

A noção de Dispositivo Técnico em obras de Performance Audiovisual

Por Carolina Berger

Universidade de São Paulo, Brasil

Abstract: *This article exposes on how technology conformed in a concept device impacts in the poetics of audiovisual performances. Considering the Apparatus Theory the survey emphasizes the formation of the poetics of Live Cinema as a result of the use of available technology as a means to reinvent the tools and question their usage in the creation of performative experiences of moving images.*

Keywords: *Live cinema, Apparatus Theory, Audiovisual performance, Performative Arts;*

Introdução

Consolidadas como formato e como meio para a experimentação performática a partir da criação de *softwares* com recursos de execução sonorovisual em tempo real, as diferentes técnicas e estéticas da performance digital constituem uma tendência de audiovisualização da cultura, na qual há uma predominância de espetáculos com apelo ao sensorial. São obras performáticas que apresentam diferentes formatos de concepção e exibição, transformando, constantemente, o território de convergência estética entre elementos das artes performativas e do audiovisual. Alavancadas principalmente a partir do fortalecimento da cena da cultura de Vídeo Jockey (Vjing), estas manifestações audiovisuais entram no campo da arte contemporânea a partir dos anos 2000, quando artistas como Mia Makela, uma das precursoras da produção e da pesquisa em *Live Cinema*, iniciam uma revolução dos “Live Visuals”, usando softwares pioneiros para música e multimídia como MAX/MSP. As performances começam a assumir o terreno do multimídia, e surgem expressões como *Visual Music*, *Live Visuals* e *Live Cinema*.

Aqui consideramos a expressão *Live Cinema*, uma das mais consolidadas como prática artística, como um tipo de performance tecnológica, na qual o criador manipula imagens e sons em tempo real, em um ambiente não padronizado, para um público presente. Caracteriza-se também por ser uma arte performática aberta a diferentes formações. O artista que concebe o espetáculo pode tocar sozinho, performar acompanhado por um músico que executa a parte sonora da peça com *softwares* e processadores MIDI, ou por um grupo de músicos tocando com instrumentos analógicos e digitais. A manipulação de imagens e sons em tempo real tem a interface digital como um de seus principais elementos, e é a partir da configuração desta que o artista inicia um sistema para a execução da obra. O equipamento de execução da obra constitui-se, portanto, de um maleável híbrido tecnológico composto por instrumentos articulados de diferentes formas, por processadores, mesas de som e outros aparatos próprios de espetáculos musicais, conectados a *softwares* de manipulação de imagens e sons em tempo real, por equipamentos de projeção de imagem e de emissão de som, e por uma ou mais telas.

Obras de *Live Cinema* apresentam diferentes linguagens que configuram-se a partir da relação entre contexto de exibição, presença do criador (o mesmo performer), configuração de tecnologias (ferramentas), com parte do recursos expressivos manipuladas em tempo real.



1. *Storm*, "stage performance", de Luís Duva. Apresentação no Itaú Cultural - Rumos Cinema e Vídeo, 2010. O público assiste o espetáculo deitado e próximo da tela, situação que fortalece o conceito de imersão presente na obra. (Fotografia: Divulgação Itaú Cultural)



2 e 3. Performance *Light Paiting*, de VJ SUAVE, na Mostra *Live Cinema*, 2012. Projeção na fachada do edifício do *Oi Futuro*, Rio de Janeiro. Um dos projetores é colocado em uma bicicleta que circula nas imediações da exibição principal. As projeções são executadas com softwares e equipamentos diferentes, pelos artistas Ygor Marotta e Ceci Soloaga (Fotografia: Carolina Berger)

A partir da observação das diferentes formas de apresentação destes espetáculos, este artigo propõe uma investigação sobre a relação entre poética, configuração da espacialidade de exibição e técnica utilizada para a execução da obra em tempo real como componentes da noção de dispositivo técnico em *Live Cinema*.

A partir do conceito "Obra aberta", de Umberto Eco, observaremos a relação "produção-obra-fruição" em espetáculos audiovisuais performáticos, tendo a noção de dispositivo como constituinte da formação das potencialidades expressivas de uma cultura da manipulação de imagens e sons em tempo real. Vamos levantar as principais linhas de força da poética do *Live Cinema*, arte performática, que, como já vimos, é gestada através de configurações tecnológicas específicas. À investigação em relação a noção de dispositivo, relacionaremos teorias sobre performatividade e visibilidade, as quais julgamos constituir os elementos fundamentais da problemática aqui abordada: a noção de dispositivo técnico de obras de *Live Cinema*.

Tratamos do dispositivo ao vislumbrar que tanto a configuração tecnológica quanto a poética destas obras é aberta, ou seja, articulada em um sistema singular de equipamentos, organização espacial e em modos de apresentação ao público voltados à sensorialidade, tornando-se, a cada obra e a cada execução, um sistema específico de criação e difusão audiovisual.

Uma definição sistêmica do dispositivo técnico de *Live Cinema* torna-se, então, essencial para o entendimento das novas possibilidades poéticas da tecnologia digital, em sua relação com as formas contemporâneas de apresentação dos espetáculos sonoro-visuais.

Performatividade

No final dos anos 60, início dos anos 70, as galerias de arte são questionadas pelos artistas que as consideram instituições representantes de uma arte comercial. No afã de buscar novas formas de comunicar o público com a arte, tirando-a da cultura de uma materialidade considerada supérflua, é formulada a idéia de "arte conceitual". O que poderia atacar esta cultura e transformar esta relação do público com a obra de arte? É a partir deste questionamento que artistas passam a voltar-se para seus próprios corpos como material de uma arte visível que não pode ser comprada ou vendida. O público e o artista vivenciavam a obra juntos e simultaneamente. A experiência é sensorial e envolve presença e tempo real.

Consolidada, a performance torna-se "uma expressão cênica na qual há um atuante, em local dado, apresentando para um público e que, fundamentalmente, deve acontecer "naquele instante" Renato Cohen (1989 : 28). A performance passa a diferenciar-se de outras artes presenciais a partir de sua característica sensorial de presença simultânea e do latente risco do evento ao vivo, relacionando o imprevisto do ato performático com a própria temporalidade da realidade, na qual acontecem sobreposições de instantes presentes. Da improvisação emana um sentido de "ritualização do instante presente", em espetáculos que querem provocar curiosidade, chocar e desestabilizar.

No mundo contemporâneo da arte, podemos ver constantemente manifestações sobre as performances de Marina Abramovic, há 40 anos praticando e promovendo esta forma de arte. Interessa-

nos pensar um detalhe da concepção de performance de Marina Abramovic, que se erige na ideia de performance como uma forma de ultrapassar limites não só do corpo, mas também do espírito, do pensamento, da resistência mental a situações extremas de temporalidades quase suspensas. Suas ações performáticas ameaçam sua condição física e emocional. Não mais simplesmente uma necessidade de provocar ou causar curiosidade, como nos anos 70, na concepção de Marina Abramovic há uma investigação sobre os limites da mente humana e da relação desta com as potencialidades do corpo.

A partir destas concepções da performance, distantes historicamente mas essenciais para entender porque o corpo e seus limites entram como essência da ação performática, indagamos, então, se os espetáculos audiovisuais em tempo real, não serão parte deste território de ações performáticas. Controlar várias máquinas em tempo real não seria uma forma de ultrapassar a materialidade do corpo presente e fundir a presença com as potências expressivas da máquina numérica?

Espetáculos audiovisuais e a “Obra aberta”

Umberto Eco (1976 : 24) , define poética como um “programa operacional” com fins expressivos, proposto por um artista a cada obra que realiza. Eco lança esta noção pensando nos processos e nos conceitos a serem relacionados na estruturação de uma obra. No processo, o artista articula um todo orgânico que nasce da fusão de diversos níveis de sua experiência (suas idéias, emoções, materiais, módulos de organização e temas). Na forma, ele cria um sistema de relações entre os diversos níveis da obra.

Para Eco, entender a poética de uma obra é esclarecer os programas de intenção do artista e observar o que consegue concretizar no trabalho final. Através da aplicação desta noção em análises de obras, Eco acredita ser possível articular conclusões em relação a uma fase da história da cultura.

Na relação improviso-tecnologia encontramos um aspecto que compõe uma essência da poética da performance audiovisual. Como são espetáculos em tempo real, as possibilidades de recombinação de imagens e sons pode ser diferente à cada execução. Neste sentido, aproximamos a poética do *Live Cinema* ao conceito de “Obra Aberta”. O autor define “Obra Aberta” como uma peça que será finalizada pelo intérprete, no momento em que a faz fruir esteticamente. Como exemplo, peças musicais que têm uma estrutura combinatória como base para a execução do intérprete.

São obras abertas à operação prática do intérprete (executante) que efetua diferentes leituras da mesma, constituindo, a cada performance, uma nova forma de execução. A prova é que a mesma obra pode ser executada de formas diferentes, com uma formação de artistas diferentes tocando com o performer.

Como exemplo, a obra de Hermann Kolgen que performa em diferentes lugares, por vezes combinando mais de uma performance, com formações musicais diversas. Quando apresenta somente uma performance, modifica a configuração musical, convidando músicos ou tocando sozinho. No caso da obra “Train Fragments”, por exemplo, Kolgen toca solo ou com uma orquestra. Em Taipei (Taiwan) tocou com o Ju Percussion Group e em Chemnitz, na Alemanha, com a Orquestra Filarmônica Robert-Schumann.



4 e 5. Performance *Train Fragments* em duas configurações diferentes. Em Chemnitz, na Alemanha, com a *Orquestra Filarmônica Robert-Schumann* e em Taipei (Taiwan), com o *Ju Percussion Group* (Fotografia: divulgação site Herman Kolgen <http://www.kolgen.net/>)

O dispositivo técnico cinematográfico e videográfico

A primeira noção de “dispositivo técnico” considerada é de autoria de Jean-Louis Baudry¹, quem analisa o “dispositivo cinematográfico” como um conjunto de procedimentos de produção, processamento e exibição.

A segunda, é a perspectiva sistêmica de “dispositivo eletrônico”, elaborada por Anne-Marie Duguet², para quem o vídeo potencializa a manipulação de diferentes técnicas e materiais na criação de mecanismos tecnológicos, gerando novas lógicas discursivas e experiências sensoriais.

Na teoria sobre o “Efeito Cinema”, Jean-Louis Baudry, constrói uma noção do cinema como um sistema composto por aspectos estéticos e técnicos, em três níveis. O primeiro nível é o da tecnologia de produção e exibição, ou seja, câmera, projetor e tela. O segundo, o efeito psíquico da projeção que leva o espectador à identificação. E o terceiro aspecto, já no campo da cultura, refere-se ao complexo da indústria cultural como instituição social produtora de imaginário.

Baudry considera que o conceito de dispositivo esclarece a base instrumental das operações articuladas na produção de um filme. Estas operações compõem-se da configuração do aparato de captação de imagens (a câmera), das estruturas narrativas, e chegam no formato da “caixa preta”³, onde a projeção acontece. O sistema de projeção baseia-se em princípios de imobilidade e ilusionismo, criando a dimensão “onírica” de indução do espectador à identificação com personagens protagonistas.

Em relação à criação do sentido do filme, Baudry também destaca a construção da poética no meio específico cinematográfico: a sala escura, aparato ótico baseado em princípios da *perspectiva artificialis*, o que também exige a centralidade do sujeito/olhar.

Com a eminência do vídeo como tecnologia de manipulação de diferentes técnicas e materiais, Anne-Marie Duguet constitui um conceito de dispositivo instalativo, pensando o mesmo como um sistema ou mecanismo gerador. Duguet (2009) defende que foi por meio das experimentações relativas ao dispositivo que o vídeo contribuiu para o desenvolvimento de novas concepções na arte contemporânea.

Em instalações e dispositivos que trabalham com exibição em tempo real, a percepção física torna-se o modo de experiência da obra. A experiência do público passa a acontecer necessariamente no tempo, no deslocamento espacial. A obra passa a constituir-se simultaneamente pelas modalidades de sua percepção e de sua produção. Para Duguet, radica aí a maleabilidade do novo meio, que possibilita a concepção de dispositivos como invenções singulares. Os artistas passam a utilizar uma autonomia de escolha de câmera, de monitor, criando um “objeto-imagem” que pode ser deslocado em qualquer lugar, em um gama mais ampla de modalidades de difusão.

Outra noção que tomamos para analisar estas formas de espetáculo audiovisual é a de “regimes de visibilidade”, formulada por Mary Ann Doane no texto *The location of the image: cinematic projection and scale in modernity* (2009). A autora desenvolve sua investigação encima da questão “onde está a imagem?”. A questão suscita, para a autora, assuntos relacionados com visibilidade e legibilidade. Esta pergunta extrapola o cinema enquanto dispositivo técnico e move a imagem projetada a uma imaterialidade que tem a luz e a eletricidade como essência.

Desta forma, a autora trava uma discussão em relação à instabilidade de definição dos regimes de visibilidades contemporâneos, conjugando os mesmos diretamente com a noção de poética como constituintes da emergência de novas formas de exibição das obras. É a partir da identificação desta instabilidade que a autora indaga as mídias digitais, questionando-as como meio, problematizando a noção de materialidade que há na projeção cinematográfica.

A partir de seu conceito de deslocamento das imagens para a imaterialidade do feixe de luz, a projeção serve de elemento que questiona diretamente a idéia de materialidade, pois modifica a localização da imagem. Nesta problematização, a autora parte de uma comparação entre os princípios de projeção dos brinquedos óticos e do cinema. Ora, em ambos os casos as imagens moventes surgem

¹ BAUDRY, Jean-Louis. *L'effet Cinéma*. Éditions Albatros: Paris, 1978.

² DUGUET, Anne-Marie. *Dispositivos*. In MACIEL, Kátia. Transcineamas. São Paulo: Contracapa, 2009.

³ Aqui nos referimos à acepção de Baudry (1978 : 13) de aparato ótico, ou de modelo ótico de máquina de representação que usa o princípio da perspectiva (*perspectiva artificialis*), cujo objetivo é centralizar o foco da imagem, pensando na posição do observador como central.

a partir da ilusão de movimento. A diferença é que em grande parte dos brinquedos óticos havia uma materialidade na projeção, relacionada com a própria manipulação do aparato por parte do espectador, ou seja, também o que hoje costuma chamar-se usuário, em artes interativas.

Nos brinquedos óticos a projeção acontece a partir de uma manipulação individual ou em pequenos grupos pois a escala era pequena, alguma vezes miniaturizada. As projeções se davam, portanto, em uma configuração mais caseira do que pública. Alguns exemplos são o Flipper Bock, o Fenaquitoscópio (1829), de Joseph-Antoine Ferdinand Plateau; o Zootropo (1834), de William George Horner e o Kinetoscópio (1891), de Thomas Edison. Todos eram pensados também como “jogos” contento desenhos de um mesmo objeto em diferentes posições e em *loop*. Estes aparatos requeriam uma coordenação entre mão e olhos, na manipulação da máquina, das cilindros nos quais estavam localizados as imagens.

Os brinquedos óticos dependiam, portanto, “de uma materialidade e de uma opacidade das imagens que deveria ser tangível, e da proximidade de um único espectador/operador do aparato da imagem” .

Com o surgimento do cinematógrafo, a autora (2009: 153) identifica, então, “uma substituição do toque pelo olhar, da materialidade pela abstração – um movimento à desmaterialização da imagem e que circula e é modificado a partir da modernidade.” E esta mudança passa a existir justamente do elemento que diferenciá, enquanto escala, público e materialidade, o cinema dos brinquedos óticos: a projeção.

Na projeção cinematográfica a “imagem é carregada, transportada, em um feixe de luz e para um público parado, sem atividade, para o qual nada é tangível. A imagem é projetada, ainda, em grande escala, não sendo mais dominada pela escala do corpo, que deveria manipula-la. A escala depende de uma arquitetura, de uma forma que se preste a receber a luz formadora da imagem e a lance ao olhar dos espectadores, agora em situação de vida pública. E este elemento, a tela em grande escala, na situação específica do cinema, corrobora para a idéia de passividade do público, levantada na noção de dispositivo técnico por Jean-Louis Baudry.

O visível além da tela: dispositivo técnico da performance audiovisual

No *Live Cinema*, como já vimos, há uma singularidade na base de configuração técnica constitui-se de um híbrido tecnológico composto por *softwares* de execução de imagens e sons em tempo real, manipulados através de interfaces que podem ser digitais ou analógicas, por equipamentos de projeção de imagem e de emissão sonora, e por uma ou mais telas (ou superfícies de projeção).



6. Equipamento utilizado na performance interativa híbrida *ASDFG*, de Daniel Nunes (*Lise*) e Chico de Paula. Espetáculo apresentado na mostra *Live Cinema*, 2012. Oi Futuro. Rio de Janeiro. (Fotografia: Carolina Berger)

Atualmente, a base técnica digital, com o advento de aplicativos comerciais de execução de imagens e sons em tempo real como *Isadora*, *Modul8* e *Resolume* - citando apenas os de uso mais massivo, cada um com diferentes interfaces e recursos expressivos- democratiza ainda mais as possibilidades de performatividade como possibilidade de execução de uma obra audiovisual.

Além de existir como obra a partir da presença do performer na exibição, o *Live Cinema* desloca

o público da dimensão onírica da caixa escura, e da estabilidade do dispositivo cinematográfico. O público agora entra em uma situação que suscita uma sensorialidade relacionada com o espetáculo em tempo real. Aqui o problema da visibilidade desloca-se para o espaço de visionamento – lugar do público – enquanto há uma posição sensorial calcada no deslocamento sonorovisual, em tempo real, dentro do espaço arquitetônico que compõe a imersão. Esta visibilidade é ainda configurada para efetivar uma percepção do ato performático (tempo real).

É, pois, na execução da obra, na manipulação tecnológica de todos os seus elementos expressivos em tempo real pelo performer e criador da obra que radica a principal diferença do dispositivo técnico do *Live Cinema* em relação aos dispositivos cinematográfico e eletrônico. Sobre uma base de dados, o *performer* (criador e executante) é um interprete com liberdade de basear-se em uma estrutura “combinatória”, “montando” autonomamente a sucessão de “frases” sonorovisuais. O artista que concebe e apresenta a obra pode, então, ser considerado um *performer* e interprete, pois a obra só acontece com sua presença e como uma combinatória de imagens e sons executada por ele.

A combinação executada em tempo real, é o que Mia Makela (2006) identifica como “montagem ao vivo”, ou seja, uma montagem de imagens e sons em tempo real, a partir de combinação de padrões organizados nas interfaces digitais e manipulados em várias camadas simultaneamente. A “montagem ao vivo” acontece depois do artista ter organizado o material cinemático em uma base de dados, e organizado sua manipulação em uma interface.

O artista Herman Kolgen, já citado anteriormente, por ser um dos expoentes do *Live Cinema* contemporâneo, é um artista multidisciplinar, um “escultor audiocinético” que manipula imagens e sons de alta qualidade em diferentes ambientes, interagindo com plateias e músicos do mundo inteiro. Além de tocar com diferentes configurações musicais, como já explicitamos, Kolgen explora os espaços de projeção, desconstruindo ainda mais a ideia de dispositivo técnico como algo estável.

Em sua performance audiovisual *Inject*, no festival Cultures Electroni(k), em 2010, a configuração espacial da exibição foi um ambiente não específico, fora dos padrões de palco e platéia. O público assistiu a obra em uma piscina. Na tela, as imagens de um corpo humano “injetado” em uma cisterna enfatizam o mergulho na água como um estado perceptivo de aproximação das próprias emoções.



7. *Inject*, de Herman Kolgen. Projeção no festival Cultures Electroni(k), em uma piscina. St-Georges, Rennes, 2010. (Fotografia: Divulgação Cultures Electroni(k))

A presença do *performer* com seus equipamentos de execução em tempo real e a projeção ocorrendo em um espaço de difusão subaquática demonstra que no *Live Cinema*, o dispositivo pensado a partir de demandas poéticas da obra, fortalecendo o princípio de sensorialidade. A forma de exibição fortaleceu, segundo Kolgen, a percepção do espectador do estado sensorial de um corpo modular, flexível, entregue aos sentidos, apresentado na imagem em movimento projetada e no som.

À esta concepção singular do dispositivo de *Live Cinema* relacionamos a teoria de Duguet (2009) em relação ao dispositivo instalativo. A autora afirma que o vídeo dramatiza o dispositivo, ou seja, a imagem é posta em situação a partir da configuração de um espaço ou ambiente ou uma arquitetura específica, na qual o corpo do visitante é retomado na imagem ou simplesmente implicado na percepção do dispositivo. Ao mesmo tempo que há semelhança com o dispositivo eletrônico há uma diferença em relação à imobilidade do público no cinema, ou seja, há um descentramento do sujeito espectador a partir do espaço performático.

Tomando novamente Duguet (2009 : 57) como referência, pode-se pensar que a máquina digital possibilita novas possibilidades de utilização dos espaços e do lugar do público, “convocando o corpo em suas encenações para experimentar tanto o processo de representação quanto modalidades diversas de ver/perceber”, criando condições para experiências particulares que mobilizam todo corpo na atividade da percepção. Esta característica do dispositivo faz com que a relação espaço-deslocamento-corpo possa ser pensada como uma utilização da espacialidade como imersiva como um componente do universo diegético da obra. O universo diegético é fortalecido, portanto, pelo componente imersivo do dispositivo, montado com elementos que estão presentes para fortalecer a sensorialidade do acontecimento, da performance.

Conclusão

A performatividade e a configuração tecnológica do aspecto espacial como invenção própria para cada obra, em diferentes situações, fortalece a característica sensorial e corrobora para a criação de um espetáculo fundado no latente risco do evento ao vivo. O dispositivo técnico torna-se, então, um lugar de criação e invenção onde conta não somente a representação em termos de imagens mas com todo o sistema como um processo técnico, sensorial e mental que dramatiza as relações do espectador com a imagem, em uma relação de risco e descoberta. Ademais, a performatividade segue dominando o espetáculo como um ato de improvisação mútua, entre *performer* e reações do público presente.

O ato performático de desafiar-se diante do público, a partir de um sistema mediador de tecnologia digital amplia, para Kozel, as expectativas em relação ao inesperado. A riqueza desta relação com a tecnologia radica, portanto, na habilidade do *performer* em criar padrões, reagir e responder às mudanças inesperadas na informação sonora e visual que ele manipula em tempo real. Essa relação entre corpo e máquina enriquece o universo das práticas performáticas com novas temporalidades, conseqüentes das possibilidades de improvisação geradas por cada interface e dispositivo de composição da performance.

Outra característica possibilitada pela base tecnológica digital de execução de imagens e sons em tempo real é a manipulação combinatória, a qual relaciono com conceituação de “Obra Aberta”, formulada por Umberto Eco. O autor define “Obra Aberta” como uma peça que será finalizada pelo intérprete, no momento em que a faz fruir esteticamente. São peças musicais que têm uma estrutura combinatória como base e, portanto, abertas à operação prática do intérprete que efetua diferentes leituras e forma de exibição, a cada *performance*.

No *Live Cinema*, as possibilidades de exibição são inúmeras. Em muitos casos – na grande maioria - segue-se com a tela de projeção, muitas vezes em salas de cinema ou de espetáculo teatral, mas a execução da obra é em tempo real.

A performance audiovisual é, portanto, um acontecimento no qual a imprevisibilidade e a efemeridade da obra estão interligados a partir de uma perspectiva sensorial, relacionada com um fluxo sonorovisual não narrativo, não figurativo, calcado na imprevisibilidade. Neste sentido, vale voltar a pensar que o conceito de “Obra Aberta” trabalha a ambiguidade como valor, como uma prática na qual os artistas voltam-se para ideais de informalidade, desordem, casualidade e indeterminação dos resultados. Os artistas voltam-se para ideais de informalidade, desordem, casualidade e indeterminação dos resultados. A partir desta constatação, é válido pensar como a dimensão performática de uma obra de imagens técnicas moventes, de tecnologia digital, modifica radicalmente o espetáculo das artes audiovisuais, até então apresentadas como uma reprodução gravada, como projeções de uma obra fechada, consolidada, sem aspectos como “acontecimento” e “tempo real” determinando a totalidade de sua dinâmica.

Os elementos “acontecimento” e “tempo real” tornam-se parte do dispositivo, ao mesmo tempo que moldam a poética. Mas, vale destacar que é um território de criação em constante transformação, tanto na estética, tendo em vista mudanças nos softwares e nas interfaces utilizadas, quanto nas formas de exibição e de performance.

Neste sentido, a característica performática é fundamental, pois cada execução da obra compõe-se como um espetáculo em uma espacialidade diferente, o que pode incluir uma configuração diferente do dispositivo técnico.

Surge uma dissociação entre regime de visibilidade, dispositivo técnico e poética. São dispositivos técnicos que manifestam-se através de regimes de visibilidade que podem ser intimamente ligadas com a diegese das obras. Esta configuração possibilita uma coerência entre espaço de projeção e espaço sonoro-visual.

São novos espaços de criação perpetuados pela cultura VJing que consegue tirar o audiovisual do espaço estritamente teatral e leva aos espaços públicos, potenciais superfícies de projeção que elevam a escala da exibição audiovisual ao monumental e a temporalidades com outras formas de materialidade. O corpo do espectador é levado a diferentes formas de imersão, onde as articulações sonoro-visuais são um convite à percepção do imaginário pelo virtual, já não tão virtual ou técnico, bem mais próximo do tátil. São talvez novos brinquedos óticos, agora monumentais, capazes de trazer o espectador a um outro contado com a luz que projeta o tempo em espacialidades imersivas.

A definição do dispositivo de performance audiovisual torna-se também mutante, com algumas características tecnológicas e poéticas possíveis de serem (re)definidas e constantemente modificadas, a cada obra e a cada execução. Sem determinações estáveis, analisar a poética e a construção do dispositivo técnico da performance audiovisual torna-se uma forma de refletir um pensamento da arte que propõe como primeira questão a definição do que artista quer fazer para configurar o que usa.

Referências bibliográficas

- AUMONT, Jacques. *A imagem*. Campinas: Papyrus, 1993.
- BAUDRY, Jean Louis. *L'effet Cinéma*. Paris: Albatros, 1978.
- COHEN, Renato. *Performance como linguagem e criação de um tempo: espaço de experimentação*. São Paulo: Editora da USP, 1989.
- DIXON, Steve. *Digital performance: a History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. Cambridge: The MIT Press, 2007.
- DUGUET, Anne-Marie. Dispositivos. In MACIEL, Kátia. *Transcineamas*. São Paulo: Contracapa, 2009.
- ECO, Umberto. *Obra Aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2005.
- KOZEL, Susan. *Closer: performance, technologies, phenomenology*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology (MIT), 2007.
- MAKELA, Mia. *Live Cinema: language and elements*. (Dissertação de Mestrado, MA in New Media). Media Lab, Helsinki University of Art and Design). 2006.
- MANOVICH, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Buenos Aires: Paidós, 2006.
- SALTER, Chris. *Entangled: technology and the transformation of performance*. London: The MIT Press, 2010.