

Marcus Bastos*

A performance audiovisual como um exemplo do experimentalismo no Brasil¹

* **Marcus Bastos** Livre docente em Comunicação e Artes pela PUC-SP, onde é professor desde 2003. Autor dos livros Pontes, janelas, máscaras, vírus. Elos entre passado e presente das artes e do audiovisual (Educ, 2023) e Audiovisual ao vivo: tendências e conceitos, em parceria com Patricia Moran (Intermeios, 2000).
marcusbastos@pucsp.br

Resumo Este artigo investiga a linguagem da performance audiovisual como um exemplo do experimentalismo no Brasil. A partir de um retorno aos antecedentes da performance audiovisual no país e de uma arqueologia da performance audiovisual em âmbito internacional, o texto volta-se para a análise de alguns exemplos de performance audiovisual no Brasil.

Palavras Chave Performance Audiovisual, Experimentalismo, Brasil, Antecedentes, Tendências.

Audiovisual performance as an example of experimentalism in Brazil

Abstract *This article investigates the language of audiovisual performance as an example of experimentalism in Brazil. Based on a return to the antecedents of audiovisual performance in the country and an archaeology of audiovisual performance at international level, the text turns to an analysis of some examples of audiovisual performance in Brazil.*

Keywords *Audiovisual Performance, Experimentalism, Brazil, Antecedents, Trends.*

El performance audiovisual como ejemplo de experimentalismo en Brasil

Resumen *Este artículo investiga el lenguaje de la performance audiovisual como ejemplo de experimentalismo en Brasil. A partir de un retorno a los antecedentes de la performance audiovisual en el país y de una arqueología de la performance audiovisual a nivel internacional, el texto pasa a analizar algunos ejemplos de performance audiovisual en Brasil.*

Palabras clave *Performance Audiovisual, Experimentalismo, Brasil, Antecedentes, Tendencias.*

Introdução

Este artigo é parte de uma pesquisa mais ampla sobre o experimentalismo no Brasil, que vem sendo desenvolvida através de um projeto FAPESP numa parceria entre a Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (Brasil), a Universidad de Antioquia (Colômbia) e a Universidad Pontificia Bolivariana (Colômbia). Ele vai tratar do caso específico da performance audiovisual, investigando seus antecedentes tanto no Brasil quanto em âmbito internacional e se concentrando em exemplos contemporâneos que permitem entender a diversidade de experiências feitas na área no país.

A performance audiovisual é uma linguagem que explora a montagem ao vivo de sons e imagens em movimento, geralmente em situação em que os artistas responsáveis pela obra se encontram em um palco manipulando equipamentos com capacidade de processamento em tempo real (como sintetizadores ou computadores). Há manifestações que se relacionam com a performance audiovisual mas ampliam o universo do audiovisual ao vivo, como as projeções na esfera pública, que também serão incorporadas ao grupo de exemplos apresentados neste artigo.

As obras analisadas a seguir vão desenvolver questões relativas ao tempo real, ao diálogo entre corpo e câmera, à mistura de linguagens, à sinestesia, à imagem que constitui ou se relaciona com ambientes, à montagem com materiais orgânicos, à visualização de dados, ao remix, ao ruído, à espacialização, aos grafismos, à sensorialidade, ao desmonte da narrativa, ao audiovisual em circuito fechado, à montagem rítmica, à abstração, ao grafismo, e à tridimensionalidade. A extensão e a diversidade desta enumeração demonstram a complexidade das experiências de performance audiovisual.

Outro aspecto relacionado com a análise destas obras é a reflexão sobre procedimentos de montagem típicos, que não serão desenvolvidas de forma específica neste artigo, mas aparecem sempre que se fala em performance audiovisual. São experiências em que os microcortes, o loop, a montagem espacial e os efeitos estroboscópicos, entre outros, resultam em formas de articulação audiovisual relacionadas às possibilidades da montagem em tempo real. Não são necessariamente procedimentos específicos da performance audiovisual, conforme desenvolvido no artigo O diálogo da performance audiovisual contemporânea com o cinema experimental e a pintura em Suspensão, de duVa. Mas são articulações que aparecem de forma mais intensa a partir do momento em que se torna possível o processamento de audiovisual em tempo real.

Para além de questões de linguagem, também há uma dimensão política que aparece em alguns destes trabalhos, alguns deles ligados a experiências de reconstrução do documentário. Em um primeiro momento, a performance audiovisual teve uma dimensão política bastante acentuada, não necessariamente no sentido tradicional da política partidária e eleitoral, mas por meio de experiências em que o questionamento do estado das coisas, as visões críticas sobre os acontecimentos do contemporâneo e

o debate sobre comportamentos fora do convencional aparecem bastante. Num segundo momento, a performance audiovisual se tornou mais abstrata, tornando as experiências do tipo mais formalistas.

Antes de aprofundar estas questões, o texto vai fazer um percurso pelos antecedentes da performance audiovisual, tanto no Brasil quanto em âmbito internacional (ampliando percursos que foram desenvolvidos anteriormente no livro *Audiovisual ao Vivo*). Este ponto-de-partida servirá como um recorte parcial de alguns dos procedimentos de linguagem que vão aparecer na performance audiovisual contemporânea.

Experimentalismo no Brasil: dois antecedentes ligados à performance audiovisual

Existem muito antecedentes da performance audiovisual no Brasil, vários deles apresentados no livro *Audiovisual ao Vivo* (como Flavio de Carvalho e Glauber Rocha). Neste artigo, vamos ampliar este repertório com mais dois exemplos, a videoarte *Marca Registrada*, de Letícia Parente, e a performance multimídia *Poesia é Risco*, de Augusto e Cid de Campos. Estas obras antecipam especialmente questões ligadas à percepção do tempo real, à relação entre corpo e câmera e à mistura de linguagens. A primeira antecipa aspectos da performance audiovisual de forma mais indireta e a segunda já é uma experiência no palco, que se aproxima bastante da performance audiovisual contemporânea.

Marca Registrada é um vídeo em que a artista Letícia Parente se relaciona diretamente com a câmera. Em *As linhas de força do vídeo no Brasil*, Arlindo Machado considera o diálogo entre corpo e câmera um dos vetores da videoarte no país. Este diálogo também aparece de forma recorrente na performance audiovisual, com acréscimo da possibilidade de criar situações de vídeo em circuito fechado, em que o corpo no palco é capturado pela câmera e tem sua imagem processada ao vivo, numa tripla mediação (a relação entre o corpo presente e o público, a relação entre o corpo e a câmera e a relação entre o corpo capturado pela câmera e exibido numa tela e o público).

O vídeo se desdobra em dois acontecimentos, um muito curto e introdutório e outro bastante prolongado e estruturante. Tudo isso se passa sem cortes. A câmera flagra a artista caminhando em direção a um banco onde se senta. Ao se sentar ela começa a escrever em seu pé com uma agulha de costura, em gestos que vão se multiplicando até que ela complete a frase “made in brasil”. Há uma coincidência entre a duração dos acontecimentos e a duração do vídeo, o que provoca uma sensação de prolongamento típico da performance. Não seria descabido descrever a obra como uma performance flagrada pela câmera.

Este aspecto da duração antecipa a coincidência entre acontecimento e narrativa que marca a performance audiovisual, entendendo-se narrativa no sentido amplo de elementos que estabelecem tensões entre si e por isso geram encadeamentos (o que pode acontecer mesmo numa

obra abstrata). A duração é um procedimento da performance propriamente dita, que nos primeiros momentos se estende por tempos longos. O vídeo de Letícia Parente é curto para os padrões do audiovisual da época, em que predominam longas metragens de ficção conforme os parâmetros do cinema que dominou o início do século 20. A videoarte vai incluir no circuito do audiovisual as durações mais curtas, mas apesar disso há em Marca Registrada um sentido de prolongamento. Não a duração pelo vídeo ser longo mas pela sensação de continuidade do acontecimento que ele transmite.

Outro aspecto do vídeo é a relação entre corpo e câmera já mencionada anteriormente. Se no âmbito da duração prevalece a continuidade da ação, no plano do enquadramento há uma fragmentação do corpo. O corpo aparece recortado, numa sequência em que a parte vale pelo todo. Isto leva a uma tensão entre contínuo e descontínuo que organiza o vídeo. Esta tensão entre contínuo e descontínuo também é um elemento que vai aparecer de forma repetida nas performances audiovisuais, ainda que de outra forma, pois baseada em durações menos prolongadas.

Poesia é Risco é uma performance multimídia que explora numa situação de palco e mistura de linguagens o elemento verbivocovisual da poesia concreta, já presente em sua produção no papel. As montagens complexas entre palavra, imagem e som que marca a poesia concreta aqui é transformada numa ação de voz, instrumentos e projeção. A obra é longa e para este artigo vamos nos concentrar em uma de suas partes, Lygia's Fingers. Baseada no poema de mesmo título, a obra explora sua complexidade semiótica e a traduz para o ambiente do palco. O poema original é um dos marcos inaugurais da poesia concreta, e explora a tipografia, as cores e a diagramação das palavras para construir uma experiência de escrita polifônica e não-linear. Um aspecto importante do poema é seu caráter de mistura de idiomas, o que empresta um tom mundializante à escrita (algo que em certa medida antecipa a experiência de navegar por sites de diferentes idiomas possível na Internet).

Na versão performática Augusto de Campos oraliza o texto enquanto Cid o acompanha com uma guitarra ao mesmo tempo que um vídeo é exibido no fundo do palco. As explorações vocais de Augusto de Campos acentuam a dimensão sonora do poema, explorando aspectos fonéticos e propondo interpretações com a voz de recursos gráficos. Ao fundo, a primeira cena é um padrão abstrato de retângulos coloridos que vai se formando aos poucos. Mais adiante estes padrões abstratos se transformam nos versos do próprio poema e fica claro que os padrões de cor usados são os padrões de cor existentes na versão em papel do poema.

Há muitas dimensões em Lygia's Fingers, mas o aspecto que este texto vai destacar é a mistura de linguagens. A mistura de linguagens, em todas as experiências da poesia concreta, opera pela chave da montagem. O objetivo é sempre construir elementos de palavra, imagem e som cuja sinergia torna impossível prescindir de qualquer um deles, caso contrário o sentido se desfaz. Isto ganha concretude na experiência multimídia, pois o que está sugerido no papel ganha materialidade. Esta dimensão de mon-

tagem semiótica é um dos elementos centrais da performance audiovisual, em que a sinergia estreita entre som e imagens em movimento funciona como fio condutor das obras.

Outro aspecto importante é o da ocupação do palco. Poesia é Risco é uma experiência de poesia multimídia em cena. Os procedimentos usados para ocupar o palco são discretos, recuperando o posicionamento das bandas de música, se elas tivessem menos membros (são 2 artistas no palco). Augusto e Cid de Campos não se dedicam a coreografias explícitas, a presença do corpo em cena é contida, de forma a valorizar o jogo intersemiótico dos poemas. Mas a situação dos artistas diante da tela é a mesma da maioria das performances audiovisuais. Esta presença concretiza a dimensão ao vivo da experiência, pois funciona como um testemunho da linguagem em ato.

A performance audiovisual: uma rápida arqueologia

A performance audiovisual, apesar de ser uma linguagem bastante contemporânea, tem seus primórdios há séculos. É possível remeter seu surgimento ao aparecimento dos órgãos de cor, instrumentos musicais modificados de forma que o pressionar de uma tecla, além de emitir um som também produz uma imagem, o que foi feito de formas rudimentares como o uso de tiras de papel colorido anexadas às teclas a formas mais complexas como o uso de mecanismos óticos complexos embutidos em gabinetes contínuos ao teclado.

Se referir às primeiras experiências do tipo pelo nome de órgão de cor é usar uma palavra mais recente para falar de um passado remoto, descontinuando a linearidade desta cronologia. O nome órgão de cor só vai aparecer no século 19, quando Bainbridge Bishop vai construir umas das primeiras versões bem-sucedidas destes instrumentos. Bishop vai construir um teclado embutido em um móvel alto, que tem na parte superior uma terminação curva onde se encaixa um espelho. Seu projeto foi construído para aproveitar a luz ambiente que, filtrada por dispositivos óticos no interior do instrumento, produzia uma progressão cromática.

A concepção mais complexa de diálogo entre cor e som feita neste contexto é concebida pelo compositor russo Alexander Scriabin, que vai produzir uma cromola (dispositivo que emite luz ao ser controlado por uma interface de botões) para gerar uma dimensão visual para sua peça Prometheus, o poema do fogo. Seu objetivo era criar um ambiente com cores acompanhando a progressão de sua peça musical. Ele ficou insatisfeito com o resultado obtido e desistiu de apresentar a peça conforme originalmente concebida. Ela só veio a ser apresentada conforme a concepção original por Anna Gawboy, já no século 21.

Mas Scriabin não deixou de avançar a sua concepção e apesar de seguir apresentando Prometheus como uma peça musical, trabalhou por anos em uma partitura definitiva das relações entre música e cores. Sua concepção era mais complexa que a dos órgãos de cor. Nestes instrumentos modificados há uma associação direta entre uma nota musical e um valor

cromático, o que torna o diálogo entre cor e som direto e rígido. No caso da cromola, era possível dissociar o controle das cores da progressão musical, resultando em um repertório muito mais rico de relações possíveis, na medida em que se torna possível estabelecer correspondências, contrapontos e modalizações de diferentes tipos.

Ainda no início do século 20 um artista o artista dinamarquês Thomas Wilfred vai construir outra destas experiências bem-sucedidas de órgãos de cor, o Clavilux. O Clavilux era uma espécie de mesa de luz capaz de controlar diversos parâmetros de composições cromáticas apresentadas pelo artista em situações de palco. As obras resultantes destas apresentações são numerosas e normalmente identificadas como Lumia e um número. São paisagens abstratas que exploram as possibilidades da reflexão da luz em superfícies coloridas, gerando uma música com imagens. Um aspecto curioso dos Lumias é que são silenciosos, mas se pensarmos que a sugestão de procedimentos como o ritmo e o contraponto, típicos da música, podem ser feitas por imagens, fica clara a musicalidade intrínseca destas obras.

Já nos anos 1960 vamos ter um dos exemplos mais bem acabados dentre as experiências com a edição ao vivo de imagens em movimento, com as experiências do Joshua Light Show. O grupo criado nos Estados Unidos vai além do universo dos dispositivos ligados aos órgãos de cor apresentados até esta altura do texto. Eles trabalham com uma série de substâncias (óleo, tinta, água) e materiais (vidro, espelho) para criar enormes paisagens abstratas e multicoloridas. Em sintonia com a cultura psicodélica vigente na época, eles criam projeções que tem um caráter orgânico, resultado das respostas dos materiais utilizados quando colocados em contato.

O Joshua Light Show tem semelhanças e diferenças em relação ao Prometheus de Scriabin. A semelhança mais evidente é a dissociação entre imagem e som, o que permite a construção de um repertório vastos de soluções visuais que não estão diretamente ligadas aos aspectos sonoros. Reside nisso, como já foi dito, a riqueza deste tipo de experiência. As diferenças são que se trata de um diálogo com a música pop e que os dispositivos e artistas do Joshua Light Show não aparecem no palco. Isto é uma diferença em relação a todos os exemplos apresentados até agora. A presença em cena do artista é um formato comum da performance audiovisual, o corpo é uma espécie de testemunho da condição ao vivo daquele acontecimento.

No caso do Joshua Light Show, a projeção de grande escala aparece como um elemento posicionado atrás das bandas que tocam no palco. O diálogo se dá entre a banda e a projeção. É uma outra ordem de diálogo, na medida em que os artistas que emitem o som se relacionam com os resultados das ações dos artistas que emitem os vídeos. Esta relação de modos sensoriais cruzados é um reforço do aspecto sinestético que marca este tipo de experiência. O Joshua Light Show vai antecipar toda uma série de manifestações contemporâneas que misturam imagens com música pop, abrindo uma fenda na tradição de diálogo com a música erudita e instrumental que marca tanto os antecedentes apresentados aqui como outros não mencionados, por exemplo, a visual music.

Entre estes exemplos mais recentes, podemos pensar na performance *Test Pattern*, realizada pelo artista japonês Ryoji Ikeda no festival espanhol *Sonar*. Trata-se de um exemplo particular, pois ao invés de explorar a música pop, esta obra lida com a visualização de dados. O trabalho é parte de uma pesquisa mais longa de Ikeda, que gerou várias obras em que ele faz a visualização de dados, construindo padrões abstratos em que as dimensões visuais e sonora estão conectadas na origem, pois tanto a imagem quanto o som se referem ao mesmo conjunto de dados.

Em sua performance no *Sonar* ele manipula ao vivo os padrões gerados ao vivo por meio de um software que faz a visualização do som e os transforma em códigos de barra. Isto gera uma super sincronização dos elementos sonoro e visual, com respostas sem latência da imagem gerada. Trata-se de uma obra abstrata e geométrica, que explora um visual bastante contemporâneo, com momentos, por exemplo, em que imagem e som ficam granulados.

A experiência com performance audiovisual de Ryoji Ikeda representa uma variação que surge quando se tornam possíveis o uso de notebooks poderosos controlando o fluxo de imagens e sons ao vivo. Pelos exemplos apresentados até aqui, fica clara a relação existente entre este universo do diálogo entre imagem e som e suas possibilidades tecnológicas. Isto torna os artistas que se dedicam a este tipo de linguagem muitas vezes em alguma medida inventores. Um exemplo bem claro é o já citado Wilfred, que concebeu e criou os seus dispositivos, inventando um novo processo de trabalho com imagens.

A performance audiovisual no Brasil: exemplos contemporâneos

O Brasil abriga uma das cenas mais potentes em termos de performance audiovisual, tendo uma quantidade de obras que se aproximam das realizadas em países como Canadá ou Alemanha, que abrigam grandes festivais dedicados às imagens ao vivo. Trata-se de um exemplo contemporâneo do experimentalismo que marca a produção artística brasileira há muito tempo. Seria possível voltar a Gregório de Mattos ou Tarsila do Amaral para pensar em exemplos de artistas que fogem aos padrões tradicionais e exploram linguagens que vão romper com o que está estabelecido em suas áreas de atuação. Mas o experimentalismo se estabelece de forma mais efetiva no país com o surgimento da poesia e da arte concreta. A poesia concreta, inclusive, já foi mencionada no início deste artigo como um dos antecedentes da performance audiovisual, através do espetáculo multimídia *Poesia é Risco*.

A partir de agora vamos tratar em ordem cronológica de exemplos importantes da história da performance audiovisual no Brasil. Obras do tipo tem a particularidade de serem efêmeras, o que torna a escrita crítica a seu respeito algo que depende ou da presença de quem escreve no evento ou de uma boa documentação. Este critério foi adotado para a escolha das obras que vão ser apresentadas neste artigo, o que, portanto, torna a esco-

lha feita obviamente parcial. Nada garante que não tenham outras obras de igual ou maior importância que foram apresentadas no intervalo de tempo que o artigo cobre, e que não foram incluídas no texto porque seu autor não assistiu ou não há uma boa documentação a respeito.

As obras incluídas no texto foram criadas entre 2002 e 2018 e incluem exemplos de alguns dos principais artistas da performance audiovisual no Brasil. Por se tratar de um campo de intersecção significativo, também foram incluídos exemplos de projeção na esfera pública. Muitos dos artistas que fizeram performance no palco no início da cena de performance audiovisual passaram a fazer também trabalhos de projeção na esfera pública, pois este formato se tornou uma alternativa atraente diante de uma situação de rarefação dos festivais dedicados aos formatos ao vivo que aos poucos foi acontecendo.

Em 2022, o VJ Spetto foi um dos artistas que participou do Red Bull Live Images. O evento, com curadoria de Luis Duva, foi um dos primeiros e mais importantes eventos dedicados ao audiovisual ao vivo e, neste caso, o conceito de performance audiovisual talvez não se aplique de forma tão efetiva. O evento criou um ambiente imersivo multitelas em que os vários artistas projetavam seus materiais. Havia um caráter instalativo na forma como as obras eram apresentadas, apesar da escala ser maior do que a das instalações em geral. Mas este diálogo entre vídeo e ambiente, e a situação de montagem espacial resultante, foram um dos fios condutores do evento.

A apresentação do VJ Spetto foi baseada num fluxo de imagens curtas, em cortes rápidos, e com grande potência gráfica, muitas vezes acentuado pelo tratamento do contraste e da saturação das imagens. De closes em bocas a cenas de torres de transmissão de celular, passando por ilustrações e fotos personalidades da política, da religião e da sociedade em geral, notas de dinheiro, pirâmides e detalhes de grafismos exóticos, a obra é construída por meio da extrema fragmentação.

Há um sentido mais de questionamento dos poderes estabelecidos, seja na política institucional ou na religião, mas isto não acontece de forma direta, senão por um discurso indireto que pode ser inferido conforme a obra vai se desenvolvendo. Mas, mesmo este possível tema mais amplo não chega a ser dominante. O ritmo das imagens é mais importante que o encadeamento e não há uma narrativa dominante, mas sim uma multiplicidade de temas.

Um aspecto importante da apresentação é a dimensão política, que era comum nos primórdios do audiovisual ao vivo. Neste caso, ela se dá especialmente por meio do uso de frases como Eu vou para o Iraque, em sequência em que a desarticulação da gramática é feita pela repetição da palavra Iraque repetidas vezes antes que a frase completa se forme, mas, mesmo assim, cada palavra aparece em um frame diferente, criando uma apresentação não-linear que empresta outro sentido às experiências de leitura não-linear da poesia concreta.

Em 2003, duVa vai apresentar no Videobrasil a sua performance Desconstruindo Letícia Parente. A obra também explora a montagem es-

pacial. De fato, nestes primeiros momentos da performance audiovisual, a opção por múltiplas telas era uma das escolhas poéticas que buscavam formas de diferenciar sua linguagem dos formatos anteriores. Ao contrário da espectralidade que constrói um foco direcionado como na sala de cinema e, em certa medida, na televisão (apesar de seu caráter menos imersivo e mais dispersivo), os ambientes com múltiplas telas resultam em uma forma de assistir múltipla, em que não é possível aprender o todo e o deslocamento do olhar do espectador se transforma num elemento ativo da montagem. Isto representa um tipo de audiovisual que vem sendo explorado pelo menos desde os anos 1960, que se engaja na expansão dos formatos.

Desconstruindo Letícia Parente também coloca em jogo a própria percepção do tempo real e os indícios de que uma montagem estava sendo ao vivo, colocando o espectador diante de uma experiência efêmera e não de uma projeção que pode ser reproduzida. Isto se dá pela remontagem do vídeo já citado no início deste artigo *Marca Registrada*. Como já foi dito, uma das sensações obtidas neste vídeo é a de tempo real, devido ao prolongamento da única cena de que ele é constituído. Na performance de duVa, ele trabalha com a descontinuação, o desordenamento e a repetição de cenas do vídeo na tela central, em contraste com a exibição do vídeo em sua sequência original nas telas laterais. A desconstrução do título é uma operação de desmonte explícito da sequência original, e esta tensão entre memória da videoarte e desdobramento presente do audiovisual experimental.

Outro elemento importante da performance é o uso do ruído como uma forma de interferência na imagem. Seja nas telas laterais ou na tela central, elementos de ruído se sobrepõe às imagens de *Marca Registrada*. O ruído é um elemento marcante na história da videoarte, especialmente em obras que exploram as possibilidades de edição e síntese de imagem como estratégia principal de criação. O vídeo de Parente é o oposto disso, ele explora a dimensão da duração. Ao inserir ruído sobre ele, é como se duVa unisse em uma única experiência de linguagem as duas vertentes principais da videoarte. Mas o ruído também tem um sentido de desgaste do material audiovisual. O ruído aparece em fitas que ficam velhas e neste caso usar o ruído nesta situação de manipulação de uma obra antiga pode, também, se referir à passagem do tempo. O ruído também pode ser o resultado da aceleração ou do retroceder muito rápido de um fita e, neste sentido, refere-se ao próprio processo de descontinuidade da sequência que a obra de duVa explora.

Um dos aspectos potentes desta obra está na resposta que ela dá ao debate sobre a percepção pelo público do acontecimento ao vivo. Como diferenciar um vídeo sendo projetado de um vídeo sendo manipulado? A performance de duVa consegue fazer esta diferenciação justamente na medida em que fragmenta uma sequência audiovisual conhecida, a transformando constante conforme vai fazendo suas escolhas. Assim como no caso de Wilfred (e do VJ Spetto, apesar de isto não ter sido mencionado explicitamente), um aspecto importante da música é seu caráter musical. Isto já está em sua origem, pois os fragmentos de vídeo manipulados ao vivo são

cenar do vídeo de Parente alteradas sobre exercícios musicais de improviso eletrônico do grupo LCD.

Em 2011, o coletivo Embolex vai apresentar a performance Caixa Prego. A obra é diferente das duas anteriores, no sentido de que explora um formato de canções audiovisuais, em que o grupo apresenta material remixado, material próprio, difusão eletrônica, instrumentos e voz para criar uma trama complexa de elementos. A principal característica da performance também é o ritmo, mas neste caso existe a convivência de micronarrativas que vão organizando o desenrolar da obra. Ainda se trata de uma montagem fragmentada, mas aqui a fragmentação é um fator que cria pulsação e a descontinuidade não chega a interromper certos fluxos curtos de narrativa.

Um exemplo é o início do trecho da performance chamado Vai, vai, vai. Uma cena da cantora Elis Regina olhando para a câmera sorrindo e abaixando o olhar é intercalada com uma cena de Vinicius de Moraes ao piano cantando “Vai, vai, vai”. Há uma cena de transição entre as duas, uma ilustração de pessoas batendo palma, que entram em cena em sincronia com um som que lembra uma palma. A cena de Vinicius de Moraes é manipulada por meio de cortes e repetições para criar um mantra rítmico com a palavra “Vai”. Existe um encadeamento entre as três cenas, elas contam uma pequena história. Diferente das montagens fragmentadas que lembram a experiência dos VJs, este trecho da performance propõe uma relação com sentido articulado entre as imagens.

Estas duas diferenças na performance do Embolex já permitem entrever a riqueza do circuito de performance audiovisual, com diferentes abordagens às possibilidades de montagem ao vivo de som e imagem em movimento. Ao comparar as três obras apresentadas até agora, apesar de elementos em comum como a montagem espacial (Red Bull Live Images e Desconstruindo Letícia Parente), as práticas de remix (VJ Spetto e Embolex) ou os cortes rápidos e fragmentados, aparecem três poéticas bastante diferentes entre si. VJ Spetto atua no âmbito do fluxo audiovisual, construindo contínuos fragmentados por meio da relação de imagens que tem conexões entre si, mas não desenvolvem elementos narrativos evidentes. duVa atua no âmbito do contraste entre elementos, construindo uma obra em que a espacialização (tensão entre telas com vídeo original e tela com vídeo manipulado) e a sobreposição (tensão entre imagens da obra de Letícia Parente e ruído) constroem a articulação proposta. O Embolex atua no âmbito das pequenas narrativas, seja ao segmentar o seu set em diferentes canções, seja ao combinar a fragmentação da imagem com o encadeamento de relações de sentido entre trechos curtos de vídeo.

Em 2014, o VJ Vigas vai criar a obra de projeção na esfera pública Organismos Públicos, no Festival Internacional de Mapping Girona, na Catalunha. A obra é construída a partir de dois campos de tensão: entre o figurativo e o abstrato; entre o videomapping e a projeção. Por vezes a arquitetura do prédio em que a obra é projetada aparece em diálogo com os elementos da obra, por vezes ela funciona como uma grande tela em que

se acumulam elementos evocativos. Segundo matéria do G1, “o trabalho mapeia prédios seculares de cidades do país, que têm a fachada “ocupada” por projeções criadas a partir da história de cada local e de elementos simbólicos que dizem respeito à identidade cultural daquele espaço”².

Estes elementos que fazem referência ao local onde a obra é projetada aparecem na forma de imagens estáticas animadas que, no caso da Catalunha, se referem ao universo das batalhas por domínio de terra no tempo das cruzadas. Também aparecem elementos mais gerais, como engrenagens, lamparinas e grafismos construídos com armas. Esta dimensão bélica tem, como no caso das frases na obra do VJ Spetto, uma dimensão política evidente. Trata-se de recuperar elementos da memória de um lugar, mas também se trata de comentar o caráter bélico de seu passado.

Em 2018 o coletivo mineiro F.A.Q / feitoamãos apresenta na abertura do Videobrasil a performance Carro Bomba. Da mesma forma que Desconstruindo Letícia Parente, a obra explora múltiplas telas. Mas Carro Bomba é uma intervenção diferente de tudo o que foi apresentado até agora, porque tem uma dimensão informacional. Trata-se de uma obra que faz a crítica da mídia contemporânea e se relaciona com o universo das notícias e do documentário. Da mesma forma que a obra do VJ Spetto, trata-se de uma obra que explora uma dimensão política das práticas de remix, mas nela o vídeo é menos fragmentado. Carro bomba está mais próximo das micronarciações, como no caso do Embolex.

Outro aspecto importante de Carro Bomba é a complexidade das articulações propostas. Buscando construir um discurso crítico sobre o mundo contemporâneo, a obra explora um universo amplo de imagens, de cadáveres nas ruas a cenas de performance em que um artista anda com um saco de supermercado em frente à uma instituição de arte. Tudo remete aos dilemas do contemporâneo e ao consumo. Não se falava em capitalismo de dados na época desta performance, mas ela é o prenúncio do que veio a acontecer neste contexto.

Ao tratar destes poucos exemplos de performance audiovisual no Brasil, após uma introdução sobre seus antecedentes em âmbito nacional e internacional, este artigo pretende contribuir para uma reflexão sobre o experimentalismo no Brasil, no percurso que se estabelece a partir da poesia concreta em direção ao contemporâneo. A dimensão do tempo real e demais estratégias de montagem exploradas neste contexto (detalhadas no início deste artigo) representam um aspecto significativo do repertório experimental no Brasil, corresponde a uma amostra importante do experimentalismo no país.

Notas de fim

¹ Este artigo foi produzido com auxílio da FAPESP, como parte do projeto de pesquisa Experimentação: uma zona indisciplinar para criação e educação. Projeto FAPESP 2022/08951-3

² <https://g1.globo.com/pa/para/noticia/2013/09/vj-vigas-apresenta-projecao-inedita-inspirada-na-historia-de-belem.html>

Referências

BASTOS, M.; MORAN, P. **Audiovisual ao vivo. Tendências e conceitos**. São Paulo: Intermeios, 2020.

CAMPOS, A.; CAMPOS, H. e PIGNATARI, D. **Teoria da Poesia Concreta**. 5 ed. São Paulo: Ateliê Editorial, 2014.

G1. VJ Vigas apresenta projeção inédita inspirada na história de Belém. <https://g1.globo.com/pa/para/noticia/2013/09/vj-vigas-apresenta-projecao-inedita-inspirada-na-historia-de-belem.html>. Acesso em 29 de Setembro de 2024.

MACHADO, Arlindo. “As linhas de força do vídeo no Brasil”, in: **Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro**. São Paulo: Iluminuras, 2003.

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

MORAN, Patricia. “VJ em cena: espaços como partitura audiovisual”, in revista **Contracampo** v. 13. Rio de Janeiro: UFF, 2005.

Recebido: 30 de junho de 2024

Aprovado: 28 de setembro de 2024