógica da hibridação, o que permite converter qualquer informação em outra linguagem a partir de novas combinações e da experimentação, é possível decompor áudio e vídeo digitalmente para serem novamente recombinados na memória do computador. Então, por que não tentar promover esta integração sonoro-visual estimulando uma percepção sinestésica do público?

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho apresenta um processo bastante recente, que traduz a minha pesquisa em arte. Afinal, é um caminho que começo a percorrer no ano 2008, quando decido ingressar na pós-graduação em Artes Visuais na Universidade Federal de Santa Maria e que marca uma nova fase da minha relação com o audiovisual, pois deixo de trabalhar com o vídeo para fins comerciais para iniciar uma produção plenamente dedicada às experiências estéticas.

Na realidade, este caminho é inevitável, tendo em vista que paralelamente ao meu trabalho de editor de imagens, já desenvolvia algumas atividades artísticas com o vídeo, atuando como *VJs* em festas de música eletrônica, e também com a música, pois, há mais tempo, auto como *DJ*. No entanto, o desejo de ampliar estas experiências e realizar novas produções culmina na minha escolha por retomar os estudos, porém, não mais na área de Comunicação.

Como utilizo, basicamente, recursos tecnológicos digitais para a produção das minhas obras, não há outro contexto a ser discutido senão o da arte e tecnologia. Porém, isto exige uma grande dedicação na pesquisa e no estudo de uma nova área e desde que realizo esta escolha, tenho mergulhado em textos de artistas e teóricos da arte, para buscar uma compreensão, primeiramente, do que é arte, o que caracteriza uma produção contemporânea e, por fim, o que há de artístico nos trabalhos que tenho realizado.

Para sanar estas questões, procuro alcançar o que poderia ser considerado as origens do trabalho que envolve a arte computacional e a videoarte. A partir destes estudos, começo a encontrar algumas respostas e, com elas, muitas outras questões. Questões que inspiram e que, de alguma maneira, serão trabalhadas em propostas futuras.

É interessante observar, que todas as respostas encontradas, de alguma forma, estão refletidas nas obras abordadas neste texto. Como, por exemplo, assim que descubro o conceito de hibridação de Couchot, passo a verificar o quão híbrida pode ser a *performance* de um *VJ* e procuro explorar esta questão na obra *Projeções de nós mesmos*.

Na sequência, com as pesquisas direcionadas ao universo computacional, encontro noções, como a determinabilidade, que se faz presente não apenas no universo

das máquinas, mas em nossa sociedade devido a todos avanços trazidos com o sistema industrial. Além do contato com as reflexões neste sentido, ao mesmo tempo me aprofundo na técnica da programação computacional e encontro o Pure Data. O resultado disto, está na *performance* audiovisual *Maquinica*, a qual conta com a colaboração de outros artistas, e considero uma prova de como é possível ir contra o determinismo maquínico através da incorporação do acaso.

Com esta obra, também observo que o computador é, na verdade, uma meta-ferramenta, pois, com ele, construímos as nossas próprias ferramentas para esta ocasião, considerando que o artista precisa explorar todo o potencial do meio com que opera. Além disto, percebo que o trabalho em parceria possibilita um grande acréscimo à produção, especialmente nos trabalhos que abrangem a tecnologia e isto se comprova no levantamento histórico da obras de arte computacional e, também, da videoarte.

Logo após, descubro a questão da temporalidade, que já fazia parte da minha produção, mas que a partir de *Todo dia* passa a ser trabalhada como tema. Mas, são nas duas obras posteriores que o tempo aparece como um elemento norteador que contribui na investigação do comportamento da sociedade contemporânea. Tema que aparece na forma de vídeo em *Antropaisagem* e que, também é explorado através da *performance* audiovisual em *Fluxo*.

Mas, dentre todos os achados ao longo desta pesquisa, o que exerce maior fascínio em mim são as experiências do cinema expandido. Youngblood, que defende uma nova consciência a partir da relação entre homem e tecnologia, levanta diversas obras que demonstram um alto nível de engenhosidade dos artistas, os quais realizam obras que expandem não só o conceito do cinema, mas a percepção e a consciência humana por meio dos filmes sinestésicos.

Aliás, aqui entra outro conceito que ainda não havia explorado na teoria, mas que na prática sempre esteve presente na minha relação com o audiovisual. Isto porque, a motivação para a minha produção encontra-se exatamente na sinestesia, ou seja, na operação das imagens através da minha apreensão auditiva, assim como se expande para a produção sonora a partir dos visuais. Este fenômeno, por enquanto, encontra-se mais presente na percepção dos artistas durante a *performance*, no entanto, a intenção está em articular imagens e sons para promover uma experiência sensorial sinestésica ainda maior no público.

Este é o caminho que continuarei a percorrer daqui para frente. Os projetos futuros envolvem, essencialmente, a questão da sinestesia e também outro objeto que é fruto desta pesquisa: a programação computacional. Neste sentido, influenciado pelas experiências práticas que conheci, pelos livros que li e pelos conceitos que aprendi para a realização desta dissertação, meu interesse está voltado plenamente para a união da computação com o audiovisual.

Afinal, para nos capacitarmos e desenvolvemos uma pesquisa de mestrado é preciso amplo empenho para alcançar um resultado satisfatório. E, para o aluno de poéticas visuais, isto, muitas vezes, acaba consumindo o tempo que poderia ser dedicado à produção prática. Contudo, a partir de agora, pretendo estudar mais o Pure Data e outros ambientes digitais, como o Processing, que permitem a programação para o processamento gráfico e sonoro com o intuito de dominar algumas questões técnicas, mesmo que isto pareça desnecessário, afinal, sabe-se que à produção artística não basta somente o conhecimento técnico, mas acima de tudo a sensibilidade do artista. No entanto, busco obter este domínio por dois motivos: para ter noção da construção de sistemas que oferecem maior interação para o público e para ampliar a relação dos dados sonoros e visuais, a partir da memória da máquina para alcançar a memória do público.

O resultado que espero com isto, não sei como poderá ser definido, se videoperformance, *performance* audiovisual, vídeo-musical, música-visual, ou, talvez, quem sabe uma nova nomenclatura. Entretanto, sei que meus esforços, numa próxima investida, estão voltados para a produção de vídeos e *performances* audiovisuais que possam inserir de modo mais interativo a presença do público e que se aproximem de promover um estímulo, através donexo audio-visual, o mais próximo possível de um estímulo sinestésico na percepção. As consequências disto, quem sabe, poderão servir como tema para mais quatro anos de estudo na continuidade da pós-graduação.

BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

BASBAUM, Sérgio Roclaw. **Sinestesia, arte e tecnologia: fundamentos da cromossomia**. São Paulo: Annablume/Fapesp, 2002.

BIRRINGER, Johannes. **Media & Performance: Along the border**. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1998.

BOURRIAUD, Nicolas. **Pós-produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo**. São Paulo: Martins, 2009.

CAUQUELIN, Anne. **Frequentar os Incorporais: contribuição a uma teoria da arte contemporânea**. São Paulo: Martins, 2008.

COHEN, Renato. **Performance como linguagem**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

COSTA, Mario. **O sublime tecnológico**. São Paulo: Experimento, 1990.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

DIXON, Steve. **Digital Performance. A history of New Media in theater, dance, performance art, and installation**. Cambridge: The MIT Press, 2007.

ESKANDAR, Xárene. **Ve-ja: Art + technology of live audio/video**. San Francisco: h4 San Francisco, 2006.

FAULKNER, Michael. **VJ: audio-visual art + vj culture**. London: Laurence Kind Publishing Ltd, 2006.

FLUSSER, Vilém. **Ensaio Sobre a Fotografia. Para uma filosofia da técnica**. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 1998.

GIANNETTI, Claudia. **Estética digital: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia**. Belo Horizonte: C/Arte, 2006.

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

MACHADO, Arlindo. **A arte do vídeo**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1988.

_____, Arlindo. **Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro**. São Paulo: Iluminuras: Itaú Cultural, 2007.

_____, Arlindo. **Máquina e Imaginário**. In Domingues, Diana. *Arte, Ciência e tecnologia: passado, presente e desafios*. São Paulo: Editora UNESP, 2009.

_____, Arlindo. **O quarto Iconoclasmo e outros ensaios hereges**. Rio de Janeiro: Rio Ambiciosos, 2001.

_____, Arlindo. **Pré-cinemas & Pós-cinemas**. Campinas: Papyrus, 1997.

MANOVICH, Lev. **Software takes command**. 2008. Versão eletrônica disponível em <http://softwarestudies.com/softbook/manovich_softbook_11_20_2008.doc>. Acesso em 13 de nov. 2010.

MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: Editora Senac, 2008.

PAUL, Christiane. **Digital Art**. London: Thames & Hudson Ltd., 2003.

PLAZA, Julio, TAVARES, Monica. **Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais**. São Paulo: Hucitec, 1998.

RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

SALTER, Chris. **Technology and the transformation of performance**. Cambridge: The MIT Press, 2010.

SCHAFER, R. Murray. **O Ouvido Pensante**. São Paulo: Fundação da Editora Unesp, 1991.

SPINRAD, Paul. **The VJ Book: Inspirations and practical advice for live visuals performance**. Los Angeles: Feral House, 2005.

VENTURELLI, Suzete. **Arte: espaço_tempo_imagem**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2004.

Artigos

BROECKMANN, A. **Imagem, processo, performance, máquina: aspectos de um estética do maquinaico**. In DOMINGUES, Diana (Org.). *Arte, Ciência e tecnologia: passado, presente e desafios*. São Paulo: Editora UNESP, 2009.

GONÇALVES, Fernando. **Laurie Anderson e as apropriações estéticas da mídia e da tecnologia na arte da performance**. 2005. Disponível em <<http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/viewArticle/42>>. Acesso em 21 de dez. 2010.

LEOTE, Rosangella. **Videoperformance: linguagem em mutação**. In LABRA, Daniela (Org.). *Performance Presente Futuro*. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria/ Automática, 2008.

MALONEY, Kathleen. **Sounding images and imaging sounds - audiovisual interactivity in performance**. 2005. Disponível em <<http://sites.cca.edu/currents/pdf/05kmaloney.pdf>>. Acesso em 03 de jan. 2011.

MAKELA, Mia. **The practice of live cinema**. 2008. Disponível em <www.solu.org/text_PracticeOfLiveCinema.pdf>. Acesso em 06 de jan. 2011.

MELLO, Christine. **Os VJs e as Imagens ao Vivo, Inacabadas, Imersivas: o corpo em**

partilha com a obra. In: WITON, Garcia. (Org.). *Corpo & Tecnologia*. São Paulo: Editora U. N. Nojosa / Editora Senac, 2004.

MORAN, Patricia. **VJ em cena: espaços como partitura audiovisual.** 2005. Disponível em http://www.intermidias.com/txt/ed56/Arte_VJ%20em%20cena_Patricia%20Moran.pdf. Acesso em 15 de dez. 2010.

MOTTA, Paulo. **Música eletrônica e aleatoriedade.** 1997. Disponível em http://www.iconica.com.br/artecaso/artigos/paulo_motta.html. Acesso em 02 de jan. 2011.

RUBENS, Fernandes Júnior. **Processos de criação na fotografia: apontamentos para o entendimento dos vetores e das variáveis da produção fotográfica.** In: FACOM, n.16 - 2006.

SANTAELLA, Lucia. **A estética das linguagens líquidas.** In: ARANTES, Priscila. SANTAELLA, Lucia (Orgs.). *Estéticas tecnológicas: novos modos de sentir*. São Paulo: Educ, 2008.

SANTOS, Franciele Filipini dos. Diálogos Artísticos. *Diário de Santa Maria*, Santa Maria, 30 e 31 de agosto de 2008. Segundo Caderno.

VALDELLÓS, Ana Maria S. Nuevos discursos y performance audiovisual: Videojockeys (VJs). 2008. Disponível em http://www.alaic.net/alaic30/ponencias/cartas/Discurso/ponencias/GT8_1Vadellos.pdf. Acesso em 05 de jan.2011.

ZIMM, Malin. **The synesthetic mediator.** In: ASCOTT, Roy (Org.). *Art, Technology, Consciousness: mind@large*. Wiltshire: Cromwell Press, 2000.

Teses e Dissertação

BELL, Paul. **Interrogating the Live: A DJ Perspective.** 2009. Tese (PhD em Música) - Newcastle University, Newcastle, 2009.

SANTOS, Nara Cristina. **O instante da imagem óptica e numérica: uma maneira de olhar o tempo na arte contemporânea.** 1997. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 1997.

TAYLOR, Grant. **The machine that made science art.** 2004 Tese (Doutorado em Filosofia) - University of Western Australia, Noongar Land, 2004.

ANEXO A

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

Na seqüência, encontram-se o **Roteiro de Entrevistas**, com as questões propostas ao entrevistado, bem como o **Termo de Consentimento**, solicitando a autorização para a publicação da entrevista na publicação impressa e *online*.

Roteiro de Entrevista:

1) Qual o papel do improviso em suas *performances*? Ele é trabalhado como um procedimento operacional ou você o considera mais um elemento que pode estar presente pelo fato da obra se processar ao vivo? Qual sua opinião sobre o improviso na arte?

duVa: O improviso, o acaso e a incorporação do erro à obra fazem parte das minhas *performances AV*. Mas como se dá depende do proposta do trabalho. Já fiz obras totalmente baseadas no improviso (como “Imagem Não Imagem” de 2003 mostrada na Galeria Vermelho de SP) e já fiz várias outras para as quais desenvolvi uma partitura audiovisual que me ajudava na hora da interpretação da peça (‘Suspensão’ de 2006 é um exemplo disso). Agora não é porque eu me baseava numa partitura que eu não improvisava muito pelo contrário o que a partitura faz é me assegurar um mínimo, um porto seguro para que eu possa voltar depois dos momentos que eu chamo, descritos na partitura, de ‘vídeo-solos’ que são momentos de improvisação. (se você quiser você pode baixar as partituras desse trabalho que estão no meu site. http://www.liveimages.com.br/www.liveimages.com.br/Susp_OK.html e clique no link a direita “faça vc mesmo essa performance”).

2) Como se dá a autoria dos seus trabalhos, tanto na concepção da obra como no momento da *performance*? Seus trabalhos tem caráter coletivo? Qual sua opinião a respeito disto?

duVa: Eu mesmo que faço tudo. Da ideia, roteiro, gravação das imagens e sons, edição e desenvolvimento do software que utilizarei na *performance*. Para a parte sonora crio algumas bases e dependendo do projeto trabalho com algum músico convidado que faz outras bases que eu mesmo manipulo durante a *performance*.

3) Que tipo de *softwares* - livre ou fechado - você costuma usar na produção das *performances*? Qual o motivo de sua escolhas? Você acredita que um *software* pode limitar/modelar a natureza da obra?

duVa: Utilizo o Isadora (<http://www.troikatronix.com/isadora.html>). Trabalho com ele por ser um ambiente gráfico de programação bastante amigável e muito confiável. Sim, eu acredito que um software pode limitar a natureza da obra, acredito que o ideal é se desenvolver um aplicativo customizado para o trabalho que se está realizando e acredito também que devemos desenvolver os nossos próprios filtros de imagem e som (plugins).

4) Em suas obras, existe alguma ordem de relevância entre o vídeo e o áudio, por exemplo, se dá mais importância para o vídeo enquanto o áudio funciona como um complemento, ou eles são operados com o mesmo valor?

duVa: Nas minhas obras não existe distinção hierárquica entre o vídeo e o áudio. Os 2 são trabalhados de forma à amplificarem a experiência audiovisual para que ela possa ser também sentida e experienciada fisicamente.

5) Nas *performances* com vídeo ao vivo, como você percebe a participação do público? Você sente que existe uma interação entre público-obra-artista ou você a busca de algum modo?

duVa: Isso depende e está diretamente relacionado com o tipo de *performance* que o artista faz. Por exemplo artistas que usam mais a *performance* física, que trabalham manipulando objetos em cena, tendem a ter mais participação da platéia (artistas como o francês Yroyto ou o coletivo brasileiro de Brasília Mesa de Luz). Já artistas que trabalham exclusivamente dentro do *laptop*, fazendo as chamadas *performances* de *laptop*, tendem a ter uma recepção passiva por parte do público. Eu, particularmente, me interesso pelos 2 e faço uma espécie de *mix* dessas possibilidades. O que eu tento é fazer com que o

público esteja realmente presente, imerso fisicamente, na minha *performance*, enquanto presencia a minha obra que acontece sempre de maneira única, ali diante dele. É por isso que eu me coloco no chão e que faço com que o público esteja perto da imagem. É por isso que eu uso o *flash frame* e seu efeito de *after image* e é por isso que eu também uso e manipulo luz ao vivo durante a minha performance (luzes estrobes). Faço tudo isso não só pra criar um ambiente onde as imagens e sons possam ser amplificados mas para que o público possa também ‘entender’ o que está acontecendo ali diante dele. Sei da necessidade de criarmos uma troca com o público e trabalho nesse sentido mesmo porque se a performance acontece ao vivo e pode ser a qualquer momento redirecionada, isso se dá também em função de como o público reage a ela e esse jogo que se estabelece entre o artista e a audiência é o que faz o *Live Cinema* ou audiovisual ao vivo alcançar a sua potência máxima. A tendência é que isso aconteça cada vez mais, com mais frequência e com maior entendimento do público.

ANEXO B

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

Termo de consentimento para publicação

Este termo refere-se a dissertação intitulada **Vídeo + Performance: processos com o audiovisual em tempo real**, de autoria de Fernando Franco Codevilla, sob orientação da Prof^a. Dr^a. Nara Cristina Santos, no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, linha de pesquisa Arte e Tecnologia.

O objetivo da pesquisa em artes visuais consiste na reflexão a partir do estudo de cinco obras que produzi até o momento. Para esclarecer as experiências que consistem em performances com vídeo ao vivo, discuto sobre a videoarte, as tecnologias computacionais, arte da performance e abordo os procedimentos operacionais presentes em minha poética, onde traço uma relação com as produções contemporâneas.

A entrevista que consta em anexo, será divulgada na íntegra ou em partes, através de publicação impressa e *online*, com fins culturais e acadêmicos.

Eu, Luiz Duva, abaixo assinado, entrevistado(a) para a pesquisa **Vídeo + Performance: processos com o audiovisual em tempo real**, autorizo a publicação da entrevista, e concordo que meu nome seja mencionado.



Data: 9 de janeiro de 2011.

ANEXO C

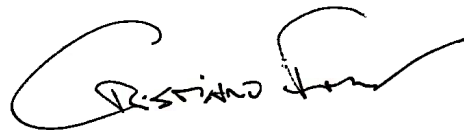
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE ARTES E LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

Termo de consentimento para publicação

Este termo refere-se a dissertação intitulada **Vídeo + Performance: processos com o audiovisual em tempo real**, de autoria de Fernando Franco Codevilla, sob orientação da Prof^a. Dr^a. Nara Cristina Santos, no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, linha de pesquisa Arte e Tecnologia.

O objetivo da pesquisa em artes visuais consiste na reflexão nascida a partir do estudo de cinco obras que produzi até o momento. Para esclarecer as experiências que consistem em performances com vídeo ao vivo, discuto sobre a videoarte, as tecnologias computacionais e a arte da performance e abordo os procedimentos operacionais presentes em minha poética, onde traço uma relação com as produções contemporâneas.

Eu, Cristiano Severo Figueiró, abaixo assinado, atesto ter participado da produção coletiva da obra **Maquínica (2008)**, responsável pela programação e produção sonora, autorizo a publicação do texto **Vídeo + Performance: processos com o audiovisual em tempo real**, e concordo que meu nome seja mencionado.



Data: 23 de janeiro de 2011.

ANEXO D

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

Termo de consentimento para publicação

Este termo refere-se a dissertação intitulada **Vídeo + Performance: processos com o audiovisual em tempo real**, de autoria de Fernando Franco Codevilla, sob orientação da Prof^a. Dr^a. Nara Cristina Santos, no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, linha de pesquisa Arte e Tecnologia.

O objetivo da pesquisa em artes visuais consiste na reflexão nascida a partir do estudo de cinco obras que produzi até o momento. Para esclarecer as experiências que consistem em performances com vídeo ao vivo, discuto sobre a videoarte, as tecnologias computacionais e a arte da performance e abordo os procedimentos operacionais presentes em minha poética, onde traço uma relação com as produções contemporâneas.

Eu, Rafael Rosso Berlezi, abaixo assinado, atesto ter participado na produção coletiva das obras: **Maquínica (2009)**, responsável pela percussão e produção sonora; **Antropaisagem (2010)**, responsável pela trilha sonora e com participação no desenho de som; e **Fluxo (2010)**, responsável pela produção sonora e com colaboração na captação visual, autorizo a publicação do texto **Vídeo + Performance: processos com o audiovisual em tempo real**, e concordo que meu nome seja mencionado.



Data: 18 de janeiro de 2011.

ANEXO E

Texto de Cristiano Figueiró

O desenho sonoro da performance *Maquínica* foi realizado em duas camadas, uma camada composta por Rafael Berlezi que fez um trabalho de texturas no registro grave e alguns padrões ritmicamente estáveis. Na segunda camada projetamos 2 instrumentos para criação em tempo-real, interagindo com a camada pré-gravada. Um instrumento foi um *joystick* comum conectado ao computador e acionando 2 sintetizadores programados em Pure Data e outro foi uma máquina de escrever adaptada com um piezzo enviando sinal de áudio para o computador e acionando *samples* de máquinas e ruído de fábricas. A transformação de um objeto desenhado para uma outra função em instrumento musical é uma função que pode ser chamada de lutheria digital, pois o compositor estabelece de que maneira será a interação e qual o resultado de cada ação e gesto. Essa lutheria passa necessariamente pelo entendimento do que é composição algorítmica e interação sonora.

O conceito de interação entre uma performance musical e computador vem sendo definido nas últimas 3 décadas, e possui diferentes nuances de definição a depender do contexto de idioma e prática musical a que se refere e a tecnologia em que é implementada. A descrição "sistemas musicais interativos", é um termo introduzido no livro *Interactive Music Systems* de Robert Rowe (1993) e definido como "sistemas de música computacional em que as mudanças de comportamento são responsivas a um estímulo musical". Interação em um sentido mais global pode ser definida: "Interação tem dois aspectos: tanto as ações do performer afetam a saída do computador, ou as ações do computador afetam os resultados do performer". (GARNETT: 2001).

Na composição algorítmica, delegamos tarefas ao computador, transformando-o em nosso assistente composicional. Segundo Roads (1996):

Modelos de processos são naturais ao pensamento musical. Enquanto escutamos, parte de nós bebe na sensual experiência do som, enquanto outra parte está constantemente colocando uma espera perceptual, e fazendo isso, construindo hipóteses de processos musicais. Compositores sabem há séculos que qualquer processo musical pode ser formalizado em uma representação simbólica. Uma composição algorítmica formal é uma máquina de criação musical; neste caso o computador pode servir como um veículo para ideias musicais.

Com a composição algorítmica o compositor pode ampliar a sua "personalidade musical", descobrindo sons e estruturas que ainda não conhecia. Segundo Burt (1996):

[...] eu, a qualquer preço, acho muito mais válido usar métodos algorítmicos como meios de descobrir o que eu não sei, antes de fazer o que eu já sei. Para mim, este tem sido um método de expansão dos meus gostos, uma ferramenta para o crescimento individual, antes de um método de expressar o que eu já senti.

Essa colocação sintetiza a estratégia pessoal do compositor no sentido de se expressar criando um espaço de diálogo com a subjetividade de seu próprio gosto que é um sentimento não-passivo, que se diferencia da sensação que é modo como nos relacionamos com os objetos externos, sendo portanto, receptiva; ao contrário, o gosto não é uma simples faculdade de registro e análise. Ele possui uma verdadeira virtude criadora, portanto ponto fundamental de auto-análise no trabalho composicional. Neste sentido, a composição por algoritmos pode fornecer material em diversos níveis como timbres/processamento de sinais, sequências de notas, dinâmicas, articulações, gestos, estruturas ou até a forma.

Ao pensarmos em composição assistida por computador e ambientes composicionais interativos, podemos dizer que a pesquisa nesse contexto se torna o processo em si, antes do produto. O que coloca um novo paradigma para o fazer musical mais próximo da pesquisa científica. A relação criada através da analogia entre composição musical e pesquisa tecnológica provoca mal entendidos no senso-comum. Em relação a isso, Ferraz (1999), acrescenta:

[...] a pesquisa corre exatamente no rumo em que corre o compositor, ela é ato de criação. Mas o que ela cria não é a composição musical, se bem que se cruzem. A música não tem por papel criar funções ou conceitos. Ela cria sensações, ela distorce funções e conceitos. Veja-se por exemplo todo o trabalho de composição com algoritmos, o que resulta não são números, nem sequer são relações numéricas, e não é isto que ouvimos. Até as composições por algoritmos desembocam num jogo de sensações, de perceptos e afectos.

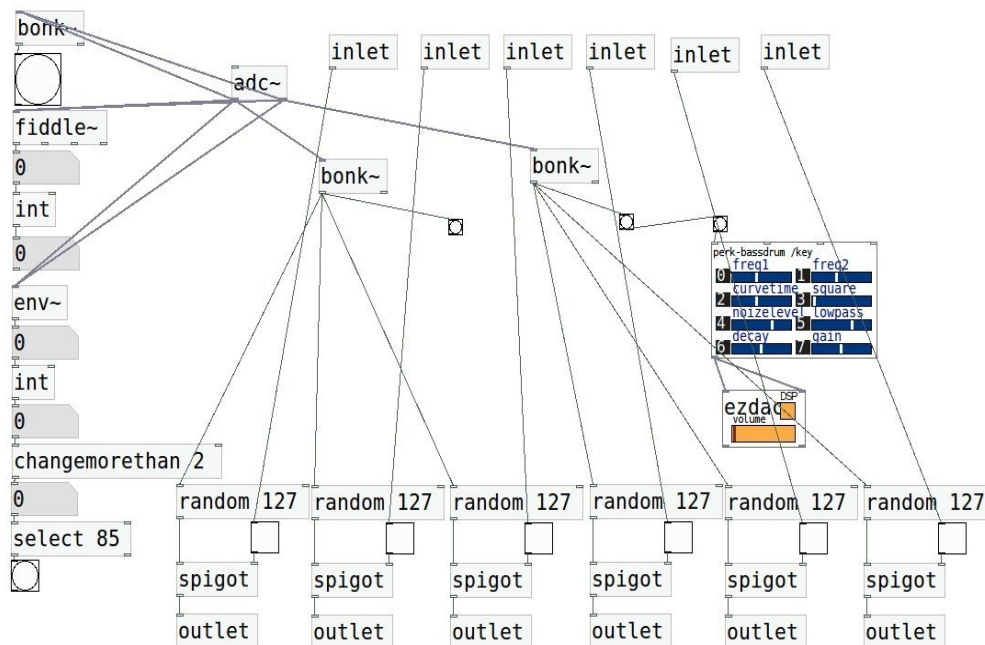


Figura 34 - *patch* escrito em Pure Data que organiza a entrada de áudio.

Pode-se ainda acrescentar que a aproximação do fazer musical com a pesquisa científica permeia toda a vanguarda musical do século XX, resultando esta característica, de ênfase no processo, ter chegado ao nível de que, muitas vezes pré-conduz à percepção de uma obra.

Quando propõe-se a desenvolver um processo composicional em determinado software, deve-se perguntar: o que veio primeiro, a ideia ou a possibilidade? Minhas ideias são limitadas pelas possibilidades existentes? O compositor Sílvio Ferraz, que no seu artigo *Criação musical com suporte tecnológico* (1999), trabalha com a ideia de que o pensamento composicional induz a criação de ambientes de composição ao computador, expõe:

É interessante notar que esta passagem da matéria sonora a material composicional, embora pareça rápida, ela já vem permeada por processos previstos no próprio software. Ou seja, a passagem não é tão rápida assim, tal qual quando nos deparamos com composições realizadas com base em processos composicionais já tradicionais (a tonalidade, as improvisações modais ou os modelos seriais): a aparente intuição e rapidez com que a matéria sonora se torna material composicional não se dá senão por ingenuidade, pois os processos todos de transformação já vem previstos e largamente desenvolvidos no próprio campo de composição.

Para um compositor que não seja um programador e que deseja uma alternativa

rápida a sua força criadora, uma saída é o uso de combinações de softwares e o uso subversivo dos mesmos, ou seja, usar o software para uma função que ele não foi programado. Em relação à interação que a composição algorítmica propicia ao compositor, Roads (1996) nos fala:

Para um compositor que não é um programador, programas de composição totalmente automatizados exigem pouco em termos de criatividade. A interação com o compositor é limitada em suprir uma pequena quantidade de dados, como sementes, necessários a execução do programa[...]. Um caminho de passar através da estratégia fixa é modificar a lógica do programa. Neste caso, um compositor que também é programador retém toda a responsabilidade.

Este parágrafo sintetiza o desafio do compositor contemporâneo, que é o fato de dispôr de um arsenal sonoro em um computador e ter que aprender a controlar isso de maneira que sua inventividade composicional não seja guiada por pré-configurações de software. No sentido de aumentar o nível de interatividade ao nível composicional, através da automação por algoritmos, podemos acrescentar elementos de performance ao sistema. Segundo Roads (1996):

Nós distinguimos dois níveis de interação: (1) interação relativamente leve com um "ambiente composicional", baseado em experiência de estúdio, onde existe o tempo para editar e retroceder se necessário; (2) intensa interação em tempo-real baseada em trabalhos com sistemas de performance de palco, onde a ênfase está no controle de um processo musical em andamento e não existe tempo para edição.

No primeiro caso, encontram-se os software que procuram imitar a experiência do estúdio analógico através de metáforas, como "recortar", "colar", "mixer", etc. *Software* como Ardour e Audacity se enquadram nesta categoria, assim como *softwares* concebidos dentro do pensamento permitido pela tecnologia digital como sequenciadores *MIDI*, e sintetizadores em linguagem de programação. Csound e Pure Data (Pd) são alguns exemplos. O ambiente de programação Pd se enquadra na segunda categoria também por possibilitar interação em tempo real em vários níveis, tanto na manipulação ou intervenção na performance quanto no nível composicional. Cada *software*, por suas características e especificidades, vai conduzir em algum nível, o pensamento composicional. Indo radicalmente neste pensamento, podemos citar McLuhan (1964):

[...] voltemos à luz elétrica. Pouca diferença faz que seja usada para uma intervenção cirúrgica no cérebro ou para uma partida noturna de beisebol. Poderia objetar-se que estas atividades, de certa maneira, constituem o "conteúdo" da luz elétrica, uma vez que não poderiam existir sem ela. Este fato apenas serve para destacar o ponto de que "o meio é a mensagem", porque é o meio que configura e controla a proporção e a forma das ações e associações humanas [...]. Os efeitos da tecnologia não ocorrem aos níveis das opiniões e dos conceitos: eles se manifestam nas relações entre os sentidos e nas estruturas da percepção, num passo firme e sem qualquer resistência. O artista sério é a única pessoa capaz de enfrentar, impune, a tecnologia, justamente porque ele é um perito nas mudanças da percepção.

Esta colocação nos leva a um nível de reflexão em que colocamos em questão os meios e métodos que utilizamos para nos expressar. Meios e métodos que sempre nos chegam pré-configurados e em que a expressão se torna a transcendência do que é colocado.

REFERÊNCIAS:

FERRAZ, Silvio. **Criação musical com suporte tecnológico**. In: Anais da Anppom, 1999. **Composição e pesquisa**: A categoria compositor-pesquisador ou o compositor que se perdeu num tubo de ensaio. In: Anais da Anppom, 2000.

GARNETT, Guy E. **The Aesthetics of Interactive Computer Music**. In: Computer Music Journal 25:1, 2001.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem (Understanding Media)**. São Paulo: Cultrix, 1993.

NYMAN, Michael. **Experimental music - Cage and beyond**. New York: Schirmer Books, 1974.

OPCODE Systems. **MAX Reference Manual**. Califórnia: Pablo Alto, 1995.

ROADS, Curtis. **Computer music tutorial**. Massachussets: MIT Press, 1996.

ROWE, Robert. **Interactive Music Systems: Programming Examples**. Cambridge: MIT Press, 1993

WINKLER, Todd. **Composing Interactive Music - Techniques and ideas using Max**. Massachussets: MIT Press, 1993.

XENAKIS, Iannis. **Determinacy and indeterminacy**. In: Organised Sound, Vol. 1, Nº 3,

December 1996. Cambridge: Cambridge University Press, 1996.

ZAMPRONHA, Edson. **Notação, Representação e Composição - Um novo paradigma da escritura musical**. São Paulo: Annablume/Fapesp, 2000.