

## PERFORMANCES AUDIOVISUAIS

Wanderson Belo Gonçalves  
<http://www.pixxfluxx.com.br/>

Resumo: Performance audiovisual é uma extensão da arte eletrônica que tem a manipulação ao vivo de áudio e vídeo como elemento principal em sua constituição, partindo da utilização de interfaces digitais que potencializam o gesto do artista sobre o conteúdo, tendo o efêmero como característica própria, ou seja, a existência da obra só existe enquanto houver o processo de manipulação e alteração de seus parâmetros. O presente trabalho tem por objetivo fazer um panorama das performances audiovisuais ao vivo bem como problematizar a diversidade poética e material aplicada em tais obras, principalmente por um viés histórico de modo a trazer à luz alguns precursores que buscavam a realização de trabalhos onde havia a ligação direta entre cor e som, através de traduções intersemióticas, ligações metafóricas e até trabalhos que proporcionassem uma experiência sinestésica ao público.

Palavras-chave: Performance audiovisual, VJ, Vjing, Sinestesia, tradução intersemiótica

## Introdução

A relação entre som e cor já há alguns séculos fazia parte da pesquisa de pensadores, músicos e artistas visuais. Na Grécia antiga, Pitágoras (séc. VI a.C.) já fazia reflexões sobre o tema, porém Aristóteles (séc. IV a.C.) que formulou pela primeira vez a idéia da correspondência entre cores e as notas da escala musical (BASBAUM, 2002:20). Hoje, o VJ produz trabalhos com relação direta entre música e imagem ao vivo. Mais recentemente ainda, surgiram as performances audiovisuais através de um imbricamento entre áudio e vídeo onde músicos e VJ's trabalham em projetos híbridos.

Como fonte principal de pesquisa, utilizei o livro do Ricardo Bausbaum chamado *Sinestesia, arte e tecnologia: fundamentos da cromossomia* onde ele faz um trabalho interdisciplinar, transitando principalmente pelos campos da neurologia cognitiva, arte, física, óptica, matemática, tecnologia, misticismo, teosofia e um estudo minucioso do fenômeno sinestésico aplicado as artes plásticas.

## Live images

Os recursos técnicos existentes atualmente para a criação e manipulação de conteúdo videográfico estão cada vez mais acessíveis para os artistas através do desenvolvimento e barateamento de diversos dispositivos como programas e interfaces, que reinventam a todo o momento novas formas de criação de performances audiovisuais, partindo desde aplicativos já consolidados até linguagem de programação.

Experimentações a partir de manipulação audiovisual em tempo real sempre existiram nas vanguardas artísticas como, por exemplo, trabalhos envolvendo sintetizadores que alteravam padrões de áudio e vídeo conforme a manipulação dos parâmetros dos equipamentos como faziam os artistas que integravam o grupo *Fluxus*, em torno de John Cage e seus estudos interdisciplinares durante a década de 50. Todavia, trabalhos voltados para criação de ambientes em festas encontram suas primeiras manifestações ainda

nos 60 onde grupos de rock psicodélico exibiam projeções no fundo do palco, com uso dos antigos retroprojetores, através de imagens originadas de experimentos com água, tinta e óleo aplicando movimento manualmente.

Porém, foi no cenário underground da música eletrônica, em torno do dos anos 80, que artistas visuais começaram a propor novas experiências de entretenimento e imersão sensorial através de videoprojeções, apoiado pelo surgimento dos meios técnicos como os aparelhos de projeção, chamados de data show, computadores e softwares que cada vez se tornam mais potentes, rápidos e acessíveis. Com isso, as performances audiovisuais tomaram uma nova dimensão, tornando possível a manipulação ao vivo de imagens em movimento, formando um jogo entre o áudio e vídeo traduzindo-se em uma montagem sinestésica, pois há uma estimulação perceptiva e sincrônica entre a visão e audição.

O termo VJ (*vídeo jockey* ou *visual jockey*) foi criado no final dos 70, no clube de Nova York, *Peppermint Lounge*, por grupos de vídeo-artistas, a fim de diferenciar suas performances dos outros grupos que trabalhavam com videoarte que atuavam na cidade. Em uma festa de música eletrônica, enquanto o DJ toca uma música, o VJ é o responsável por dar um “tom visual” à música tocada no momento. Seu trabalho consiste em manipular um software de edição de vídeo ao vivo durante sua apresentação, criando texturas visuais estáticas ou em movimento, figurativas ou abstratas de forma que o resultado imagético se assemelhe a estética sonora da música tocada pelo DJ.

O Vjing se caracteriza principalmente pelo domínio do fluxo de imagens, seja pelo tempo, pela narrativa ou estética que se queira alcançar. As principais ferramentas passam por softwares próprios para VJ's que tem interfaces de fácil interação, com telas recorrentes na maioria dos programas dotados com “banco de vídeos” onde o material é escolhido e aplicado em uma camada mesclando com outras camadas e ainda telas com “efeitos” e parâmetros para

alterações. Equipamentos com protocolo MIDI tais como teclados, controladoras, mesas de toque, potencializam a interação com o programa, pois permitem um total desprendimento do *mouse* obtendo uma rápida resposta ao manipular o *software*. Ainda sim, novos formatos de performances são criados como os programas que geram visuais degenerativos a partir de linguagem de programação. Esses métodos permitem utilização de sensores de movimento, calor, etc, sendo os mesmos utilizados em instalações interativas.

Outros grupos ainda rompem com a necessidade do computador como dispositivo, como o *Grupo Laborg* que reinventa técnicas como os já citados experimentos com óleo, água e tinta. A diferença é que o *Laborg* utiliza câmeras com zoom potente, conseguindo captar mínimas imagens como bolhas de ar, mistura de cores e reações químicas, sendo tudo trabalhado dentro de aquários usados como camadas. O resultado é projetado tanto em shows quanto em exposições, contendo também o gesto performático e o efêmero com qualidade principal.

### **Experiências da *color music* –sinestesia como metáfora**

Todo o panorama colocado até aqui, serviu de base para poder explicar como se deu a evolução do *Vjing* desde a década de 80 até hoje. Porém, vale abrir uma janela para o passado fazendo algumas considerações sobre os trabalhos envolvendo cor e som ao longo da história, pois tais relações se encontram no âmago das performances audiovisuais. Como já foi dito, desde a Grécia antiga, pensadores como Aristóteles e Pitágoras já especulavam sobre a relação entre a escala musical e cores, enquanto que Ptolomenu, no séc. II, sugeriu a possibilidade de ambos os fenômenos estarem ligados relacionados matematicamente (BASBAUM. 2002:20).

Durante a Idade Média, mesmo com os estudos sobre alquimia, não houve relatos sobre estudos a respeito da relação entre cores e sons. Então, o padre jesuíta alemão Athanasius Kircher, no final do séc. XVI criou espetáculo

chamado de “Lanterna Mágica”. O princípio desta lanterna consiste em fazer aparecer, em tamanho ampliado, sobre uma parede branca ou tela estendida num lugar escuro, figuras pintadas em tamanho pequeno, em pedaços de vidro fino, com cores bem transparentes. Tal espetáculo encontrasse na arqueologia do cinema, pois trabalhava com projeções de imagens. É sabido que o teatro de sombras chinês também tem bases milenares, mas o trabalho de Kischer difere-se por trabalhar com imagens ampliadas e coloridas, mesmo que bem transparentes e não apenas a silhueta como nas sombras.

Mas não houve aqui um estudo mais afinado entre cores e sons. Voltando apenas no Renascimento através do Leonardo da Vinci com seus espetáculos de luz, cor e som para as cortes italianas e ainda com o pintor renascentista Giuseppe Arquimboldo com suas propostas de criação de uma música de cores (*Color Music*). Apesar de que Arquimboldo tenha sido o primeiro a propor músicas de sons e cores, não há registro, conforme Basbaum, de que ele tenha concretizado a realização de sua idéia (BASBAUM, 2002:77). Somente a partir do século XVIII, inventores começaram a criar equipamentos que permitissem “tocar” cores com a mesma temporalidade da música, cada qual com a tecnologia existente na época, mas grande parte desses equipamentos, principalmente os construídos na Europa se perderam no tempo em função das inúmeras guerras. Pode se disser que a maioria dos equipamentos que serão descritos em seguida, são traduções intersemióticas de parâmetros sonoros para o campo visual e vice-versa, tratam a cores como sons, chamados de aparelhos da *Color Music*. Usando conceitos semióticos peirceanos, podemos dizer que as interconexões originárias entre som e cor são da esfera da primeiridade.

Apesar de se dirigem a apenas um dos sentidos, a visão, alguns dos antigos trabalhos da *Color Music* eram feitos para serem tocados juntos com música. Mais adiante, tratarei sobre outras formas de arte que buscavam uma relação mais próxima entre áudio e imagem, de modo a trazer uma relação quase que

sinestésica ou usando sinestesia como metáfora, como as pinturas de Mondrian e Kandisky e em filmes de Oskar Finschinger.

Voltando as máquinas de fazer imagens, pode-se dizer que aqui se inicia o próprio *Vjing*, pois se tratam de aparelhos quem manipulam imagens em tempo real. O primeiro aparelho realmente construído foi o *Harpsicórdio Ocular*, no século XVII, pelo jesuíta francês Louis Bertrand-Castell. Inspirado nas teorias óticas de Newton, o *Harpsicórdio Ocular* era um quadrado de 1,80 de altura com 60 janelas de vidro colorido, cada uma delas ligadas a um órgão comum, por engrenagens. Ao tocar determinada tecla, a cor correspondente era revelada no quadrado de janelas. Quanto mais aguda a nota, mais luminosa era a cor. Há registros de que Castell tentou criar um segundo modelo em 1754, mais aperfeiçoado, com cerca de 500 velas e utilizando espelhos para prover luz suficiente para uma platéia maior. Segundo Basbaum, há divergência entre principais escritores se o *Harpsicórdio Ocular* existiu, mas construído ou não, o teclado de Castell abriu caminho para vários outros inventos no século seguinte, onde estudiosos se serviam de tecnologias como a energia a vapor e depois elétrica, dentre outras recém descobertas, para suas aspirações na criação desses instrumentos. Em 1873, Frederick Kastner constrói o seu *Pyrophone* com treze tubos compridos coloridos de cristal conectados a um órgão, colocados sobre jatos de gás que, quando acionadas algumas teclas, liberava corrente elétrica e explodia os gases produzindo diversas cores.

Na mesma época, em 1877, nos Estados Unidos, Bainbridge Bishop criou um aparelho mais prático e menor, para ser colocado sobre um órgão caseiro e conectado ao teclado por um sistema de alavancas e controles onde ao tocar o instrumento, fazia com que o sistema gerasse e misturasse luz em uma tela colocada sobre o aparelho. O aparelho recebeu o nome de *Color Organ*.

Também chamado de *Color Organ*, foi o aparelho criado por Alexander Wallace Rimington e em 1895, em Londres, fez a primeira apresentação pública para

cerca de 1500 pessoas, primeiro fazendo uma palestra e em seguida um concerto. Basbaum diz que:

(...) Rimington considerava que havia uma relação entre os fenômenos psicológicos cor e som, pois eram ambos fenômenos vibratórios que estimulavam os nervos ópticos e auditivos, respectivamente. (BASBAUM, 2002:81)

O *Color Organ* construído por Rimington consistia num órgão que não produzia nenhum som, conectado eletronicamente a 14 orifícios num quadro de madeira de 3 metros de altura. Um complexo mecanismo controlava a relação da nota tocada no órgão e a cor – e intensidade – de luz que surgia nos orifícios. O termo *Color Organ* torna-se, a partir daí, genérico para esse tipo de instrumento. Basbaum considera *o início do século XX como um marco na história dos instrumentos de cor e som* (BASBAUM, 2010:83), pois a revolução industrial permitiu que os inventores conseguissem soluções técnicas para suas idéias de na criação de equipamentos.

Em 1910, o compositor russo Alexander Scriabin concluiu a composição chamada *Prometheus o poema de fogo*, sinfonia para orquestra com partitura especial para um teclado de luzes, considerado por Basbaum como sendo a primeira sinfonia de composição para som e cor, de fato. Assim como outros artistas do fim do século XIX, como Kandinsky e Marcel Duchamp, Scriabin recebeu uma forte influência da teosofia e de religiões orientais com doutrinas com discurso e explicações próprias quanto ao fenômeno da sinestesia, que seria uma *ordenação divina* (GORDON, 1992 in BASBAUM, 2002:84). O instrumento de Scriabin consistia em um teclado mudo que acendia e apagava luzes coloridas organizadas em forma de raios e nuvens, que se difundiriam pelo ambiente até culminar numa luz branca tão forte que provocaria fortes reações nos olhos da platéia. A importância da composição de Scriabin reside na existência de um apelo sinestésico, através de forte estimulação visual, tudo em harmonia com a música tocada pela orquestra.

Nos Estados Unidos em 1919 a pianista Mary Hallock-Greenewalt desenvolveu um instrumento chamado por ela de *Sabaret* com o qual, através de pedais e

outras interfaces, produzia escalas de luz, controlando as intensidades de cores, em combinação com a música. Intitulava a sua performance de "Nourathar". Ela criou interpretações em luzes para várias peças do repertório erudito, segundo um sistema de notação por ela desenvolvido e patenteado, chegando até mesmo a publicar um livro em 1964 chamado de *Nourathar, the fine art of light color playing*, onde ela descreve sobre sua "música de cores".

Por último em nossa lista de precursores da *Color Music* temos o Thomas Wilfred criador do mais famoso instrumento de luz em movimento chamado *Clavilux*. Wilfred foi o primeiro performático a quebrar radicalmente com as teorias de correspondência direta entre luz e som que vigorava nas apresentações com teclado de cores até então. Segundo Wilfred, o termo *Color Music* era apenas uma metáfora. Para ele, a arte de "tocar cores" incluía fatores como tempo e ritmo, como na música. As obras compostas para o *Clavilux* eram chamadas por Wilfred de *Lumia*.

### **Sinestesia como metáfora: outros campos**

A *Color Music* foi apenas um dos campos de criação artística onde a sinestesia foi aplicada com um caráter metafórico. A evocação de um sentido em termos de outros também foi trabalhado no vídeo, teatro, pintura, literatura, e também na própria música. Os equipamentos inventados descritos acima têm a característica de "tocar cores" como se fossem músicas. Tratarei agora de linguagens que a utilizaram a sinestesia como conceito principal, estimulando e enriquecendo tais linguagens artísticas, contudo sem que haja um estímulo direto a ambas.

Na literatura, poetas criavam regras e suas próprias tabelas com associação entre vogais e cores. Basbaum fala a respeito do poeta simbolista Arthur Rimbaud, que em 1837 escreveu o *Le Sonnet des Voyelles* onde expressa supostas cores das vogais. No teatro, gestos e cores eram trabalhados em paralelo, onde as cores tinham o objetivo de ampliar ou substituir determinados gestos do ator. O ator e Diretor russo Mikhail Tchecov criou uma versão de



Hamlet onde fonemas do texto correspondiam a gestos e cores, e substituíam-se diálogos por bolas coloridas jogadas entre os atores. (BASBAUM, 2002:60).

Na música, a utilização de conceitos metafóricos relacionando cores com escalas cromáticas, com ornamentos melódicos, timbre, altura ou outros elementos da composição musical, já era utilizado desde o barroco. A cor também é usada na música para descrever caminhos em seu arranjo e percurso como dotar as cenas como cores. Compositores também criam tabelas relacionando tonalidades e freqüência com cores.

Na pintura, era a música que servia como estímulo criativo para artistas como Mondrian, Kupka e Kandinsky. Os artistas tinham a influência da música em suas pinturas e buscavam incorporar a não materialidade da música, ritmo na pintura, para as construções abstratas e matemáticas, como que notas de cores repetidas, cores em movimento.

Basbaum considera que Vassily Kandinsky (1866-1944) e Paul Klee (1879-1940) foram *fundamentais na consolidação da linguagem pictórica abstrata e tiveram com a música uma relação próxima e intensa*. Na pintura, principalmente através de Kandinsky, reaparece a relação entre arte e espiritualidade e inclusive trabalha suas idéias no livro *Do espiritual a arte* de 1911.

### **Visual music: filmes sinestésicos**

A videoarte também foi um grande campo de experimentações sensoriais, principalmente a partir dos anos 40, na Califórnia, onde artistas, aproveitando os recursos da indústria do cinema, começaram a produzir vídeos que reuniam imagens abstratas e som, alguns até mesmo, sob a inspiração de diferentes doutrinas espirituais diversas. Na realidade os filmes sinestésicos começaram a partir dos pioneiros Arnaldo Ginna e Bruno Corra, (1911) através de pintura sobre a película utilizando formas do sígnicas relacionadas a doutrinas espirituais. No início dos anos 20, na Alemanha, outros artistas como Walther

Ruttman e Victor Eggling e Hans Richter começaram a criar filmes de animação abstratos com influências da pintura moderna.

Até que chega Oscar Fischinger que realiza as primeiras experiências ainda em Berlim nos anos 20 e depois no anos 30 nos EUA, onde tanto ele quanto outros artistas passam a expressar sua espiritualidade por meio de uma forma de arte sinestésica. Nos EUA por exemplo seu trabalho influencia a criação do filme *Fantasia*, onde Walt Disney exhibe seus filmes para a equipe, chega a contratá-lo mas não permitem ele desenvolver o seu trabalho e Fischinger acaba abandonando o filme, mesmo tendo suas idéias sendo usadas. Em 1942 ele realiza *Radio Dynamics* e depois seu último filme *Motin painting n.º 1*. Temos aqui obras onde áudio e vídeo estão integrados, as músicas em sua maioria são clássicas, mas carregam em si forte tendência a intensidade, sincronia e unidade de integração entre som e vídeo. Fischinger conseguindo construiu vídeos com forte relação a música, não apenas traduções intersemióticas, mas com tentativas de criar imagens de fato sentidas pelos sinestestast e mais ainda, com uma forte carga do que seria um transe hipnótico, seja por concentrações espirituais com ou não o uso de drogas psicoativas. Em seus trabalhos estruturas espirituais, psíquicas, literais e ordenadas reforçam o cruzamento perceptivo entre a escuta e a visão.

Depois de Fischinger, passou a haver uma produção de filmes de cor e som e surgiu outros nomes como Harry Smith, Jordan Belson e os irmãos John e James Whitney. Os trabalhos dos irmãos Whitney partilhavam uma série de propriedades sinestésicas formuladas com intensidade por Kandinsky em 1911 em questões ligadas à espiritualidade e à percepção. Os filmes da década de 50 como o *Yantra* traz elementos comuns a produção fílmica californiana, tais como misticismo, imagens arquetípicas, referências a estados de iluminação e diferentes estados de consciência provocados pelo uso de drogas. Estudava religião oriental e praticava meditação.

Whitney, financiado pela IBM e Guggnehein Foundation e outra instituição, passou a estudar possibilidades de expandir seu trabalho com os meios digitais nascentes, onde deu um livro *Digital harmony: on the complementarity of music and visual art* (1980). Sua pesquisa baseia-se no pixel como a essência da cor digital e na idéia complementaridade, ou seja, na não hierarquia entre som e imagem, onde tais são tratados como vozes independentes, num movimento semelhante ao polifônico das vozes numa harmonia musical, e ainda dar movimentos dos pixels através de fórmulas matemáticas que regem a música.

### **Performances audiovisuais**

Toda trajetória contada até aqui procurou trilhar o caminho dos trabalhos de arte ligada à sinestesia desde o século XVIII até o século atual. Volto agora para o período atual onde uma profusão de trabalhos que procuram estimular a percepção de forma plena, todos dentro do que podemos chamar de performances audiovisuais. Nessas performances, há uma convergência entre o trabalho do DJ e do VJ, ou seja, áudio e vídeo dialogam entre si e são “tocados” sincronicamente e o resultado é uma “visualização” de elementos audíveis da música, tal como escutar vozes e ao mesmo tempo ver o personagem falando no telão ou ainda referências mais diretas como cada nota musical é associada a uma cor ou imagem. A característica principal desse trabalho é a pré-produção do produto audiovisual, pois há uma busca em exprimir cada *sampler* (pedaço de som ou ruído que é o elemento fundamental na composição da música eletrônica, é a partir de sua repetição que é constituído a estética musical) em um determinado efeito sobre o vídeo, de modo que cada elemento sonoro seja representado por uma imagem. Na apresentação do trabalho audiovisual ao vivo há também manipulações e acréscimos em tempo real, alterando ainda mais o audiovisual pré-produzido. Nos trabalhos denominados AV ou audiovisual, os ritmos visuais e sonoros são concomitantes e ambos controlados pela mão do VJ a partir do mesmo material.

A pista de dança tão logo se tornou um espaço de experimentações de novas técnicas e estéticas voltadas para a manipulação audiovisual em tempo real que a partir daí houve um desdobramento para festivais de arte e mídia voltados para a experiência sensorial partindo de linguagens eletrônicas. Hoje, há um crescimento do emprego de tais técnicas em outras campos como cinema, espetáculos de teatro e de dança, criação de cenários para shows e ainda instalações audiovisuais.

Pensar em performances audiovisuais, até alguns dias atrás me levava a imaginar até onde os suportes digitais eletrônicos irão permitir uma total manipulação entre áudio e vídeo, em trabalhos simbióticos, concomitantes e contaminantes entre si. O que difere as performances audiovisuais dos outros tipos de trabalhos como o cinema e a videoarte é a manipulação do tempo, da quarta dimensão da imagem, do efêmero, de toques do acaso, do imprevisto e do improvisado. Dotar a fluidez da imagem com as mesmas características da música. Ora, a manipulação de imagens ao vivo já são formas estudadas pelos VJ's desde o final da década de 70, onde embalados por ritmos eletrônicos e criação de novos suportes para projeções, a atividade do VJ já é parte da estética de festas noturnas. Porém, o que vem ocorrendo é um imbricamento entre áudio e vídeo. DJ's e VJ's em projetos híbridos.

Multiplicam-se pelo mundo projetos comerciais para pistas de dança e trabalhos conceituais que exploram as plataformas digitais a exaustão, apresentados em festivais alternativos que se tornam palco para um grande número de performances audiovisuais. Não há limites para os formatos apresentados, artistas/tecnólogos escrevem programas, transformam a "Caixa Preta" modificando parâmetros, passam a dar outros re-significados os trabalhos feitos a partir principalmente dos computadores, como preconizava Flusser em *Filosofia da Caixa Preta*, quando dizia que o artista precisa penetrar no interior da caixa preta a fim de poder potencializar os trabalhos realizados. O resultado são imagens com estéticas diversas que representam algo ou

puramente abstratas, são “*imagens técnicas*” que “*tratam-se de imagens produzidas por aparelhos.*” (FLUSSER, 1985b: 07).

De um lado está o debate entre até onde o artista deve se tornar um tecnólogo ou não para dar soluções a suas idéias. Flusser dizia que era necessário penetrar no interior da caixa preta e desvelá-la, para poder passar do nível de “*funcionário*” (FLUSSER, 1985b: 07). Arlindo Machado no artigo “*Repensando Flusser e as imagens técnicas*” faz uma tradução atualizada nos tempos onde a caixa preta deixa de ser a câmera fotográfica e passa a ser o computador e outros dispositivos. Nele, Arlindo abre questionamentos sobre os diferentes níveis de abertura e subversão junto a um aparelho ou um programa, lançando mão deles para criar um projeto estético.

Do outro lado está a própria consequência dessas manipulações dos aparelhos técnicos pelos artistas, que criam novos significados para as máquinas e estas passam a ser incorporadas no mundo. Arlindo Machado diz que para Flusser,

(...) mais cedo ou mais tarde, o universo tecnológico acabará por incorporar as descobertas e os desvios dos artistas para os seus fins programados. Toda invenção, toda rota nova descoberta serão acrescentadas ao universo de possibilidades do(s) aparelho(s), de modo que e pode dizer que, no fim das contas, as máquinas semióticas se alimentam das inquietações dos artistas experimentais e as utilizam como um mecanismo de feed-back para o seu contínuo aperfeiçoamento.(MACHADO, 1997:6)

Ou seja, já aqui há um questionamento, no momento que a indústria assimila essas novas formas eletrônicas, passa utilizá-la em seus produtos. Hoje, o uso de câmeras, já muito experimentado em instalações interativas já são usadas em jogos através de uma câmera chamada *kinect* usado no videogame *X-box*. Reflexo da popularização dos jogos em ambientes de instalação interativa é a ramificação do *File (Electronic Language International Festival)*, eventos de arte eletrônica realizado no Rio e São Paulo, em *File Games*.

Os valores estéticos buscados nos trabalhos conceituais são experimentados em diferentes formatos, desde criação de programas e uso de dispositivos como sensores, teclados e controladores midi que interferem na fluência do

texto audiovisual permitindo que artistas de fato toquem uma partitura audiovisual, até softwares degenerativos que randomicamente ou através de uma lógica, criam imagens e sons, chegando ao ponto de colocar a própria imagem do software em funcionamento como principal valor visual. Dentro dos valores estéticos apresentados em tais trabalhos, faço um recorte sobre os trabalhos que buscam criar ilusões, ambientes imersivos, estruturas de áudio-visão em total combinação, não puramente sincronizado.

Um exemplo de performance audiovisual é o trabalho chamado *Euphorie* do coletivo francês *1024 Architecture*. Nesse espetáculo multimídia, o suporte de projeção são telas de tuli dispostas em camadas que quando recebem projeção frontal, como no cinema, a primeira camada de tuli tanto absorve a imagem, quanto deixa vaziar, permitindo a formação da imagem em todas as camadas. Assim, o palco se transforma em um espaço virtual com três dimensões, onde os próprios artistas se inserem com seus instrumentos eletrônicos, tornando-se personagens de um mundo digital imaginário. Música eletroacústica e vídeo são gerados e manipulados ao vivo. São criados padrões visuais relativamente simples através de figuras elementares como quadrados, cubos, círculos, etc, porém quando projetados nessa instalação e com as alterações e distorções dos padrões visuais pelas gestualidades da performance dos artistas através de interfaces eletrônicas, o resultado é uma imersão sensorial, onde os sentidos (visão e audição) são estimulados que incentivam o público a mergulhar em uma espécie de viagem experimental, próximo até mesmo do transe. Interessante relatar foi que ao sair do espetáculo, um amigo que sentiu náuseas, talvez em função de tanta estimulação retiniana. O contrário ocorreu comigo, pois eu delirava com os estímulos sensoriais proveniente da performance. A experiência do *1024 Architecture* leva uma reflexão a respeito das articulações dos sentidos experimentados nos trabalhos de performances audiovisuais. Os mesmos elementos que culminaram em náuseas para uns, em outros geram outras sensações. Patrícia Moram em seu texto *Performances Audiovisuais* diz que

tais sensações podem ser chamados de jogos de vertigem onde alguns sentem prazer enquanto outros sentem desconforto.

## Conclusão

Percebemos ao longo do texto que as performances audiovisuais trazem em si, características dos movimentos colocados tais como a possibilidade da criação de instrumentos para tocar imagens assim como na *Color Music* e a busca do ritmo audiovisual como na *Visual Music*.

A produção audiovisual atual traz uma série novidades tanto no que se refere a meios eletrônicos para sua realização quanto em termos de produção de sentidos. Imersão sensorial, jogos perceptivos, traduções intersemióticas, experiências sinestésicas. São vários os conceitos e classificações que podemos adotar para tais trabalhos. Puxar um fio condutor que alinhe tais experiências carrega em si a necessidade realizar pesquisas principalmente no campo cognitivo e fica como tarefa para um próximo trabalho.

## Referências Bibliográficas

BASBAUM, Sérgio Roclaw. **Sinestesia, Arte e Tecnologia. Fundamentos da Cromossonia**. São Paulo: Annalume / Fapes, 2002.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**. São Paulo: Hucitec, 1985.

MACHADO, Arlindo. **“Repensando Flusser e as imagens técnicas”**. In: **O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges**. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001.

MELLO, Christine. Artemídia: **Estratégias efêmeras em tempo real**. Disponível em <[http://www2.uerj.br/~labore/artes\\_artemidia\\_p10.htm](http://www2.uerj.br/~labore/artes_artemidia_p10.htm)>. Acessado em 03/11/2004

\_\_\_\_\_. **Extremidades do Vídeo**. São Paulo: PUC/SP, 2004. [Dissertação de Doutorado]

MORAN, Patrícia . **Performance Audiovisual**. São Paulo: Itau Cultural, 2009 (Enciclopédia Online de Arte e Tecnologia do Itau Cultural).

PLAZA, Júlio e TAVARES, Mônica. **Processos Criativos com os meios eletrônicos: Poéticas Digitais**. São Paulo: Husitec, 1998.

Currículo Resumido:

Wanderson Belo Gonçalves, formado em Desenho Industrial com ênfase em Design Gráfico e pós graduado em Linguagens do Audiovisual e Multimídia, ambas pela Universidade Federal do Espírito Santo. VJ há 10 anos, atualmente vem desenvolvendo atividades pelo coletivo PixxFluxx onde desenvolve projetos de intervenções urbanas com uso de projeção de imagens.