

Tatiana Giovannone Travisani *

Imprevisibilidade na prática do audiovisual em tempo real

* **Tatiana Giovannone Travisani** é docente no PPGCOM da Universidade Anhembi Morumbi e na graduação do curso de Cinema e Audiovisual da mesma instituição. Coordena o grupo de pesquisa Além Telas: experiências no campo do audiovisual expandido. Pós-doutora pela ECA/USP, desenvolve trabalhos artísticos em vídeo arte, vídeo mappings, instalações, cinema expandido e performances sonoro-visuais com o Clássicos de Calçada, projeto em atividade desde 2013.
tatitrisani@gmail.com
ORCID 0000-0002-5953-1688

Resumo As performances audiovisuais em tempo real se caracterizam primordialmente pela construção narrativa não linear, onde o artista compõe a obra durante sua apresentação. Numa ação onde tanto os dados quanto a atuação são determinantes para o resultado final, através da integração entre artista-dispositivo-público e com isso a imprevisibilidade e o azar, resultam correlações únicas.

Para o presente artigo discutiremos o processo técnico e criativo da prática de performance audiovisual em tempo real, possibilitando a compreensão do sistema como componentes em estado de interação, resultado de um conjunto de partes independentes, discutiremos sua formação a partir do conceito de códigos, meios e ritmos neste tipo de prática, assim como o papel do público. Para que as informações sejam visualizadas, trataremos como estudo a experiência do dúo Clássicos de Calçada e suas performances realizadas em espaços de exibição, assim como de modo remoto pela web

Palavras chave AV ao vivo, Live performance, Live cinema, Imprevisibilidade

Unpredictability in live audiovisual practices

Abstract *The audiovisual performances in real time, are characterized primarily by non-linear narrative construction, in which the artist composes the work during his own event. It is a fact where both the data and the performance are decisive for the final result, an artist-device-viewer symbiosis occurs in which unpredictability and chance allow novel correlations.*

For this presentation we will discuss the non-linear narrative process in the practice of audiovisual in real time, making it possible to understand this (audiovisual) system as a set of components in a state of interaction. We will also present the system as an agglomeration of independent parts, discussing its formation from the understanding of the concept of codes, media and rhythms in this type of practice. To explain the information, we will present Clássicos de Calçada, showing in galleries and specific places for those kinds of works, and so remotely by the web.

Keywords *Live performance, Live electronic, Live cinema, Glitch*

Imprevisibilidad en la practica del audiovisual en tiempo real

Resumen *Las performances sonoro-visuales en tiempo real se caracterizan primordialmente por la construcción narrativa no lineal, en la que el artista compone la obra mientras esta ocurre. Es un hecho donde tanto los datos como la actuación son determinantes para el resultado final, ocurriendo una simbiosis artista-dispositivo-publico y con eso, la imprevisibilidad y el azar, resultan novedosas correlaciones.*

Para la presente ponencia discutiremos lo técnico y lo creativo en la práctica del audiovisual en tiempo real, posibilitando la comprensión de este sistema como un conjunto de componentes en estado de interacción. Presentaremos también el sistema como un conjunto de partes independientes, discutiendo su formación a partir de la comprensión del concepto de códigos, medios y ritmos en este tipo de práctica, así como el papel del público en estos eventos. Para aclarar las informaciones, traemos como estudio de caso la experiencia del dúo Clássicos de Calçada y sus performances presentadas en espacios de exposición, así como de modo remoto por la web.

Palabras clave *Live performance, Live AV, Live cinema, Error*

Processos do audiovisual em tempo real

Os processos e práticas audiovisuais em tempo real possuem em comum uma produção que se desenvolve durante sua apresentação, de forma que muitos fatores podem interferir no processo e resultado final. Para Feral (apud Gontijo 2019) a performance é sempre ação, sempre um domínio do fazer, sendo o processo maior que o objeto pronto. Desse modo, o tempo real e a performance encontram-se duplamente na concepção da ação processual audiovisual. Sob o grande guarda-chuva da linguagem sonoro-visual, podemos inseri-las no campo do Cinema Expandido definido por Youngblood em 1970. Ao trazer a ideia de um cinema que vai além do formato convencional estabelecido pela indústria, aponta que:

O fenômeno da imagem-projeção se torna o sujeito de uma performance e num sentido muito real a mídia é a mensagem. Mas a arte visual da múltipla projeção é mais significativa como um paradigma, por um tipo inteiramente diferente de experiência audiovisual, uma linguagem tribal que expressa não apenas ideias mas uma consciência coletiva grupal YOUNGBLOOD (2001).

Dessa forma, Youngblood enfatiza o acontecimento coletivo do tempo real entre pessoas que realizam, absorvem e experienciam juntas o processo artístico em seu próprio acontecimento, numa espécie de ritual, como elemento essencial para sua concepção.

Mia Makela (2008), uma das precursoras na linguagem do *live cinema*, fala dos elementos necessários das performances audiovisuais, separando-as por cinco etapas: espaço, tempo, projeção, performance e público (2008). Essas divisões podem nos ajudar a reconhecer, refletir e analisar o processo criativo desse tipo de trabalho. Em espaço, estão inseridos o espaço físico onde ocorre a ação, o espaço digital onde são processados os conteúdos, e o espaço do desktop onde se operam os softwares. Na etapa tempo, passamos pela integração com as ações de improvisação e do *loop* (repetição) como elemento de composição sonora-visual. A etapa de projeção se divide em espaço da projeção (que pode ser uma tela, um edifício, um suporte diverso) e em estrutura de mídias/dispositivos (projetor, luzes, instrumentos musicais, câmeras, caixas de som, etc). Finalmente, na etapa público, Makela aponta considerar um comportamento distinto da sala de cinema convencional, já que as pessoas podem vivenciar um ambiente mais dinâmico.

Segundo Gontijo (2019), nas obras audiovisuais onde as imagens são editadas e manipuladas no momento da apresentação, a prática possui três processos de composição distintos: 1) cinema de banco de dados, parte da organização de material audiovisual armazenado no computador do artista-performer; 2) cinema generativo, em que os códigos de programação executam determinada ação para gerar imagens em movimento; 3) cinema

de circuito fechado, realizado a partir do registro de ações performativas manipuladas e editadas em tempo real, acontecendo simultaneamente à projeção do material.

Para a compreensão desses processos e categorias, iremos analisar o projeto Clássicos de Calçada, que realiza performances audiovisuais desde 2013 com variados formatos de apresentação.

Projeto Clássicos de Calçada

Figura 1 Apresentação no Dsjuntor

Fonte Acervo pessoal, São Paulo, 2018



Clássicos de Calçada é um projeto que deu início em 2012 com o encontro dos autores durante período de pesquisa na Universidad Politécnica de Valencia, Espanha. Consiste em investigar o processo de integração sonoro-visual em tempo real, baseado em experiências pessoais de exploração urbana cotidiana. Surgiu como interesse em explorar a poética do erro fundamentada pela deambulação surrealista, onde o caminho é mais importante que a chegada ao destino, promovendo um olhar próximo ao inconsciente e os micro-acontecimentos.

Como parte da pesquisa e desenvolvimento técnico, foi construído um *patch* no entorno de programação Pure Data, que esteve em modificação e ampliação durante os primeiros anos das incursões artísticas da dupla. Posteriormente outros softwares, dispositivos (inclusive autorais), controladores e instrumentos passaram a ser incorporados na busca de possibilidades estéticas e estabilidade do sistema. A proposta era oferecer um encontro entre o espaço urbano com o espaço da performance, indicando a dinâmica e ritmo das ruas conduzindo a experiência de um passeio com ritmos e estímulos variados.

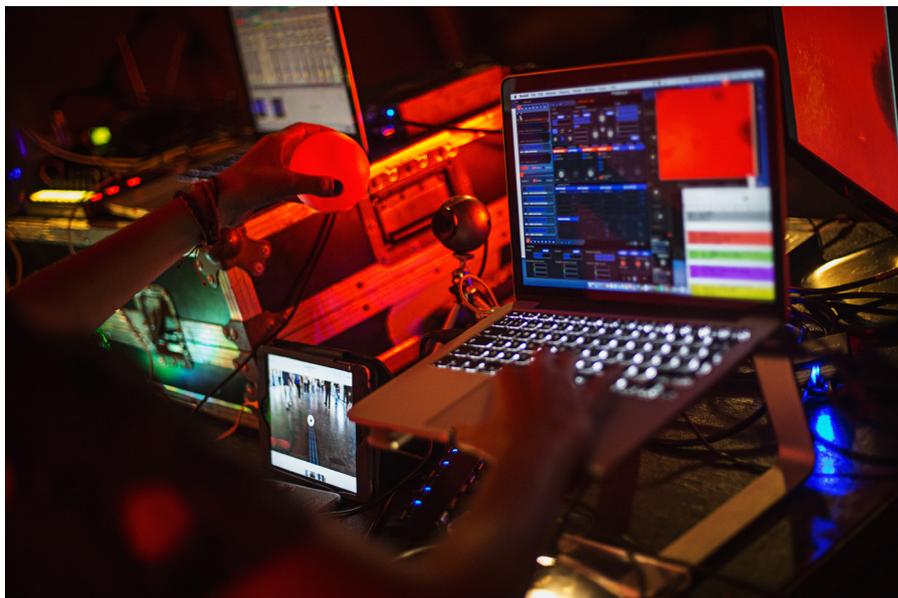


Figura 2 Montagem dos dispositivos visuais

Fonte Acervo pessoal, Belo Horizonte, 2019

Como parte do eixo narrativo, foram pensadas camadas de entrada de dados partindo, por um lado, na composição sonora com síntese e métodos aditivos e subtrativos granular, associados a uma sonoridade baseada na cultura *glitch* e estética *club*. Por outro, imagens de banco de arquivo mescladas com câmeras em circuito fechado, passadas por um sintetizador digital. Os softwares e protocolo MIDI¹ permitiam a interferências nos efeitos de ambos, numa retroalimentação contínua de informações, causando texturas únicas em cada apresentação. Desse modo, a falta de controle e o erro sempre fizeram parte do processo criativo, assim como o deambular vanguardista.

Em Clássicos de Calçada pode-se então reconhecer os processos apontados por Gontijo: cinema de banco de dados, cinema generativo (via protocolo MIDI) e cinema de circuito fechado. Estes procedimentos formavam parte da estrutura das obras e se modificavam a cada apresentação a depender dos demais etapas citadas por Makela. Se o espaço fosse uma galeria, uma festa ou um viaduto o público e a infra-estrutura seriam diferentes. Assim, as ações e atos performáticos eram interferidos, provocando resultados que poderiam percorrer respostas de contemplativa à pulsante.

Importante reforçar o potencial da imprevisibilidade e até mesmo do fracasso nesse tipo de trabalho, como ilustrado pela teórica Josette Feral (2009), ao comentar que a performance é sempre ação, sempre um domínio do porvir, do processo mais que do objeto acabado. O risco da performance é o risco do fracasso e deve ser considerado em sua base criativa. Se pensarmos nos aspectos das etapas do tempo e da projeção, esse risco se confirma, integrar o tempo simultâneo do processamento de dados e da realização da performance é lidar exclusivamente com o tempo presente.

Assim, o discurso poético ganha elementos ao redor da modalidade da causalidade e do imprevisível, mas essa não é uma característica exclusi-

va desse tipo de projeto: “*Cage fue pionero en el proceso de composición basado en la aleatoriedad y algunos de los elementos eran dejados al azar. La armonía, para Cage, funcionaba como una pared de cristal que permitía ver todo lo que el edificio sonoro que él ayudaba a construir, dejaba fuera*”, Carmen Pardo (2015). A dupla afirma a relevância de estar aberta ao azar, porém com domínio da técnica, do sistema e conceitos para que o descontrolo seja mais um componente de risco no caminho artístico.

Sistema artista – dispositivos – público

Em Clássicos de Calçada compreendemos o sistema audiovisual em tempo real como um conjunto da relação entre componentes em estado ativo, sendo os componentes todas as etapas ou entidades para o desenvolvimento das obras.

Apoiados pela definição de Vasconcellos:

É um aspecto central que identifica a existência do sistema como entidade, distinguido num simples aglomerado de partes independentes uma da outra (...) para compreender o comportamento das partes, torna-se indispensável levar em consideração as relações (...) as relações são o que dá coerência ao sistema, concedendo-lhe um caráter de totalidade, uma das características responsáveis por definir o sistema (VASCONCELLOS, 2002; 199).

Entre as partes fundamentais do sistema, são considerados os conceitos de códigos, meios e ritmo. Baseados na quantidade de informações produzidas e processadas durante a ação entre uso de softwares e hardwares de distintas naturezas, percebe-se a necessidade de estabelecer uma série de normas para romper com o caos dos dados gerados. Neste sentido, a ideia de caos proposta por Deleuze y Guatarri integra mais um alicerce: “o caos está composto por infinitos componentes em curso que, atuando numa velocidade imensurável, ameaçam o esgotamento dos meios” (Deleuze y Guatarri apud Obici, 2008). Dessa maneira, foram desenvolvidas algumas normativas pensando no trânsito dessas informações através do uso dos códigos (protocolos e entorno de programação), ritmo (*loops*, *samples*² e de pequenos vídeos e gifs) e meios (dispositivos como instrumentos, controladores, câmeras, sintetizadores e sensores).

Figura 3 Apresentação no Festival Cidade Eletrônica

Fonte Acervo pessoal, Belo Horizonte, 2019



Essas normativas ajudam a conceber cada nova obra, ainda que o resultado estético das performances sejam a mescla de imagens e sons, é a manipulação desses dados em tempo real marcada pela intenção poética do acaso que definem o acontecimento. O ato performático funciona como resultado do encontro entre os elementos constituidores desse sistema. A dinâmica do fluxo de códigos compreende o ritmo estabelecido através do uso dos meios e dispositivos utilizados.

Desta forma, podemos reconhecer o êxito do sistema em sua concepção, manipulação e recepção. O público desse tipo de trabalho em geral possui liberdade para circular e absorver aquilo que lhe interessa escutar e ver, sua presença completa a obra; sua experiência e percepção também são afetadas e afetam as decisões dos artistas (Moran, 2020). O público fecha o sistema assim como o realimenta, apontando a tendência a simbiose entre artista – dispositivos – público dos projetos em performance audiovisual em tempo real.

Nos últimos anos tivemos a chance de produzir performances de modo remoto³, via transição streaming. Nesta configuração o papel do público já não interfere ativamente na ação como de forma presencial. Todo o sistema acaba sendo impactado por um método ao qual o espaço de recepção é transmitido por rede e o suporte já não se define por uma estrutura de projeção, interferindo assim no que Makela apontou como as etapas de produção.

Por mais que as normativas estejam estruturadas, é nos novos convites e investigações que a forma é repensada e conseqüentemente as relações entre os papéis do artista-performer, do sistema entre os dados manipulados, da recepção do público e principalmente dos formatos de exibição/reprodução dos trabalhos.

Considerações finais

Podemos dizer que as práticas audiovisuais em tempo real possuem estruturas criativas que passam por distintos processos de construção, desde sua concepção conceitual até apresentação ao público. Para estabelecer um método criativo é necessário ter domínio técnico e desejo poético, levando em consideração a perspectiva de um sistema onde o conjunto das ações estejam em diálogo contínuo, que se contaminem e se adaptem segundo as condições do acontecimento. Mas também é preciso acolher o acaso, o erro e o fracasso como elementos determinantes para o resultado final das obras. Ainda que o sistema artista-dispositivos-público possa simbolizar essa relação, é no jogo entre improvisação e imprevisibilidade que se constrói no ambiente o aspecto ritualístico, e a dimensão definidora do processo estético atingido. Para cada espaço, cada tempo, cada suporte e tela, estrutura, equipamentos, público.... uma nova experiência.

Importa considerar que o controle conceitual e técnico não são absolutos, é necessário desenvolver o *exercício experimental de liberdade*, como dizia Mario Pedrosa nos anos 70, considerando o caminho e o processo como aliados maiores que o produto final. Sendo a inspiração das ruas e suas constantes modificações como parte da proposta, é essencial estar disposto as sutilezas do erro e do imprevisto, mesmo num tipo de produção tão dependente de recursos tecnológicos.

Apesar do longo período ao qual os eventos, shows e festivais tiveram que ser cancelados, deixando em dúvida o futuro das práticas dessa linguagem, atualmente podemos observar um novo período fortuito vide retomada do Canvas Festival (São Paulo), Performar Circuitos (São Paulo), Cerrado Mapping Festival (Minas Gerais), Festival Amazônia Mapping (Amazonas – Pará), SSA Mapping (Bahia), citando somente alguns deles no circuito brasileiro.

Referências

GONTIJO, R. **Corpo em cena: reflexões sobre o cinema em circuito fechado**. In: BAMBOZZI, L; PORTUGAL, D. (Orgs) O cinema e seus outros. São Paulo: Editora Equador, 2019.

MAKELA, M. **The practice of live cinema**. In: Mia Makela, 2008. (<http://miamakela/TEXT/>)

MORAN, P; BASTUS, M. **Audiovisual ao vivo: tendências e conceitos**. São Paulo: Editora Intermeios, 2020.

OBICI, G. L. **Condição da escuta: mídia e território sonoro**. Rio de Janeiro: Editora Viveiro de Castro, 2008.

PARDO, C. **La escucha oblicua, una invitación a John Cage**. Madrid: Editorial Sexto Piso, 2015.

PRADO, G. ; TAVARES, M. ; ARANTES, P. (Org.). **Diálogos transdisciplinares: arte e pesquisa**. São Paulo: ECA/USP, 2016.

SOGABE, M. **Olhar, tecnologia e arte**. DAT Journal, [S. l.], v. 4, n. 3, p. 151–168, 2019. DOI: 10.29147/dat.v4i3.155.

TRAVISANI, T. G. **Audiovisual on trajectory**. In Anais do 3 Colóquio Retiina Internacional – Resumos e vídeos, (François Soulages; Gilbertto Prado; Suzete Venturelli – Org), Vol.3, 2021, p. 72. São Paulo: PPG Design UAM.

VASCONCELOS, M. J. E. **O pensamento sistêmico, o novo paradigma da ciência**. Campinas: Editora Papiros, 2002.

Recebido: 29 de julho de 2022

Aprovado: 11 de agosto de 2022

¹ MIDI é acrônimo do inglês Musical Instrument Digital Interface – Um padrão de interconexão física (interface digital, protocolo e conexão) e lógica, criada em 1982, que facilita a comunicação em tempo real entre instrumentos musicais eletrônicos, computadores e dispositivos relacionados.

² Trechos de registros sonoros já utilizados antes para ser aplicados em nova composição.

³ Apresentação remota no Zonas de Compensação, 2020: <https://www.youtube.com/watch?v=MoSja1QBGnY>