

ORGANIZAÇÃO
Monica Tavares, Juliana Henno, André Pitol,
Grupo de Pesquisa em Arte *Design* e Mídias Digitais

Arte_ *Design* _Tecnologia

Arte_ *Design* _Tecnologia

ORGANIZAÇÃO

Monica Tavares, Juliana Henno, André Pitol
Grupo de Pesquisa em Arte *Design* e Mídias Digitais

1ª Edição • São Paulo • 2020



Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo

A786 Arte_Design_Tecnologia [recurso eletrônico] / organização Mônica Tavares, Juliana Henno, André Pitol. – São Paulo: ECA-USP, 2020.
233 p.

ISBN 978-65-990224-2-5

Artigos apresentados no II Seminário do Grupo de Pesquisas em Arte Design e Mídias Digitais, realizado de 5 a 6 de agosto de 2019, no Espaço das Artes da Escola de Comunicações e Artes da USP, São Paulo-SP.

1. Arte - Congressos 2. Design – Congressos 3. Tecnologia - Congressos I. Tavares, Mônica II. Henno, Juliana III. Pitol, André IV. Seminário do Grupo de Pesquisas em Arte Design e Tecnologia (2. : 2019 :São Paulo).

CDD 21.ed. – 700

Elaborado por: Alessandra Vieira Canholi Maldonado CRB-8/6194



All the contents of this book, except where otherwise noted, is licensed under a Creative Commons Attribution-Non Commercial-ShareAlike 3.0 Unported.

Todo o conteúdo deste livro, exceto quando houver ressalva, é publicado sob a licença Creative Commons Atribuição - Uso Não Comercial - Partilha nos Mesmos Termos 3.0 Não adaptada.

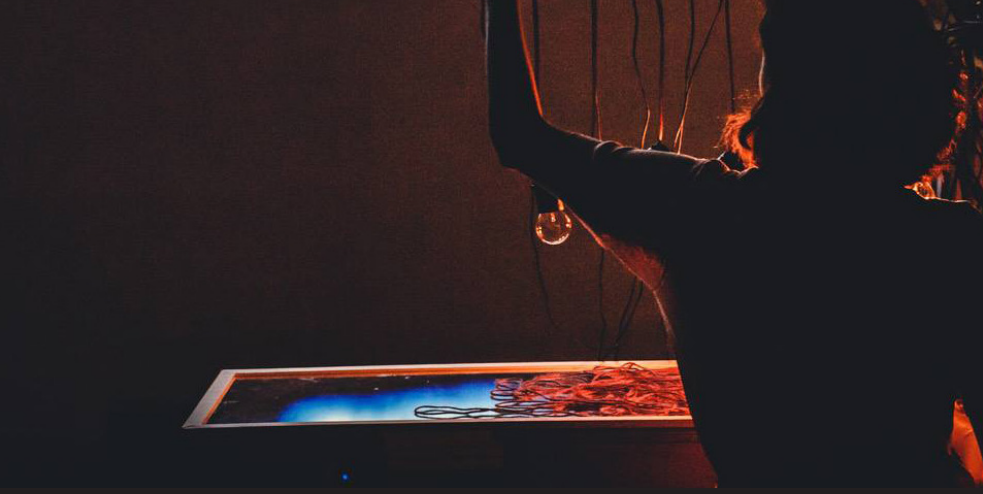
Todo el contenido de este libro, excepto donde se indique lo contrario, está bajo licencia de la licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Unported.

Copyright © 2020 by Autores.

Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida ou transmitida por qualquer meio de comunicação para uso comercial sem a permissão escrita dos proprietários dos direitos autorais. A publicação ou partes dela podem ser reproduzidas para propósito não-comercial na medida em que a origem da publicação, assim como seus autores, seja reconhecida.

Os textos deste livro são de responsabilidade dos autores.

Alessandra Bochio e Felipe Merker Castellani. *Transduções*.
Performance audiovisual realizada no LUGAR, Porto Alegre, RS.
Foto: Fábio Alt



Turbulências e transduções: uma análise sob a ótica das noções de transdução e imagem performativa

Turbulences and transduction: an analysis from the perspective of transduction and image performative notions

Alessandra Lucia Bochio¹ / Felipe Merker Castellani²

Resumo

O presente trabalho visa analisar nossa pesquisa artística recente, mais precisamente as *performances* audiovisuais *Turbulências* (2018) e *Transduções* (2019). Partindo de estratégias operatórias que geram simultaneamente resultantes sonoras e visuais, buscamos a constituição de uma série de relações de interdependência mútua entre os diferentes meios de expressão artísticos solicitados nas obras. Para analisar estes trabalhos, lançamos mão do conceito de transdução e da noção de imagem performativa.

Palavras-chave: Transdução; Imagem performativa; Corpomídia.

Abstract

*The present work aims to analyze our recent artistic research, precisely the audiovisual performances *Turbulences* (2018) and *Transduction* (2019). These performances explore operative strategies that simultaneously generate sound and visual results, thus constituting an environment of mutual interdependence between the different means of artistic expression. In order to analyse these works, we define as starting points the concepts of transduction and performative image.*

Keywords: *Transduction, Performative image, Bodymedia*

Introdução

Ao longo dos últimos anos investigamos em nossas pesquisas artísticas diferentes formas de relacionamento entre imagem, som e ações performativas, especificamente em instalações e *performance* audiovisuais. Partindo de situações de colagem, do uso de analogias e mais recentemente da criação de operações de convergência audiovisual³, exploramos em nossos trabalhos maneiras de colocar em relação informações de natureza distinta, buscando uma vetorização comum entre meios materiais e imateriais, o analógico e o digital, o corpo, o espaço e o público.

O presente trabalho aborda as *performances* audiovisuais *Turbulências*⁴ (2018) e *Transduções*⁵ (2019), as quais constituem o desdobramento mais recente de nossa pesquisa artística. Como ponto de partida para a presente investigação recorremos ao conceito de transdução e a noção de imagem performativa.

Transdução

Entendido enquanto um processo de transformação energética, o conceito de transdução serve de base para a compreensão de diferentes fenômenos sonoros do mundo físico e para a construção de diferentes aparatos tecnológicos. Nas *performances* aqui analisadas, transdução energética e tradução informacional se interligam e servem como ponto de contato entre diferentes materialidades.

O conceito de transdução⁶ perpassa alguns campos do conhecimento; na biologia, pode ser entendido como um processo de reprodução pelo qual o DNA de uma bactéria é transferido para outra por meio de um vírus, ou ainda, como um processo pelo qual uma célula transforma um tipo de estímulo em outro, a chamada transdução de sinais, responsável por grande parte da nossa percepção de estímulos ambientais, como a luminosidade.

Saindo da escala celular, encontramos processos transdutivos em outras dimensões de nosso corpo, como em nosso aparelho auditivo. A energia acústica (variação de pressão) é transformada pelo tímpano em energia mecânica, utilizada para movimentar os ossículos do ouvido médio (martelo, bigorna e estribo). Posteriormente esta energia irá novamente se transduzir em impulsos elétricos na cóclea. Já no campo da engenharia, transdutores são aparatos que modificam um tipo de energia, transformando-a em outro. Por exemplo, os microfones que transformam a energia acústica em energia elétrica ou os alto-falantes, que executam a tarefa inversa, transformando a energia elétrica em energia mecânica (vibração).

O filósofo Gilbert Simondon (2011) também se vale do conceito de transdução para compreender os processos de individuação. O autor parte da compreensão da transdução enquanto um processo interativo no qual cada camada de estruturação serve de base às outras e consolida os seres em suas múltiplas camadas: física, psíquicas, sociais, dentre outras.

Entendemos por transdução uma operação física, biológica, mental, social, pela qual uma atividade se propaga pouco a pouco no interior de um campo, fundando essa propagação numa estruturação do campo operada passo a passo: cada região seguinte, de modo que uma modificação se estende progressivamente e simultaneamente a esta operação estruturalmente (SIMONDON, 2011, p. 32).

Compreendendo o caráter plurívoco e transdisciplinar do conceito de transdução, o tomaremos de forma múltipla em nossa pesquisa artística. Em um sentido operacional, o conceito serve de base para o estabelecimento de situações performativas audiovisuais, como a subversão da utilização tradicional dos alto-falantes em *Turbulências*. O trabalho parte da movimentação gerada em dois alto-falantes pela emissão de baixas frequências em um limiar inaudível aos ouvidos humanos. O processo comum de

transformação de energia mecânica (movimentação dos alto-falantes) em energia acústica (estímulos sonoros audíveis) tem seu sentido invertido, permitindo que os sinais sonoros sirvam como forma de gerar e controlar o movimento das câmeras de vídeo e dos objetos depositados sobre os cones dos alto-falantes. A partir da captura em tempo real dessa movimentação são geradas diferentes configurações sonoras e imagéticas que se desdobram em um fluxo audiovisual intenso (Figuras 1 e 2).

Em *Transduções*, a materialidade dos meios de circulação das informações sonoras é colocada em questão. Microfones de contato são submersos em uma vasilha com água, quando as mãos da *performer* entram em contato com o líquido são geradas interferências sonoras, ocasionadas devido à alteração do fluxo da corrente elétrica gerada pelo corpo (Figura 3). Os campos eletromagnéticos gerados por câmeras analógicas obsoletas, lâmpadas incandescentes e pequenos motores também são transduzidos em fenômenos sonoros por meio de indutores eletromagnéticos. Tais fenômenos tornam-se subsídio para a construção do percurso improvisatório realizado pelos artistas no momento da *performance* (Figura. 4).



Figura 1. Alessandra Lucia Bochio e Felipe Merker Castellani, *Turbulências*, 2018. *Performance* audiovisual. Fonte: fotografia de Ricardo de Carli.



Figura 2. Alessandra Lucia Bochio e Felipe Merker Castellani, *Turbulências*, 2018. *Performance* audiovisual. Fonte: fotografia do acervo pessoal dos artistas.



Figura 3. Alessandra Lucia Bochio e Felipe Merker Castellani, *Transduções*, 2019. *Performance* audiovisual. Fonte: fotografia do acervo pessoal dos artistas.



Figura 4. Alessandra Lucia Bochio e Felipe Merker Castellani, *Transduções*, 2019. *Performance* audiovisual. Fonte: fotografia do acervo pessoal dos artistas.

Retornemos a concepção do filósofo Gilbert Simondon: a transdução entendida enquanto um processo gradual e reiterativo no qual cada etapa de estruturação serve de base para a subsequente. Os exemplos citados anteriormente se referem a maneira pela qual o conceito de transdução é apresentado de maneira operacional em nossa pesquisa artística, apresentando-se nos modos pelos quais se constituem as estratégias de construção audiovisual das obras, colocando em jogo materialidades distintas. Os sinais analógicos, presentes na movimentação dos alto-falantes, nos microfones de contato e nos indutores eletromagnéticos tornam-se elemento inicial de estruturação dos processos de captura e transformação das informações digitais sonoras e visuais. Formam-se assim ciclos de retroalimentação entre imagem, som e corpo que estando em um estado de interdependência mútua consolidam-se em ambientes performativos, nos quais cada configuração audiovisual é provisória e serve de base para outras, igualmente provisórias.

No campo da arte sonora e da música experimental é recorrente a exploração de processos transdutivos, especialmente àqueles que tem como objetivo engendrar formas de visualização dos fenômenos sonoros. Pode-se ligar tal fato a influência exercida neste campo pelo racionalismo científico, o qual desde a modernidade modula a concepção de conhecimento do mundo ocidental. Ao compreender o som enquanto um fenômeno passível de ser discretizado em variáveis e ser observado através de instrumentos laboratoriais, físicos como Ernst Friedrich Chladni (1756–1827) e Hermann von Helmholtz (1821-1894) ampliam as possibilidades de entendimento do campo da acústica musical, consequentemente modificando o entendimento acerca do som no campo das artes.

A pesquisadora Lílian Campesato (2015), em seu artigo intitulado “Discursos e ideologias do ‘experimentalismo’ na música do

pós-guerra”, ao analisar as diferentes acepções e sentidos abarcados pelo termo experimento e experimental no campo da música, aponta três estruturas discursivas que apoiam o pensamento musical na modernidade. A primeira delas diz respeito “ao fato de que o som é levado ao laboratório onde passa a ser estudado ao lado de outros fenômenos naturais, como a luz, a gravidade e o eletromagnetismo” (CAMPESATO, 2015, p. 46), permitindo assim, a sua apropriação como objeto de estudo das ciências experimentais. A segunda estrutura discursiva se refere a materialidade que o som ganha ao adentrar os laboratórios que permitiram sua observação e manipulação, fato que propiciou uma importante mudança epistemológica. As relações compreendidas intuitivamente pelos músicos até então, passam agora a ser racionalizadas cientificamente. Nas palavras da autora: “o conhecimento do funcionamento acústico do som tira-o de uma perspectiva mágica e o coloca entre outros elementos da natureza que podem ser compreendidos e controlados pela ciência” (CAMPESATO, 2015, p. 46). Por fim, a terceira estrutura aborda as possibilidades de controle da produção sonora a partir do conhecimento científico, o que acarreta uma homogeneização de suas características qualitativas (timbre e articulação).

Alguns trabalhos recentes no campo da arte sonora se apropriam de forma crítica do conhecimento científico acerca de fenômenos transdutivos, questionando a própria materialidade do som, bem como suas relações com o contexto sociocultural no qual ela se desenvolve. Tomemos como exemplo a artista alemã Christina Kubisch (1948), que realiza desde a década de 1970 investigações sonoras utilizando sistemas de indução eletromagnética. A partir de 2004, a artista desenvolve uma série de práticas performativas coletivas chamadas de *Electrical walks*⁷ (*Passeios elétricos*). Os *Passeios elétricos*, como o próprio nome já indica, são caminhadas nas quais os participantes utilizam um aparato na forma de *headphones* que por meio de bobinas tornam audíveis os campos

eletromagnéticos ocultos na paisagem urbana. Sistemas de comunicação sem fio, antenas de rádio, radares, câmeras de vigilância, caixas eletrônicos, luminosos de néon e telefones celulares tornam-se produtores de texturas sonoras complexas, de *loops* rítmicos e de sons graves sustentados; fragmentos de programas televisivos e de comunicações radiofônicas também se fazem presentes e irrompem de forma imprevisível o fluxo sonoro com vozes, vinhetas e trechos musicais⁸. O som aqui não é mais provocado pelas vibrações das cordas ou tubos de um instrumento musical, não há a presença de uma relação causal que torna sensível aos nossos ouvidos os fenômenos acústicos e impõe o sentido indicial entre gesto, fonte sonora e som propriamente dito. É um outro espaço que é revelado pelo acoplamento entre público participante e aparato tecnológico. Um espaço invisível, ou melhor, uma dobra do espaço urbano, audível apenas por meio da mediação tecnológica.

O trabalho de Kubisch revela uma atitude crítica tanto em relação aos meios tecnológicos e ao contexto em que estão sendo empregados, quanto em relação às práticas musicais tradicionais. A primeira se dá pela problematização da saturação eletromagnética do ambiente cotidiano por meio das radiações de equipamentos eletrônicos, da radiodifusão, da telefonia móvel, de radares e outros instrumentos científicos⁹. A segunda propõe uma escuta que rompe tanto com os hábitos e convenções do contexto musical, quanto com as causalidades acústicas da paisagem sonora que nos circunda. A imaterialidade característica do som é potencializada pelo apagamento das relações com as fontes sonoras, ao mesmo tempo que estabelece uma relação com o corpo dos participantes. Cada deslocamento, por menor que seja, é capaz de revelar um som escondido em algum objeto. Os passeios são, na verdade, caçadas de sons ocultos. Não é incomum nas imagens da obra a presença de participantes se contorcendo ou colocando as cabeças em lugares inusitados.

Outro exemplo de uso de processos transdutivos no campo da arte sonora é a *performance UN*¹⁰ (2016 - 2018), da artista carioca Bella que explora as resultantes visuais de vibrações ocasionadas por ondas sonoras em meio líquido. Um recipiente com água atravessado por um feixe luminoso recebe diferentes vibrações que produzem no ambiente reflexões imagéticas, que se modificam em tempo real de acordo com as manipulações sonoras realizadas pela artista. A convergência entre corpo, imagem e som é uma constante nos trabalhos da artista, como em *Constante elástica* (2019), na qual o público é convidado a se embrenhar em um emaranhado de arame. As movimentações geradas no material são captadas por um elemento piezoelétrico e processadas em tempo real, resultando em uma textura sonora complexa projetada no espaço expositivo. Em suas *performances*, Bella também recorre a outro processo transdutivo, por meio a utilização de fotocélulas (*Light Dependent Resistor*, LDR) para controlar sintetizadores, consequentemente gerando resultantes imagéticas aos processos performativos de manipulação sonora.

O conceito de transdução nos parece uma espécie de grau zero para a compreensão dos processos operatórios de convergência audiovisual, a transformação energética que ocorre entre ações performativas, imagens e sons permite o estabelecimento de ambientes performativos sinestésicos que fogem de lógicas ilustrativas e representacionais nas relações entre os meios de expressão solicitados. Ao mesmo tempo, ao lançar mão da ótica simondoniana de tal conceito, nos deslocamos rumo a processualidade e a efemeridade que ganha relevo neste campo problemático. Convém agora nos atermos as relações entre corpo e imagem, problematizadas a partir do surgimento das imagens técnicas e elencadas a partir da noção de imagem performativa.

Imagem performativa

A noção de imagem performativa é compreendida aqui a partir do atravessamento da *performance* na imagem. Trata-se de analisá-la e percebê-la enquanto *performance*. Ou seja, enquanto evento, interação e relação. Para Schechner (2013), tanto uma pintura, quanto um romance, podem ser performativos e ser analisados como *performances*. A *performance*, conforme o autor, não está em alguma coisa, mas entre, no próprio acontecimento e na execução de uma ação.

Tratar qualquer objeto, trabalho, ou produto ‘como’ *performance* - uma pintura, um livro, um sapato, ou qualquer coisa que seja - significa investigar o que faz o objeto, como interage com outros objetos e seres, e como se relaciona com eles. *Performances* existem apenas enquanto ações, interações e relações (SCHECHNER, 2013, p. 30, tradução livre dos autores)¹¹.

Na *action painting* de Jackson Pollock, por exemplo, a obra é o próprio embate que acontece quando se encontram o artista e seus materiais, colocando, desta forma, corpo e ação do artista em evidência. Na medida em que confronta o artista, a tela não é mais apenas o apoio para a pintura, é parte integrante e mesmo determinante dela. Como consequência, a *action painting* exalta o instante, o acontecimento, a interação e a relação. Trata-se de compreender a imagem a partir de uma outra ótica: a da *performance* e de seus atravessamentos.

Sendo o vídeo o meio trabalhado nas imagens de *Turbulências e Transduções*, consideramos a noção de imagem performativa a partir do entendimento da abordagem das extremidades, conforme Christine Mello (2008) e da noção de generalidade do vídeo, segundo Alessandra Bochio (2015). Nota-se que ao tocarmos em tais questões do vídeo, o compreendermos em um sentido amplo a partir das novas práticas de hoje, cuja identidade parece mais

incerta, mais flutuante e mais diversificada do que em seus desdobramentos iniciais. Nas palavras de Arlindo Machado:

Curiosamente, comemoramos a maioria do nosso vídeo num momento em que todo um discurso corrente parece decretar a morte do vídeo, superado que teria sido pelas tecnologias digitais e pelas formas “virtuais” de difusão nas redes telemáticas. Questão de ponto de vista. Mas se considerarmos vídeo a sincronização de imagem e som eletrônicos, sejam eles analógicos ou digitais, se entendermos imagem eletrônica como aquela constituída por unidades elementares discretas (linhas e pontos) que se sucedem em alta velocidade na tela, então podemos concluir que hoje quase tudo é vídeo e que, longe de estar moribunda, essa mídia acabou por ocupar um lugar hegemônico entre os meios expressivos de nosso tempo. O que é o “cinema digital” senão uma forma de vídeo? O que são os formatos digitais de animação na Net senão formas de vídeo? A computação gráfica, o videogame, as animações interativas de toda espécie não se apresentam fundamentalmente ao receptor como imagens e sons eletrônicos e, portanto, como vídeo? O cinema não é hoje fruído majoritariamente em forma de vídeo? *Si la vidéo est mort, vive la vidéo!* (MACHADO, 2007, p. 16).

Para Mello (2008), frequentemente, o universo do vídeo é marcado por criações artísticas que não enfatizam ou hierarquizam um meio em detrimento de outro. O vídeo, para ela, é caracterizado por suas “extremidades”, que levam à percepção dos meios e das práticas artísticas não no seu contexto particular, “ou como mensagens específicas, mas na direção de suas fronteiras e de seus processos de hibridização, como fuga do epicentro da linguagem, como um estado descentralizado de comunicação entre os meios, como um conjunto de circuitos interligados” (MELLO, 2008, p. 28). Ao perceber o vídeo a partir de suas extremidades, a autora o compreende enquanto processo, em seus diálogos com o ambiente, em suas apropriações, em suas contribuições e contaminações.

O vídeo se desenha em meio ao que Mello denomina de as três pontas extremas do vídeo: a desconstrução, a contaminação e o compartilhamento, as quais se revelam como procedimentos criativos refletindo estratégias que, frequentemente, são adjacentes à própria videografia e apontam para uma generalidade do vídeo.

A generalidade do vídeo (BOCHIO, 2015) diz respeito a uma imagem que se adere muito facilmente a manifestações artísticas diversas e que é definida a partir das relações que estabelece com outros meios, materiais e práticas artísticas. Trata-se de reconhecer o vídeo como um meio descentralizado, que expande as suas especificidades em direção a outros meios e práticas artísticas. Parte-se da hipótese que não se pode discutir o vídeo hoje fora do campo das mídias digitais, das traduções intersemióticas e da convergência midiática, na medida em que este não se restringe à especificidade do meio que ele é parte.

Tal reflexão aponta tanto para os processos de hibridizações, expansão e atravessamentos, quanto para a possibilidade de criação da imagem fora do âmbito do objeto, mas inserida em articulações espaçotemporais. Isso quer dizer que a imagem não se apresenta mais necessariamente sob a forma de objetos, já que se desmaterializa e se dispersa em articulações conceituais, ambientais e interativas, dialogando com o público, com o espaço e com os diversos elementos materiais, meios e práticas que constroem a obra.

Neste momento, recorreremos a noção de imagem performativa por meio da problematização do surgimento das imagens técnicas. César Baio (2015) traz uma reflexão a respeito da dimensão estética dos atuais regimes de sentido da imagem digital e da passagem dos regimes de absorção para os regimes de projeção da imagem. Nos primeiros, o espectador é convidado a mergulhar na imagem, tais como nos ambientes virtuais; é decorrente do

sistema de representação perspectivista do Renascimento, sendo progressivamente potencializado pela fotografia, pelo cinema e pelas tecnologias digitais.

Arlindo Machado (2011) relaciona o surgimento das imagens técnicas à objetividade e à verossimilhança. Afirma que estas imagens emergem a partir da construção de dispositivos técnicos criados no Renascimento italiano para dar coerência à produção de imagens. Assim, a imagem digital é, para o autor, um retorno aos cânones renascentistas, pois ao mesmo tempo em que lança mão da coerência e objetividade, “realiza o sonho renascentista de uma imaginação puramente conceitual, em que a imagem seria encarada e praticada como uma instância de materialização do conceito” (MACHADO, 2011, p. 210).

Já os regimes de projeção da imagem são frutos da superação da dualidade entre os espaços físico e informacional. Nestes, a imagem se projeta rumo ao mundo e é percebida como um objeto concreto no universo de nossa experiência, rompendo com uma postura baseada na tentativa de criar uma outra realidade, como nos regimes de absorção. Neste contexto, a imagem digital, bem como os procedimentos decorrentes das tecnologias digitais, é, então, assumida em sua capacidade de estar no mundo.

Nos regimes de projeção, a imagem é compreendida como “um fenômeno no interior dos aparatos com o qual o sujeito se relaciona de maneira concreta” (BAIO, 2015, p. 155). Isto quer dizer que, se nos regimes de absorção o espectador é levado a entrar na imagem, como se esta se constituísse como uma outra realidade, nos regimes de projeção, a imagem é parte da experiência sensível do espectador.

Conforme Baio, a passagem dos regimes de absorção para os de projeção da imagem nos auxilia na compreensão de uma condição pós-virtual da imagem e, com isso, na crescente naturalização

da mediação tecnológica. Entendemos o pós-virtual não como ruptura ou abandono ao virtual. Mas enquanto desenvolvimento, que se dá a partir da disseminação das tecnologias digitais e do seu transbordamento de sua esfera específica. Com isso, os regimes de projeção da imagem corroboram com uma mudança cultural após a reviravolta ocasionada pela ampla informatização e pelas redes comunicacionais. Compreende-se que há uma transformação ainda em andamento, que acarreta mudanças nos modos como nos relacionamos com essas tecnologias.

Ao assumir os regimes de projeção da imagem e a consequente naturalização da mediação tecnológica, entendemos a imagem enquanto fenômeno concreto no mundo, e que ainda passa a assumir um comportamento performativo, estabelecido pelo modo como a imagem é presentificada e se projeta nos aparelhos técnicos digitais: como ação, interação e relação entre os sujeitos e entre estes e o mundo.

Parte-se então da ideia de que as mudanças ocorridas por meio da naturalização das tecnologias digitais em nosso cotidiano e a forma como estas estão nos afetando atualmente, oferecem um novo olhar às imagens e colocam ainda novos problemas a elas, a partir do modo como nos relacionamos com as mídias digitais.

Em **Ativismo digital e imagem: estratégias de engajamento e mobilização em rede**, Tarcísio Torres Silva (2017) apresenta a imagem do corpo como estratégia recorrente em ações ativistas, partindo do entendimento que a imagem do corpo representa um campo de atuação política e colocam em evidência novas práticas comunicacionais.

Acreditamos que isto contribui para o entendimento de um potencial performativo de tais imagens, uma vez que, conforme Schechner (2013), a *performance* parte de um enquadramento de novas combinações de comportamentos restaurado¹², ou deslo-

cando-os de um outro comportamento ou do campo conhecido para novos contextos e ocasiões. Significa dizer que a *performance* marca um determinado comportamento a partir das relações que são estabelecidas entre os sujeitos e entre estes e o ambiente. Isto se dá a partir de uma tomada de consciência do próprio comportamento, reconhecendo o processo pelo qual os processos sociais e políticos, em todas as suas múltiplas formas, são transformados pela *performance*.

Observar a imagem sob a ótica da *performance* é entendê-la enquanto produção de presença, que transcende as próprias manifestações artísticas para ser estabelecida como uma condição existencial do sujeito imerso em seu ambiente (ZUMTHOR, 2007). Trata-se com isso de percebê-la partir de uma situação de encontro entre sujeito, imagem e ambiente.

A presença aparece então como um vetor para pensar a própria imagem; desloca-se, assim como a arte da *performance*, o interesse do objeto para a presentificação, para a situação vivida.

A noção de imagem performativa quando observada a partir dos trabalhos artísticos aqui analisados é percebida como um disparador que objetiva provocar a reflexão acerca das retroalimentações entre corpo, imagem e som, as quais se consolidam como o ambiente performativo das obras em questão. A partir da constituição de um jogo entre as ações dos *performers* e suas resultantes, percebidas enquanto projeções sonoras e imagéticas, as imagens passam a ter uma condição de presença, envolvendo a dimensão do corpo na imagem.

Em *Turbulências e Transduções*, a *performer* manipula no interior de um alto-falante um antigo bolso de um casaco, alguns botões, um novelo de lã, algumas chaves e pequenos potes de vidros. Ao mesmo tempo que tais ações são capturadas por câmeras de vídeo, que após passarem por processamentos digitais, são

projetadas no ambiente, os sons provenientes de tais objetos são capturados por microfones, processados digitalmente, mixados a outros sons e igualmente devolvidos ao ambiente. As imagens e sons aparecem aqui enquanto evento, elementos modulatórios no fluxo performativo.

As imagens e os sons resultantes são obtidos pela ação e interação entre os *performers*, assim como da interação dos *performers* com os aparatos tecnológicos e com o público. O resultado perceptivo se dá pelo encontro entre a visibilidade da imagem, a audibilidade dos sons e a presença dos *performers* e do público. Ao observarmos a totalidade dessa configuração, percebemos que as obras se configuram como um campo instável de situações possíveis, e não como um produto finalizado em si mesmo. Nomeamos a totalidade das *performances* de ambiente performativo.

A teoria de corpomídia de Christine Greiner e Helena Katz (2001; 2002) nos auxilia no entendimento dos ambientes performativos dos trabalhos analisados. Para as autoras, corpo e meio se determinam mutuamente: estão continuamente em um estado transitório ou provisório, já que se constituem somente a partir de suas trocas.

As informações do meio se instalam no corpo; corpo, alterado por elas, continua a se relacionar com o meio, mas de outra maneira, o que o leva a propor novas formas de troca. Meio e corpo se ajustam permanentemente num fluxo inestancável de transformações e mudanças (KATZ; GREINER, 2001, p. 71).

Compreender os trabalhos artísticos enquanto ambiente performativo coloca em evidência os fluxos de informação (sonora, visual e tátil), suas possibilidades de modulação e os circuitos de retroalimentação que se estabelecem em tempo real a partir das

ações dos *performers*. Significa ainda compreender a imagem por meio da dimensão do corpo, resultado de negociações constantes de informação com o ambiente, conforme a teoria de corpomídia.

Ao agir para produzir determinado evento, os *performers* devem lidar com as suas resultantes sonoras e visuais e perceber as possibilidades de modificação que elas apresentam no espaço-tempo da *performance*. Prevendo assim, rupturas ou continuidades nas texturas imagéticas e sonoras produzidas. Contudo, nem sempre são causais as relações entre uma determinada ação e suas resultantes, abrindo espaço para perturbações momentâneas que requerem uma consciência das múltiplas possibilidades de ramificação que os percursos audiovisuais podem apresentar. Soma-se a isso a distribuição dos mecanismos de controle entre os dois *performers*, dados sonoros podem modificar uma determinada imagem, e vice-versa, turvando ainda mais a causalidade dos eventos produzidos no ambiente.

Ao lançarmos mão da teoria corpomídia vislumbramos a possibilidade de uma relação intrínseca entre corpo e ambiente, entre as ações dos *performers*, os aparatos tecnológicos, suas resultantes audiovisuais e o público. Assim, cada ação se consolida a partir da modificação provisória que opera na rede de elementos interligados que compõem os ambientes e igualmente serve de base para as demais modificações que ocorrerão no espaço-tempo das *performances*. Podemos compreender *Turbulências* e *Transduções* como espaços de negociação entre corpo, imagem e som, como ambientes em que a cada momento as causalidades entre os diferentes meios solicitados são rompidas e novos acordos, igualmente provisórios, são estabelecidos.

Referências

BAIO, C. **Máquinas de imagem: arte, tecnologia e pós-virtualidade**. São Paulo: Annablume, 2015.

BAIO, C. “Performatividades. A presença e o gesto na estética audiovisual”. In: SOUZA, G.; CÁNEPA, L., BRAGANÇA, M., CARREIRO, R. (Orgs). **XIII Estudos de cinema audiovisual Socine** (v. 1). São Paulo, 2012.

BOCHIO, A. L. **Entremeios: convergência audiovisual**. São Paulo: ECA-USP, Tese de doutorado, 2015.

CAMPESATO, L. Discursos e ideologias do ‘experimentalismo’ na música do pós-guerra. **Revista Poiésis**, 2015, p. 43-64.

CASTELLANI, F. M. **Corpo-imagem-som: a criação musical e suas conexões**. Campinas: UNICAMP, Tese de doutorado, 2016.

KATZ, H. “O papel do corpo na transformação da política em biopolítica”. In: GREINER, C. (Org.). **O corpo em crise: novas pistas e o curto-circuito das representações**. São Paulo: Annablume, 2010.

KATZ, H., GREINER, C. Corpo e processo de comunicação. **Revista Fronteiras: estudos midiáticos**, 2001, p. 65-74.

KATZ, H., GREINER, C. “A natureza cultural do corpo”. In: PEIREIRA, R. (Org.). **Lições de Dança 3**. Rio de Janeiro: UniverCidade, 2002.

MACHADO, A. **Made in Brazil: Três décadas do vídeo brasileiro**. São Paulo: Iluminuras: Itaú Cultural, 2007.

_____. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas: Papyrus, 2011.

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

PADOVANI, J. H. “Acerca da transdução: princípios técnicos, aspectos teóricos e desdobramentos”. **Anais Congresso da ANPPOM**, São Paulo, 2014.

SCHECHNER, R. **Performance studies: an introduction**. Londres e Nova Iorque: Routledge. Taylor & Francis Group, 2013.

SIMONDON, G. **L’individuation à la lumière des notions de forme et d’information** (P. Ferreira & F. A. Caminati, Trad) Paris: Édition Jérôme Millon, 2011, p. 23-26. Disponível em: <https://cteme.files.wordpress.com/2011/05/simondon_1958_intro-lindividuation.pdf> Acesso em: 01 abr. 2019. (Obra original publicada em 1958).

SILVA, T. T. **Ativismo digital e imagem: estratégias de engajamento e mobilização em rede**. Jundiaí, SP: Paco Editorial, 2017.

ZUMTHOR, P. **Performance, recepção, Leitura**. São Paulo: Cosacnaify, 2007.

¹ Alessandra Bochio é artista multimídia, pesquisadora e professora. Como artista se dedica a criação de *performances* e instalações audiovisuais. É doutora em artes visuais pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (2015), com estágio de pesquisa na *Université Sorbonne Nouvelle Paris 3*. É professora adjunta do Departamento de Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande do Sul e líder do Grupo de Estudos e Práticas em Arte Mídia.

² Felipe Merker Castellani é artista sonoro e multimídia, pesquisador e professor. Como artista desenvolve instalações interativas, videoinstalações e *performances* audiovisuais em parceria com artistas de diversas áreas. É doutor em música na área de Processos Criativos junto ao Instituto de Artes da Unicamp (2016), com estágio de pesquisa na *Université Paris 8*. É professor adjunto do Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas e líder do grupo de pesquisa Corpo-imagem-som: pesquisa artística e práticas experimentais.

³ A noção de convergência audiovisual que adotamos aqui diz respeito a uma busca por uma vetorização comum, tendo em vista a consolidação de uma mesma situação visual e sonora. Para tanto, buscamos um elo entre ambos os meios, a partir de seus processos operatórios. A convergência não coloca em questão uma unidade, no sentido mais recorrente do termo, mas, ao contrário, o que está em questão é a construção de conexões mais ou menos instáveis e a maneira de fazê-las operar de forma dinâmica no fluxo temporal. Sobre a noção de convergência audiovisual ver: BOCHIO, 2015, p. 134 -190 e CASTELLANI, 2016, p. 126 - 144.

⁴ *Turbulências* é uma *performance* audiovisual criada por nós em colaboração com os artistas Isabel Nogueira e Luciano Zanatta.

⁵ *Transduções* é uma série de *performances* audiovisuais desenvolvidas por nós desde o início de 2019. A série se configura como um processo contínuo de investigação, a partir de estratégias performativas audiovisuais.

⁶ Sobre o conceito de transdução, bem como sobre possíveis aplicações no campo da sonologia e da música experimental, ver: PADOVANI, 2014.

⁷ Sobre as investigações eletromagnéticas da artista Christina Kubisch ver a palestra intitulada Christina Kubisch - Magnetic Attacks: Forty Years of Electromagnetic Investigations (2018), realizada no festival Sonic Acts. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=jM5cDFDEPA4>>

⁸ Um exemplo deste processo pode ser escutado no disco *Magnetic city* (2008) de Christina Kubisch, realizado a partir de gravações de 24 passeio sonoros na cidade de Poitiers (França). Logo no trecho inicial escutamos uma sobreposição de programas de rádio, vinhetas de locais turísticos e fragmentos musicais que paulatinamente dão lugar a sons sustentados, assemelhando-se a frequências geradas por ondas dente de serra.

⁹ Sobre este aspecto ver os *Fact Sheets* da Organização Mundial de Saúde, no qual são discutidos os limites e os efeitos possíveis da exposição a campos eletromagnéticos na saúde humana. Disponível em: <<https://www.who.int/peh-emf/publications/factsheets/en/>>

10 Para mais informações e registros audiovisuais de UN, ver o site pessoal da artista Bella: <<https://www.bel-la.com/works-performances-un?lang=pt>>

11 Tradução nossa de: *“To treat any object, work, or product ‘as’ performance - a painting, a novel, a shoe, or anything at all - means to investigate what the object does, how it interacts with other objects or beings, and how it relates to other objects or beings. Performances exist only as actions, interactions, and relationships.”*

12 Conforme Schechner, o comportamento restaurado diz respeito a “ações físicas, verbais ou virtuais que não são estabelecidas pela primeira vez; que são preparadas ou ensaiadas. Uma pessoa pode não estar ciente de que ela esteja realizando uma faixa de comportamento restaurado. Também, é referido como comportamento de segunda vez”. Tradução nossa de: *“physical, verbal, or virtual actions that are not-for-the-first time; that are prepared or rehearsed. A person may not be aware that she is performing a strip of restored behavior. Also referred to as twice-behaved behavior”* (SCHECHNER, 2013, p. 29).