



experiência e fruição nas práticas da performance audiovisual ao vivo

ana carvalho

RESUMO

O artigo discute os principais aspectos da performance audiovisual ao vivo, entendida como uma experiência efêmera

PALAVRAS-CHAVE

Live cinema, performance, efêmero, experiência

Frame de Kaamos Trilogy, de Mia Makela

Introdução

Performance audiovisual ao vivo designa um conjunto de práticas contemporâneas efêmeras que tomam forma nas limitações de um tempo e de um espaço definidos. Na tentativa de resolver diferenças entre as práticas que constituem este conjunto e para que se revele o que lhe é particular, tenho vindo a desenvolver uma estratégia de aproximação a uma definição estabelecida a partir de duas regras: encontro de denominadores comuns a todas as práticas e desenho de uma estrutura que reflita o seu sentido específico pela descrição dos seus vários componentes¹. No sentido de desenvolvimento desta definição e da sua estrutura dinâmica e processual, este texto descreve o que tem de único o momento performativo para os que nele participam. Ou seja, como é que o efêmero, em termos de ligação entre os participantes/audiência, acontece. Para tal, apresentam-se três condições específicas à performance: que aconteça num momento (um designado período de tempo), pela presença dos atores (performers e audiência) e que traduza um processo baseado na interdisciplinaridade; e duas dinâmicas que ligam os atores: experiência (artistas) e fruição (audiência). Reforçando a componente interdisciplinar, estas dinâmicas são comuns a todas as artes performativas (por exemplo, a dança e o teatro) e resultam da presença,

¹ Os componentes desta estrutura revelam-se em vários textos publicados anteriormente.

no momento de criação, do(s) artista(s) e dos espectadores. Num outro sentido, o de complementaridade, o texto segue o objetivo de auxiliar a construção de um léxico único à performance audiovisual, iniciado com um texto anterior, em colaboração com Patrícia Moran², ele próprio já um trabalho de continuação de dois trabalhos anteriores de outros autores (Mia Makela e Andrew Bucksbarg³).

O conjunto das práticas que aqui se define como performance audiovisual ao vivo parte da identificação das características comuns a cada uma das práticas que constam desse conjunto num sentido contemporâneo e histórico, são elas (mas não exclusivamente): Live Cinema, VJ/DJ, Expanded Cinema e Visual Music. Como tal, performance audiovisual ao vivo, é um conjunto de práticas artísticas interdisciplinares com pontos de cruzamento comuns; é um conjunto de práticas performativas, contextualizado como pertencendo a um outro conjunto, mais abrangente, que também compreende as práticas de expressão corporal ou de ação, que implicam a presença de um ou mais artistas e de espectadores; é um conjunto que recorre das características que definem um evento ao vivo, pois embora muitas vezes existam bases de dados e possivelmente uma pauta de composição, tal como um concerto de música, cada apresentação é um momento impossível de repetir; por último, é um conjunto de práticas que são essencialmente constituídas por estímulos sensoriais áudio e visual. A partir desta definição generalizada, que identifica os elementos comuns e essenciais a qualquer projeto de arte performativa audiovisual ao vivo, é possível de traçar uma espécie de fotografia aérea da sua geografia, que quando vista em detalhe se apresenta rica em diversidade em cada prática específica, em cada trabalho, em cada artista e em cada conjunto de artistas. Desta forma, é possível tanto o estudo de aspetos comuns (e que são muitos) do conjunto como também é possível o estudo mais distinto e rigoroso dos aspetos particulares a cada uma das práticas. No sentido inverso, os vários estudos existentes no contexto de uma prática específica, poderão portanto também trazer informação referente ao conjunto.

¹ Patrícia Moran e Ana Carvalho; *Repetição, Continuidade e o Novo: Uma tentativa de léxico de tempo para a performance A/V*; in Antônio Costa Valente, Carla Freire et all (Org.), **Avanca/ Cinema**; Avanca: Cine-Clube de Avanca; 2011; p. 351-355.

Mia Makela; *The Practice of Live Cinema*. http://www.solu.org/text_PracticeOfLiveCinema.pdf (acessado em 20/05/2012). Andrew Bucksbarg; *VJing and Live A/V Practices*; in VJTheory.net; 2008. http://www.vjtheory.net/web_texts/text_bucksbarg.htm (acessado em 20/05/2012).

As condições da performance

O momento como expressão é uma condição do conjunto das práticas, é a expressão, e a ação criativa do artista. Sobre o VJing, diz Laurent Carlier (mas que pode ser aplicado ao conjunto das práticas), é a tradução de uma intenção artística em atitudes e posições mas não em objetos (de arte), é uma forma de fluxos efêmeros ao vivo². O momento é uma das três condições para que a performance aconteça. Esta primeira condição, que define a expressão como momento, confere-lhe as características de tempo e espaço (virtual ou físico), de contexto, e descreve-a como expressão em que a experiência (do artista) coincide com a sua fruição (o seu efeito nos espectadores). Sendo uma condição geral de qualquer prática performativa, no audiovisual falamos de um momento em que se estabelece uma relação entre artistas e espectadores, construído com recurso a tecnologias digitais e analógicas, e que é, portanto, mediado: o resultado é amplificado (sonoro) e projetado (visual). Às condicionantes do tempo, espaço e contexto, acrescentam-se as das tecnologias.

Apresentamos a interdisciplinaridade como a segunda condição específica à performance audiovisual ao vivo e raiz de toda a complexidade de relações que constitui cada um dos trabalhos. Se o momento é o resultado expressivo de um trabalho original, é a interligação, específica a cada trabalho de diversos conhecimentos e de diversas disciplinas, que confere essa originalidade. Tirando partido do momento e das ferramentas tecnológicas, a performance audiovisual ao vivo é uma arena para onde várias outras disciplinas convergem e aí expandem as suas capacidades de forma a empreender novas possibilidades. No sentido oposto, os componentes do audiovisual: som e imagem,



Atelier VJing, na *Médiatèque Astrolabe*, com Laurent Carlier

⁴ Laurent Carlier; *VJing between Image and Sound*; in Cornelia e Holger Lund (Ed.); **Audio. Visual – On Visual Music and Related Media**, Stuttgart: Arnoldshe Art Publishers; 2009; p.163.

desenvolvem-se em potencial combinatório com com outras disciplinas, expandindo em conceitos a performance audiovisual ao vivo. Os projectos resultantes destas interdisciplinaridades ocorrem no cinema, por exemplo, que encontra na performance uma forma de explorar múltiplas narrativas, revelando outros significados para além dos presentes na edição linear que é apresentada nas salas de cinema, como é exemplar no trabalho de Peter Grenaway. A diversidade resultante das múltiplas ligações disciplinares está também claramente visível nas dinâmicas geradas entre artistas e especialmente em equipas colaborativas. Renovo o meu interesse (já demonstrado anteriormente em outros textos) em projetos colaborativos onde o diálogo e a ligação de conhecimentos são mais complexos e portanto intensos.

A terceira condição reforça a efemeridade da performance e define-se pela presença dos atores: artistas e espectadores. Estes atores, a partir das suas posições, mais ou menos definidas, geram dinâmicas dialogantes próprias através de uma multiplicidade de ligações: entre os artistas, destes através da tecnologia com o trabalho (habilidade técnica e ligação expressiva com a tecnologia), dos artistas com a audiência, da audiência com os artistas, e da audiência com a expressão sonora e imagética resultante da performance do artistas.

A performance audiovisual ao vivo, para além do nome que claramente define os seus resultados sensoriais, expressa-se num momento como expressão artística única e efêmera, como expressão de interdisciplinaridade e resultante do diálogo entre os atores.

As dinâmicas dos atores

Embora qualquer expressão artística, nas suas múltiplas manifestações, se ofereça como momento de experiência ao observador, na arte efêmera da performance, a relação entre artista/performer e a sua audiência é direta. Estas dinâmicas diferem das que acontecem nas expressões artísticas concretizadas em objetos onde a fruição é constituída por observação, contemplação e interpretação e está dependente da presença do objeto (ou da representação do objeto) mas (em princípio) não da sua duração. O objeto é fixo, estável. No caso de objetos interativos, a relação da audiência com o objeto (digital ou físico) implica a sua participação de forma mais complexa, acrescentando-lhe um plano de interação com a obra. A interação estabelece-se através de uma série de regras, códigos ou protocolos que possibilitam definir em que termos a obra é construída e apreendida pelo espectador. A interação é algo diferente das dinâmicas de que falamos. Estas dinâmicas pertencem a uma dimensão de intensidades da performance, que se estabelecem num nível emocional momentâneo, de empatia e que unifica ou afasta. Ao contrário da arte-objeto, a arte-momento compreende o artista como parte das dinâmicas de relação. Enquanto que na arte-objeto os espectadores estão em volta, direcionando a atenção para o espaço ocupado pelo objeto, a arte-momento encontra-se em volta, rodeando a audiência. Na arte-momento, as dinâmicas estão definidas pelo propósito e pelo período de duração. Enquanto que o objeto, como evidência de expressão artística e evidência objetual de si, é documento, o momento, pela sua natureza não existe nesta autorepresentação, não permanece como evidência de expressão artística. Ambos: momento, espectadores e artistas são portanto posições instáveis e efêmeras. Esta instabilidade permite dinâmicas mais complexas. Dividimos estas dinâmicas em experiência e fruição.

Seja um evento que decorre no contexto de um club ou no espaço formal de uma galeria (entre estes as dinâmicas da presença são distintas), os espectadores poderão não compreender claramente como o resultado é gerado, ou seja como os movimentos do(s) artista(s) em palco estão relacionados com o que lhes é oferecido a experienciar. Por outro lado, a improvisação e possibilidade do inesperado acontecer gera interrogações no lado dos artistas. Laurent Carlier diz que a intenção do VJ (e que mais uma vez é entendido como comum a todas as práticas) é invisível para a audiência, que a intenção dos músicos é invisível para o VJ e que as intenções

da audiência são invisíveis para ambos os músicos e o VJ, e que só a performance é reveladora das intenções⁵ (concerteza que Carlier aqui sugere a falta de diálogo que se estabeleceu como comum entre o resultado musical e o resultado visual de um evento num club, mas mesmo neste contexto são frequentes – cada vez mais – os projetos colaborativos de desenvolvimento de som e imagem em conjunto, sob uma ideia ou conceito unificador, e contudo a colaboração não nega a afirmação aqui descrita). A performance simultaneamente abre as portas ao imprevisto e ao inesperado e gradualmente revela o seu desenlace. Todos os atores, sabendo-se parte de um evento (ou texto), são simultaneamente autores e leitores desse mesmo texto, como um todo. A formalidade de entrar um espaço e momento estabelecido como performativo despoleta as dinâmicas das relações. Este momento é, em Carlier, “a zona de atualização do virtual, que é constituído e composto por todos e que todos por sua vez constróem. É o que nos faz ser”⁶.

No livro *VJam Theory*⁷, escrito colaborativamente por artistas e teóricos, os temas das dinâmicas entre os atores (artistas e performers) são abordadas a partir das experiências pessoais. Nele, Marina, um dos participantes como comentador, indica a construção de uma realidade dentro da realidade, como forma de entender as dinâmicas entre performers e espectadores: “O ‘grau’ de ‘virtualidade’ é respeitante aos performers e espectadores na ‘leitura’ do texto. Vários críticos distinguem: (a) modos de representação ‘imersivos’, onde o ‘leitor’ se esquece de si e do seu corpo, e se perde na narrativa ‘ficcionada’. Por exemplo, o cinema clássico; (b) os modos de representação ‘trompe l’oeil’, onde o espaço ‘virtual’ se integra no verdadeiro, e o leitor está presente com o seu corpo e a sua posição de vantagem no espaço (por exemplo nos panoramas do séc XVII, realidade virtual, etc). Naturalmente, estes são dois extremos e muitos gradientes são possíveis entre eles. Puxando os fios: uma festa no club é uma performance ‘teatral’, onde os performers e os espectadores (nos papéis que podem ser preenchidos pelos Djs e VJs e também pelos clubbers) criam um ‘texto’ ao vivo, num sentido simbólico. Os participantes estão ‘presentes’ não só como ‘personagens’ do mundo ficcionado, mas também no seu papel ‘real’ de criadores e leitores desse mundo. Eles ‘atuam’ o seu papel, ao mesmo tempo que são eles próprios num evento das suas vidas. Eles criam e olham, sonhando, socializando, etc. Esta ambiguidade de espaços da performance é a sua característica mais intrigante e fascinante!”⁸

⁵ Carlier; 2009; p.169.

⁶ Carlier; 2009; p.169.

⁷ VJ Theory (ed.); **VJam Theory: Collective Writings on Realtime Visual Performance**; Falmouth: realtime books; 2008.

⁸ Comentário de Marina; **VJam Theory**; 2008; p.5..

ARTIGOS

ana carvalho

teccogs

n. 6, 307 p,
jan.-jun, 2012



Performance do grupo inglês subtle mob em frente ao Conjunto Nacional (SP), durante o 5º YIVO arte.mov (2010): o corpo ao vivo no espaço público

Experiência

O estado emotivo-expressivo do performer define-se como experiência. Na arte expressa através de objetos, a experiência acontece numa extensão de espaço e tempo que é própria ao artista e que é afastada da visibilidade e participação da audiência. Na performance, este estado é definido por vezes, em comparação com o estado de transe de um xamã. Outras vezes a associação é feita com a experiência de sair de si, de ser Outro. A experiência é contudo e independentemente das comparações possíveis, descrita como inexplicável: “Fazer uma performance e editar ao vivo é algo mesmo difícil de explicar completamente. A satisfação e exaustão posterior àqueles momentos raros quando tudo clica é realmente difícil de colocar em palavras: elementar, fluido, livre no tempo (tempo que às vezes pode ser totalmente fora de si e distorcido no momento), assim como uma espécie de circuito psicológico humano colaborativo e depois termina e tu queres isso de novo e consegues te lembrar só em parte”⁹. Seja qual for a comparação utilizada, a experiência descreve a consciência do artista de si e do que o envolve enquanto manipula software e hardware, combina ou gera som e imagem, e estabelece relações com os outros artistas, com a audiência e como reage aos vários estímulos visuais e sonoros da performance (aos quais pela criação, reage criando). “Eu toco com a informação. Ao tocar com esta — ao auto-reflexivamente manipular a informação enquanto faço sentir a minha presença (hiperintuitivamente consciente do meu papel como artista plug-in girando os botões da minha prontidão para piloto automático)”¹⁰.

A experiência resulta de várias condicionantes sendo a presença uma das mais evidentes. Aqui, o debate sobre

we slice the world



a midipoet performance by eugenio tisselli

We Slice de World, do Cubo23 (aka Eugenio Tisselli)

⁹ Comentário de Hight, *VJam Theory*; 2008; p.6.

¹⁰ Mark Amerika; *META/DATA: A Digital Poetics*; Cambridge; Massachusetts: MIT; 2007; p. 52.

as decisões que o artista toma em relação à sua presença corporal, sobre a sua posição em palco e na sua relação com a tela de projeção, sobre os seus movimentos, é recorrente e permanece atual. Retomando a referência ao *VJam Theory*, os comentários de Patrícia, Ilan Katin e Cubo23 são concordantes no que diz respeito às questões da visibilidade, indicando que esta não deve de ser uma característica imposta mas uma decisão que é feita de acordo com o conteúdo e o contexto. A título de exemplo, o duo Incite, com um set-up composto por computadores e manipuladores, coloca-se no centro da própria projeção. Na tela, entre as imagens projetadas, os movimentos dos artistas são visíveis, e desta forma, pelo seu movimento físico, os espectadores relacionam-se não só com o som e imagem mas directamente com os próprios performers. A imagem é um todo comunicante de significados aos quais a audiência reage.

As possibilidades tecnológicas são outra condicionante, igualmente importante, que tanto cria afastamentos como promove uma relação empática entre os espetadores e os artistas. No momento performativo decorre um encontro entre o corpo e a máquina que ultrapassa o sentido dos dois (humano + máquina) para ser uma só entidade. As tecnologias disponíveis ao artista traduzem-se, por relação com os movimentos associados, em maior ou menos visibilidade: “câmaras, microfones, infravermelhos, lasers, ultrasons, etc. Estas escolhas tornam a mestria dos instrumentos para performance mais difícil e menos precisa, no entanto a audiência é trazida para uma relação de partilha entre o performer e o écran (imagem).” A audiência segue uma relação entre artista e resultado, numa narrativa corporal-maquinal. “Outra possibilidade é repensar as limitações do artista visual isolado e analisar formas nas quais múltiplos artistas partilhem a produção de imagens. Se isto envolve o género de interfaces sensoriais sugeridos acima, a audiência é presenteada com muito mais”¹¹.

¹¹ Comentário de Noisefold, *VJam Theory*; 2008; p.9.

Fruição

Do lado da audiência, os estímulos são recebidos e interpretados, resultando em reações que podem ser mais ou menos aparentemente condicionadas e expressas. A fruição, o nome desta reação por parte da audiência, está presente na arte-objeto bem como na arte-momento. Na arte-objeto, a fruição está dependente da presença do objeto ou da sua representação mas (em princípio) não da sua duração. Por outro lado, na arte-momento, a performance ao vivo é unificadora do estímulo da expressão artística e do seu resultado a fruição como resultado do estímulo na audiência. Durante a performance audiovisual partilham-se níveis de consciência e percepção na produção de experiências de transformação¹², para ambos, artistas e audiência. Este termo fruição é traduzido do trabalho de Elena Cologni que a descreve desta forma: “Na minha prática, a relação com o espectador é investigada a partir da sua posição de fruição. O termo fruição é utilizado para significar o verbo de perceber e para se tornar parte do trabalho (a obra finalmente concretizada; a condição de gerar frutos). Tem sido, nos últimos anos, minha intenção artística, incorporar a resposta do espectador, de várias formas e a vários níveis, incluindo na fase perceptual. Neste sentido, a sua presença é complementar ao sentido do trabalho.” Neste sentido, a fruição é uma dinâmica essencial à performance e que só pode ser preenchida pela audiência. “A fruição ocorre no tempo e em fases: audiência e performer não comunicam simultaneamente. O performer providencia e a audiência percebe/recebe e dá devolta/alimenta para o evento”¹³.

A dinâmica da fruição, descrita num complexo diálogo com a obra e os seus estímulos sensoriais, com os performers, com o espaço, o tempo e o contexto, exige cada vez o olhar atento dos praticantes e pensadores da performance. Os atores que são convidados a assistir a uma performance chamam-se, No livro *VJam Theory*, de interactores, de audiência e de participantes, numa tentativa de busca de uma definição que compreenda este complexo diálogo – onde audiência (áudio) é limitadora visto que o estímulo afeta vários sentidos, bem como assistência (traduzindo esta palavra demasiada passividade). Estas tentativas são indícios tradutores do desejo de um conjunto de designações que compreendam relações mais complexas e portanto apropriadas ao que pode ser uma experiência

¹² Carlier; 2009; p.168.

¹³ Elena Cologni; *FRUITION: perceptual time ‘gap’ as location for knowledge – Mnemoninc Present Un-folding; Body, Space & Technology Journal*; London: Brunel University; Vol 05. <http://people.brunel.ac.uk/bst/vol05/elenacogni.html> (acessado em 20/05/2012).

audiovisual. Poder-se-ia aqui recorrer de uma referência à sinestesia para um novo termo (a acrescentar), e seria talvez apropriado mas contudo sustentado numa falsa assunção da relação entre som e imagem. A associação entre som e imagem não é, por definição, uma relação sinesteta. A fruição é em si um ato de interpretação, do conteúdo ou para além do conteúdo, de leitura do que está em volta (para além da relação de composição entre som e imagem) – o espetador faz a pintura, diria Duchamp.

Os escassos escritos de artista que constituem uma possível biblioteca da performance audiovisual ao vivo transparecem experiências em primeira mão do sentir de estar em palco e de manipular vídeo e som na construção de um momento, contudo são escassos os exemplos que dão voz aos espectadores. Estes são possíveis de obter através de entrevistas conduzidas depois de eventos e durante festivais¹⁴.

¹² Um exemplo das experiências de fruição na plataforma Vimeo podemos encontrar um video que compila os depoimentos de vários elementos da audiência da performance Zee de Kurt Hentschläger e que foi gravada aquando da sua exibição no festival AND (Abandon Normal Devices), em Liverpool em 2011. <https://vimeo.com/28055730> (acessado em 20-05-2012)

Conclusão

No texto Retrato do VJ (no original, Portrait of the VJ), a certa altura, Mark Amerika situa duas atuações, em dois locais distintos (reais ou ficcionadas, não é importante), e estabelece entre elas relações que permitem compreender as diferenças entre as audiências, em relação a si como performer e em relação ao trabalho que apresentou: “Em Toquio (diz ele) eles vêm ter contigo depois da performance, apertam-te a mão e dizem, “Obrigado. Acabei de ter uma experiência alfa”¹⁵. Acrescento, não será a possibilidade de conseguir uma experiência alfa (ou outra, para si e para a sua audiência), que transcendendo o quotidiano, que compele o artista/performer para o momento? Continua Amerika: “O VJ está conscientemente à procura de conduzir um evento experimental que criará um estado mental alterado para os que a ele assistem. Da minha perspectiva, a de alguém que está a desenvolver o seu próprio estilo como VJ, estas interações – entre artistas-praticantes, o hardware do computador, a fonte de material digital, e a audiência – são sempre hiperinprovisacionais e surgem do desejo de mudar o discurso dos média por dentro”¹⁶. As dinâmicas da experiência e da fruição estão na essência da performance como momento irrepetível porque elas próprias, no indivíduo, são únicas. Aprofundar o conhecimento destas dinâmicas traz à superfície uma riqueza extraordinária do humano e da sua motivação para as expressões artísticas efêmeras tecnológicas, constituindo potencial de atuação como fator de mudança no contexto. Da posição de artista (será improvável largar esta posição como autora do texto mas também como artista/performer), conhecer as possíveis reações que certos impulsos causam nos espetadores, permite construir um conceito performativo mais consciente e mais atento ao resultado a provocar. Se é certo que isto pode ser traduzido em manipulação da audiência, entre outros atributos pouco favoráveis, pode igualmente ser traduzido em responsabilidade e potencialidade estética. Artistas sonoros e visuais têm o poder de trabalhar com o aparente mas também com o transparente (invisível e inaudível). A utilização de imagens estroboscópicas, que é recorrente no trabalho de artistas como Kurt Hentschläger, é exemplar de um resultado que não é construído na projeção mas no cérebro de cada elemento da

¹⁵ Amerika; 2007; p. 56.

¹⁶ Amerika; 2007; p. 73.

ARTIGOS

ana carvalho

teccogs

n. 6, 307 p,
jan.-jun, 2012

audiência. A responsabilidade é, neste caso, traduzida em observar o impacto de tais imagens em grupos de risco.

Através do texto foi minha intenção levantar questões de envolvimento de artistas e audiência no ato criativo-momento. A tentativa tem o valor de organizar uma estrutura de desejos, como um esqueleto ou uma armação: flexível, adaptável e evolutiva, que precisa que se acrescente camadas de matéria para ganhar forma e construir função. Os desejos expreso-os eu, como autora, de poder explorar as consecutivas camadas e progressivamente formar um corpo útil que estimule as práticas performativas audiovisuais.