

Performance audiovisual:

processos de criação de som e imagem em tempo real

Vitor Droppa Wadowski Fonseca¹ e Débora Regina Opolski²

Resumo

O presente artigo investiga os processos de criação da performance audiovisual *Chromatograma* (2024), realizada coletivamente pelos autores desta publicação e desenvolvida no âmbito da pesquisa em andamento “Interfaces áudio-visuais: técnicas e poéticas para a performance audiovisual” (2024–2026). Recorrendo à abordagem metodológica da Crítica de Processos, proposta por Salles (2011), busca-se explorar tensionamentos entre tecnologia, poética e prática artística, desvelando um percurso de criação colaborativo atravessado por impasses conceituais, estéticos e operacionais. Nesse sentido, o estudo evidencia a indissociabilidade entre os domínios técnicos e estéticos na concepção do trabalho, e aponta para os desafios colocados pela crescente tecnicização do campo da performance audiovisual, articulando a literatura especializada (Moran, 2020; Alves, 2020; Roscoe, 2019; Bastos, 2016; Carvalho, 2012) com o debate ampliado em torno da arte e tecnologia – sobretudo a partir das leituras de Machado (2007) e Couchot (2003). Ao expor e refletir criticamente sobre as particularidades desse fazer artístico, espera-se contribuir com os modos de produzir e pensar a performance audiovisual contemporânea enquanto território de experimentação das relações entre o som e a imagem ao vivo.

Palavras-chave

performance audiovisual; audiovisual ao vivo; relações som e imagem; arte e tecnologia; processos de criação.

¹Mestre em Cinema e Artes do Vídeo, Especialista em Gestão Cultural e Licenciado em Artes Visuais pela Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR). Pesquisador, sound designer e editor no projeto BASICODE. E-mail: vitorwfonseca@gmail.com.

²Doutora em Comunicação e Linguagens pela Universidade Tuiuti do Paraná (UTP). Professora do Instituto Federal do Paraná (IFPR) e do Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV) da Universidade Estadual do Paraná (Unespar). Integrante dos grupos de pesquisa Cineciare e Lápis. E-mail: deboraopolski@gmail.com

Audiovisual performance:

creative processes of sound and image in real time

Vitor Droppa Wadowski Fonseca¹ and Débora Regina Opolski²

Abstract

The article investigates the creative processes of the audiovisual performance *Chromatograma* (2024), collectively produced by the authors of this publication and developed within the ongoing research “Audio-Visual Interfaces: Techniques and Poetics for Audiovisual Performance” (2024–2026). Drawing on the methodological approach of Process Criticism, proposed by Salles (2011), it seeks to explore tensions among technology, poetics, and artistic practice, revealing a collective creative trajectory marked by conceptual, aesthetic, and operational impasses. In this regard, the study highlights the inseparability of technical and aesthetic domains in the work’s conception and points to the challenges posed by the increasing technicization of the field of audiovisual performance, articulating specialized literature (Moran, 2020; Alves, 2020; Roscoe, 2019; Bastos, 2016; Carvalho, 2012) with the critical debates around art and technology – especially drawing on the readings of Machado (2007) and Couchot (2003). By exposing the conflicts between art and technology inherent to the specificity of this artistic doing, the article aims to contribute to the critical debate on ways of producing and thinking about contemporary audiovisual performance as a territory for experimenting with live sound and image relationships.

Keywords

audiovisual performance; live audiovisual; sound-image relations; art and technology; creative processes.

¹Mestre em Cinema e Artes do Vídeo, Especialista em Gestão Cultural e Licenciado em Artes Visuais pela Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR). Pesquisador, sound designer e editor no projeto BASICODE. E-mail: vitordwfonseca@gmail.com.

²Doutora em Comunicação e Linguagens pela Universidade Tuiuti do Paraná (UTP). Professora do Instituto Federal do Paraná (IFPR) e do Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV) da Universidade Estadual do Paraná (Unespar). Integrante dos grupos de pesquisa Cinecriare e Lápis. E-mail: deboraopolski@gmail.com

Performance audiovisual:

procesos de creación de sonido e imágenes en tiempo real

Vitor Droppa Wadowski Fonseca¹ y Débora Regina Opolski²

Resumen

Este artículo investiga los procesos creativos de la performance audiovisual *Chromatograma* (2024), creada colectivamente por los autores de esta publicación y desarrollada en el marco de la investigación en curso «Interfaces Audiovisuales: Técnicas y Poéticas para la Performance Audiovisual» (2024-2026). Utilizando el enfoque metodológico de la Crítica de Procesos, propuesto por Salles (2011), se busca explorar las tensiones entre la tecnología, la poética y la práctica artística, revelando un proceso creativo colaborativo atravesado por impasses conceptuales, estéticos y operativos. En este sentido, el estudio destaca la inseparabilidad entre los dominios técnico y estético en la concepción de la obra, y señala los desafíos que plantea la creciente tecnificación del campo de la performance audiovisual, articulando la literatura especializada (Moran, 2020; Alves, 2020; Roscoe, 2019; Bastos, 2016; Carvalho, 2012) con el debate más amplio en torno al arte y la tecnología, especialmente a partir de las lecturas de Machado (2007) y Couchot (2003). Al exponer y reflexionar críticamente sobre las particularidades de esta práctica artística, se espera contribuir a las formas de producir y pensar la performance audiovisual contemporánea como un territorio para la experimentación con las relaciones entre el sonido y la imagen en vivo.

Palabras clave

performance audiovisual; audiovisual en vivo; relaciones sonido e imagen; arte y tecnología; procesos creativos.

¹Mestre em Cinema e Artes do Vídeo, Especialista em Gestão Cultural e Licenciado em Artes Visuais pela Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR). Pesquisador, sound designer e editor no projeto BASICODE. E-mail: vitordwfonseca@gmail.com.

²Doutora em Comunicação e Linguagens pela Universidade Tuiuti do Paraná (UTP). Professora do Instituto Federal do Paraná (IFPR) e do Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV) da Universidade Estadual do Paraná (Unespar). Integrante dos grupos de pesquisa Cineciare e Lápis. E-mail: deboraopolski@gmail.com

O termo “performance audiovisual” denota a convergência de diferentes modalidades do fazer artístico em uma mesma prática criativa: “enquanto o audiovisual supõe imagens e sons existindo simultaneamente”, explica Moran (2020, p. 21), “a palavra performance nomeia mais de um campo da arte, podendo dizer respeito à arte da performance consolidada com as vanguardas dos anos 60 ou, em sentido mais amplo, à dramaturgia, à apresentação de qualquer espetáculo”.

Para além de uma confluência semântica, essa intersecção conforma uma complexidade própria do campo da performance audiovisual contemporânea, sob o qual reúnem-se uma variedade de trabalhos artísticos que, intermediados por interfaces tecnológicas, apresentam uma mistura de sons e imagens ao vivo para uma audiência presente. Como afirma Carvalho (2012, p. 234): “falamos de um momento em que se estabelece uma relação entre artistas e espectadores, construído com recurso a tecnologias digitais e analógicas, e que é, portanto, mediado: o resultado é amplificado (sonoro) e projetado (visual)”. Nesse sentido, a performance audiovisual pode ser compreendida como uma experiência sinestésica e de forte apelo sensorial, assemelhando-se, ao mesmo tempo, a uma exibição cinematográfica – embora muitas vezes abdique do controle e da linearidade narrativa típica desta linguagem –, e a um concerto musical – ainda que, geralmente, demonstre preferência por experimentações sonoras num sentido expandido.

A interconexão sensorial e a convergência de linguagens ainda deixa entrever o caráter propriamente híbrido dessa manifestação: à medida que diferentes meios artísticos se misturam na prática da performance audiovisual, o seu campo de possibilidades criativas se multiplica tanto quanto a sua definição dilui-se por entre formas, conceitos e poéticas que não cessam em proliferar. Com efeito, a heterogeneidade das produções abarcadas pelo termo reflete-se na dificuldade em delimitar seu território e compreender a amplitude de sua prática, fato esse que a carência de sistematização teórica consolidada reforça [1]. Se por um lado, portanto, a intermedialidade constitui uma qualidade definidora e potencializadora, por outro, ela também se coloca como um obstáculo epistemológico para o estudo da performance audiovisual em sua atualidade, demandando novas abordagens de pesquisa:

Com a diversificação de formatos decorrente dos diferentes ciclos tecnológicos que se sucedem, os entendimentos mais heterogêneos, que percebem a cultura audiovisual em sua pluralidade e cruzamento de circuitos, revelam-se mais adequados que aqueles que desconsideram a crescente hibridez dos processos em curso, ao defender a estabilidade de formatos e gêneros (Bastos, 2016, p. 128).

Metodologia: a performance audiovisual em processo

Abrindo-se à fluidez e à hibridez que caracterizam a performance audiovisual contemporânea, o presente artigo propõe uma reflexão sobre os modos de fazer e pensar essa prática artística sob a perspectiva de um processo de criação. Assim, toma como objeto de investigação a performance *Chromatograma* (2024), realizada coletivamente pelos autores desta publicação, no âmbito do projeto de pesquisa em andamento “Interfaces áudio-visuais: técnicas e poéticas para a performance audiovisual” (2024-2026) [2].

Para tanto, adota-se como lente metodológica a Crítica de Processos, abordagem desenvolvida por Salles (2011) com base no pressuposto de que o processo criativo deixa rastros: materiais que, uma vez examinados, permitem reconstruir as trajetórias da criação, suas escolhas, impasses, bifurcações e articulações ético-estéticas. “Trata-se de uma visão que põe em questão o conceito de obra acabada, a obra como forma final e definitiva” (Salles, 2011, p. 33), defendendo a possibilidade da produção artística ser analisada não somente como um objeto estanque, mas também como um processo em constante transformação, atravessado por múltiplos vetores – sejam eles materiais, subjetivos, históricos, técnicos, relacionais etc. Mais do que interpretar o sentido fechado de uma obra acabada, portanto, intenta-se compreender como esse sentido é construído ao longo do tempo, a partir da dinâmica entre intenção e descoberta, entre projeto poético e materialidade do fazer. Nas palavras da autora:

Discutir a morfologia da criação tem como pretensão oferecer mais do que um simples registro de um estudo, um modo de ação: tirar objetos do isolamento de análises e reintegrá-los em seu movimento natural. Aponta para a relevância de se observar fatos e fenômenos inseridos em seus processos: uma abordagem cultural em consonância com as interrogações contemporâneas (Salles, 2011, p. 31).

Nessa perspectiva, os documentos de processo podem ser mobilizados como fontes centrais para o estudo das lógicas internas de um paradigma de criação, em seus desafios metodológicos e inflexões conceituais. Através da reflexão e sistematização em torno de tais documentos, a análise do trabalho *Chromatograma* (2024) aqui proposta busca, então, explorar os embates suscitados pela construção de uma performance audiovisual, com ênfase nos atravessamentos entre técnica e poética, prática e teoria.

Na articulação dos desafios enfrentados ao longo do percurso coletivo com os debates teóricos pertinentes à prática – sobretudo no tocante da sua relação com a tecnologia –, a estrutura do texto se organiza em torno da descrição e problematização das etapas do projeto. Coloca-se em debate que a sobreposição das questões poéticas e estéticas pelas demandas técnicas inerentes ao processo impeliram tensões estruturais entre a dimensão material da criação e sua elaboração poética, simbólica. A predominância do fazer técnico, nesses termos, evidencia não apenas os limites

impostos pelas condições de produção, como também a necessidade de repensar as formas pelas quais a tecnologia incide na constituição da experiência estética e na própria construção de sentido no contexto da performance audiovisual.

É, por fim, mediante a exposição deste percurso investigativo que se pretende contribuir para a ampliação do repertório teórico-metodológico da pesquisa em poéticas do audiovisual ao vivo, apostando na práxis artística como campo de saber e postulando o próprio trabalho artístico como reflexão estética e epistemológica do estudo.

Chromatograma: técnicas e processos áudio-visuais [3]

Imagem 1 – *Still* retirado da performance audiovisual *Chromatograma* (2024)



Fonte: acervo dos autores.

Chromatograma [4] apresenta os resultados parciais de uma pesquisa artística conduzida durante os meses de fevereiro à novembro de 2024, através dos fomentos da Lei Paulo Gustavo Municipal, da Fundação Cultural de Curitiba (FCC), e da Bolsa de Incentivo à Produção Artístico-Cultural, concedida pela Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR/BIPAC). Estreado publicamente na Casa Hoffmann – Centro de Estudos do Movimento (Curitiba, PR), no dia 19 de novembro daquele ano, o trabalho se constituiu como reflexo do seu próprio processo de criação: os embates com a tecnologia que um coletivo de artistas enfrentou ao tentar desenvolver sua primeira performance audiovisual.

Por conseguinte, os contornos desse discurso autorreferencial vinculam a leitura de *Chromatograma* ao conhecimento de seu contexto de concepção, tornando conveniente iniciar a análise proposta a partir da introdução de seus autores, Guilherme Ritter, Pedro Hayashi, Vinicius Doca e Vitor Droppa, que desde 2018 assinavam suas produções como Coletivo Tulpa. Ainda antes dessa performance, a equipe já tinha realizado experimentações artísticas em conjunto, com uma atuação

que passou pelos campos da música e das artes visuais, até, posteriormente, chegar ao audiovisual.

A trajetória multifacetada do Coletivo Tulpa por diferentes campos da arte culminou, em 2023, com a estruturação do projeto de pesquisa em performance audiovisual, prática esta que os artistas haviam recém descoberto ao experienciarem a performance *The Island* (2020), do duo francês Franck Vigroux e Kurt d’Haeseleer. Julgando ser um campo de atuação promissor para o desdobramento dos experimentos simultaneamente sonoros e visuais em um âmbito mais próximo do audiovisual contemporâneo, o coletivo propôs uma pesquisa teórico-prática voltada ao estudo de interfaces para a conexão entre o som e a imagem em tempo real, prevendo como etapas metodológicas a produção prática em performance audiovisual, atrelada a reflexão teórica em torno da bibliografia relacionada.

Sob tal pretexto, fica evidente a importância do conhecimento acerca da trajetória prévia dos artistas para entender a centralidade das dinâmicas de criação colaborativa pelas quais o trabalho se erigiu, bem como as distintas camadas de diálogos entre linguagens e sensibilidades que circunstanciaram a sua produção. “O artista não é, sob esse ponto de vista, um ser isolado, mas alguém inserido e afetado pelo seu tempo e seus contemporâneos”, como pontua Salles (2011, p. 45) em suas proposições para a Crítica de Processos, que ajuda a embasar a análise em curso. No contexto de uma criação coletiva, prossegue a autora, “tudo que está sendo descrito e comentado ganha complexidade da interação (nunca fácil, de uma maneira geral) entre indivíduos em contínua troca de sensibilidades” (Salles, 2011, p. 56). A ideia de desenvolver uma performance audiovisual pode, assim, ser perspectivada em meio a uma relação entre artistas que, ao compartilharem gostos e interesses por explorar as misturas do som com a imagem em novos formatos artísticos, combinaram seus conhecimentos e capacidades individuais em nome de um processo de autoria coletiva.

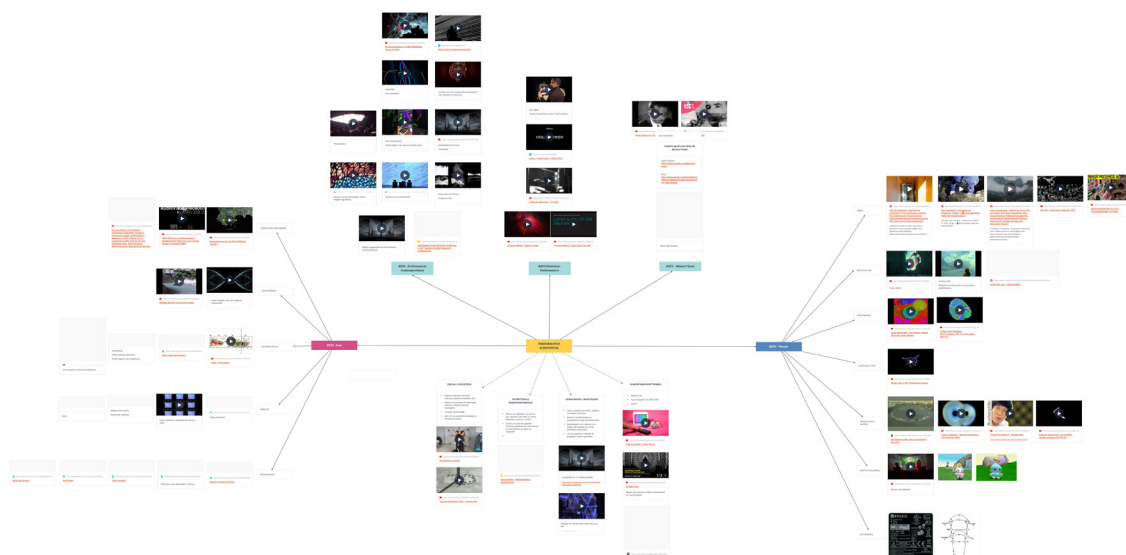
No caso da concepção de *Chromatograma*, o caráter colaborativo estabelecido se mostrou ainda mais determinante em função das complexidades técnicas impostas pela mistura de linguagens artísticas da performance audiovisual, ao menos no formato contemporâneo tal qual pretendido pela equipe. Nesse sentido, Salles também complementa:

O ambiente contemporâneo das artes está mostrando um número crescente de artistas que lidam com as novas tecnologias e que começam a conhecer algumas consequências do trabalho com esse meio de expressão. Uma delas é a necessidade do trabalho em equipe ou trabalhos em parceria que se mostra para os próprios artistas, por um lado, impulsionador e estimulante, gerando reflexões conjuntas e consequentemente uma potencialização de propostas. Mas que, por outro, gera dificuldades no entrelaçamento de individualidades. Não há dúvida que essa complexidade existe, mas é importante ressaltar que o caráter coletivo de todas essas manifestações artísticas é parte integrante de sua materialidade (Salles, 2011, p. 58).

O primeiro mês de execução da pesquisa logo revelou a indispensabilidade do trabalho conjunto para a divisão de tarefas e da grande quantidade de estudos demandados. Isso se tornou flagrante sobretudo porque o ponto de partida adotado foi a elaboração de um mapeamento de obras, artistas e publicações ligados à performance audiovisual, referências estas que permitiram dimensionar um Estado da Arte tanto da literatura especializada quanto das tendências estéticas e dos meios mais explorados nas práticas circunscritas.

Enquanto a leitura crítica da bibliografia levantada se estendeu pelos próximos oito meses – devido à vasta quantidade de livros, teses, dissertações e artigos localizados –, em paralelo, a equipe prosseguiu com uma etapa de filtragem dos demais materiais reunidos até o mês de março, numa tarefa que consistiu em assistir conjuntamente a registros de performances encontrados na internet e de identificar técnicas ou equipamentos empregados no campo. Daí se organizou um grande mapa – ilustrado na Imagem 2 – com a seleção de referências que interessaram aos artistas, fossem elas produções recentes em performance audiovisual, obras históricas, trabalhos artísticos de diferentes linguagens em diálogo com a prática, vídeos curtos exibindo técnicas de edição visual ou sonora, tutoriais de *softwares* voltados a conexão de som e imagem ou demonstrativos de *hardwares* promissores para os fins do projeto. Tudo isso permitiu não somente uma compreensão preliminar das possibilidades expressivas da performance audiovisual e das tecnologias ou procedimentos atuais mais adequados à sua produção, como também um alinhamento das intenções criativas vislumbradas por cada integrante da equipe.

Imagem 2 – Mapa de Referências para a pesquisa em performance audiovisual.



Fonte: elaborada pelos autores no aplicativo Milanote (2025).

Da dinâmica de seleção ou exclusão na filtragem de referências, tornou-se aparente um conjunto de escolhas delineando um caminho artístico particular ao Coletivo Tulpa, no esboçar daquilo que se poderia chamar, nos termos de Salles (2011,

p. 46), de *projeto poético*: “Um grande projeto vai se mostrando, desse modo, como princípios éticos e estéticos, de caráter geral, que direcionam o fazer do artista; trata-se da teoria que se manifesta no conteúdo das ações do artista: nas suas escolhas, seleções e combinações”. Mas se os prenúncios de um discurso poético e de uma forma estética não tardaram em suscitar, já naquele momento, inúmeras ideias promissoras e bastante estimulantes para o início dos experimentos empíricos do grupo, a possibilidade da concretização de qualquer uma delas, todavia, colidiu bruscamente com uma barreira anterior: o domínio da técnica.

As diferentes *performances audiovisuais* elegidas como principais referências no mapa construído – tais como os trabalhos *CBM 8032 AV* (2019), de Robert Henk, ou ainda *Supercodex* (2013), de Ryoji Ikeda, para citar somente dois exemplos – demonstravam unanimemente o papel marcante da tecnologia nas manifestações recentes dessa prática. Não à toa, muitas das definições da performance audiovisual encontradas pela literatura do campo sublinham o componente da tecnologia enquanto um critério constitutivo em sua forma contemporânea, a exemplo do que fazem Carvalho e Moran (2011, p. 355) quando postulam o conceito como: “uma designação genérica a diversas expressões contemporâneas, que têm em comum a execução de uma peça audiovisual ao vivo mediado por uma gama variada de recursos tecnológicos”.

Ainda que o conceito de performance audiovisual não possa ser exclusivamente definido por uma determinação tecnológica, seria equivocado desconsiderar o forte papel da mediação técnica recorrente na historiografia das práticas áudio-visuais ao vivo, especialmente no tocante aos seus desdobramentos atuais. “Por volta dos anos 2000”, constata Cornelia Lund (2023, p. 2, tradução nossa) [5], “o aumento das capacidades computacionais tornou o processamento de imagens em tempo real mais fácil e amplamente acessível. Como resultado, *performances audiovisuais* baseadas em computador passaram por uma grande ascensão”. De fato, a popularização dos computadores pessoais, o desenvolvimento de novos *softwares*, o aprimoramento e a versatilidade de interfaces digitais e as potencialidades expressivas por elas inauguradas representaram uma convergência de fatores que fizeram da informática o meio preferido de um número cada vez maior de artistas interessados na integração de som e imagem ao vivo. Sob outro ângulo de análise, porém, a sua utilização intensiva e descomedida também surtiu efeitos restritivos no campo em questão, como avalia o artista Henrique Roscoe:

Apesar dessa democratização dos meios produtivos [digitais] apresentar grandes vantagens em relação aos processos analógicos do passado, seu uso também gerou uma uniformização dos resultados [...]. Esta limitação logo fez surgir clichês no meio, como o uso excessivo de alguns efeitos e a repetição padronizada de alguns procedimentos de mixagem (Roscoe, 2019, p. 160).

A uniformização comentada por Roscoe se insinuou durante o exercício

de filtragem das referências artísticas mapeadas pelo Coletivo Tulpa, as quais mostraram – para ilustrar com alguns exemplos – a recorrência no uso de padrões abstratos pulsando em sincronia automatizada com batidas eletrônicas (resultando numa relação imediata e, muitas vezes, esperada), a preferência por composições geométricas centralizadas (onde uma forma ocupa o centro da tela e é modificada por um som destacado em primeiro plano), a onipresença de efeitos gráficos e sonoros predispostos em *softwares* (*glitches*, distorções, *feedbacks*, *delays*) e a predominância de estruturas compositivas baseadas na repetição e no acúmulo gradativo de camadas visuais e audíveis (gerando um clímax por uma dinâmica de tensão e resolução previsível).

Especialmente no caso das *performances audiovisuais* de tendência abstracionista, a equipe percebeu uma fragilidade na dependência tecnológica por elas estabelecidas, pois, à medida que recorrem ao uso intenso de aparatos técnicos (projeções de larga escala, luzes estroboscópicas, sistemas de áudio multicanal, equipamentos eletrônicos de todo tipo) e enfatizam a experiência sensorial em detrimento do discurso crítico, conceitual ou narrativo, mais parecem se tratar de um espetáculo de demonstração de novas tecnologias do que propriamente de um trabalho de arte contemporânea. Na verdade, problematizações do tipo há muito vêm sendo elaboradas nos debates críticos em torno das relações entre a arte e a tecnologia, ou daquilo que Machado chamaria de “arte e mídia”. Em livro homônimo publicado em 2007, Machado adiantava o diagnóstico nos seguintes termos:

Hoje, quando visitamos qualquer evento de arte eletrônica, de música digital ou de escritura interativa, ou quando folheamos qualquer revista dedicada a essas especialidades, não é preciso muito esforço para constatar que a discussão estética foi quase inteiramente substituída pelo discurso técnico, e que questões relativas a algoritmos, hardware e software tomaram grandemente o lugar das ideias criativas, da subversão das normas e da reinvenção da vida. Com o boom das tecnologias eletrônicas, a arte parece ter-se reduzido – excetuadas, naturalmente, algumas poucas experiências poderosas e inquietantes – a uma espécie de perícia profissional, à medida que a habilidade técnica foi tomando o lugar das atitudes mais radicais (Machado, 2007, p. 55).

A questão que se colocava no início do processo de criação do Coletivo Tulpa passava a ser, então, a de como desenvolver uma *performance audiovisual* lançando mão de todos os recursos tecnológicos a ela necessários sem, por um lado, cair nos clichês estéticos do campo e, por outro, tornar a técnica o centro do discurso do próprio trabalho. Por mais que o resultado alcançado em *Chromatograma* tenha falhado em evitar esta segunda preocupação – conforme se discutirá nas próximas páginas –, a compreensão crítica sobre o emprego das tecnologias no âmbito da prática artística fomentou um direcionamento criativo desviante, em certo sentido, da maior parte das produções mapeadas. Foi também Machado, dialogando com o filósofo da técnica Flusser, quem apresentou uma espécie de horizonte filosófico para isso:

A artemídia, como qualquer arte fortemente determinada pela mediação técnica, coloca o artista diante do desafio permanente de, ao mesmo tempo em que se abre às formas de produzir do presente, contrapor-se também ao determinismo tecnológico, recusar o projeto industrial já embutido nas máquinas e aparelhos, evitando assim que sua obra resulte simplesmente num endosso dos objetivos de produtividade da sociedade tecnológica. Longe de se deixar escravizar pelas normas de trabalho, pelos modos standardizados de operar e de se relacionar com as máquinas; longe ainda de se deixar seduzir pela festa de efeitos e clichês que atualmente domina o entretenimento de massa, o artista digno desse nome busca se apropriar das tecnologias mecânicas, audiovisuais, eletrônicas e digitais numa perspectiva inovadora, fazendo-as trabalhar em benefício de suas ideias estéticas (Machado, 2007, p. 16).

Inspirados por esse pensamento, o coletivo traçou um plano de duas partes para o avanço dos experimentos práticos que resultariam na performance: ao longo dos meses de abril e maio de 2024, se dedicariam ao estudo aprofundado dos equipamentos de *hardware* e *software* a serem utilizados no trabalho; uma vez dominados os conhecimentos técnicos necessários, de maio em diante, focalizariam na aplicação criativa e inventiva dos recursos tecnológicos testados para, com eles, explorar as potencialidades da performance audiovisual num direcionamento estético e poético. Assim, também se orientaram por um cronograma geral da pesquisa, abaixo elencado.

Imagem 3 – Cronograma de pesquisa elaborado em fevereiro de 2024.

ETAPAS	fevereiro	março	abril	maio	junho	julho	agosto	setembro	outubro	novembro
Alinhamento da equipe e definição de cronograma	reunião									
Levantamento de Bibliografia	levantamento	levantamento	levantamento							
Leitura e fichamento da bibliografia		leitura	leitura	leitura	leitura	leitura	leitura			
Mapeamento de referências estéticas	mapeamento	mapeamento								
Análise e filtragem das referências estéticas		filtragem	filtragem							
Estudo e testagem dos equipamentos			testagem técnica	testagem técnica						
Encontros para criação				criação	criação	criação	criação	criação	criação	
Ensaio para apresentação da Performance Audiovisual										ensaio
Apresentação da Performance Audiovisual										apresentação

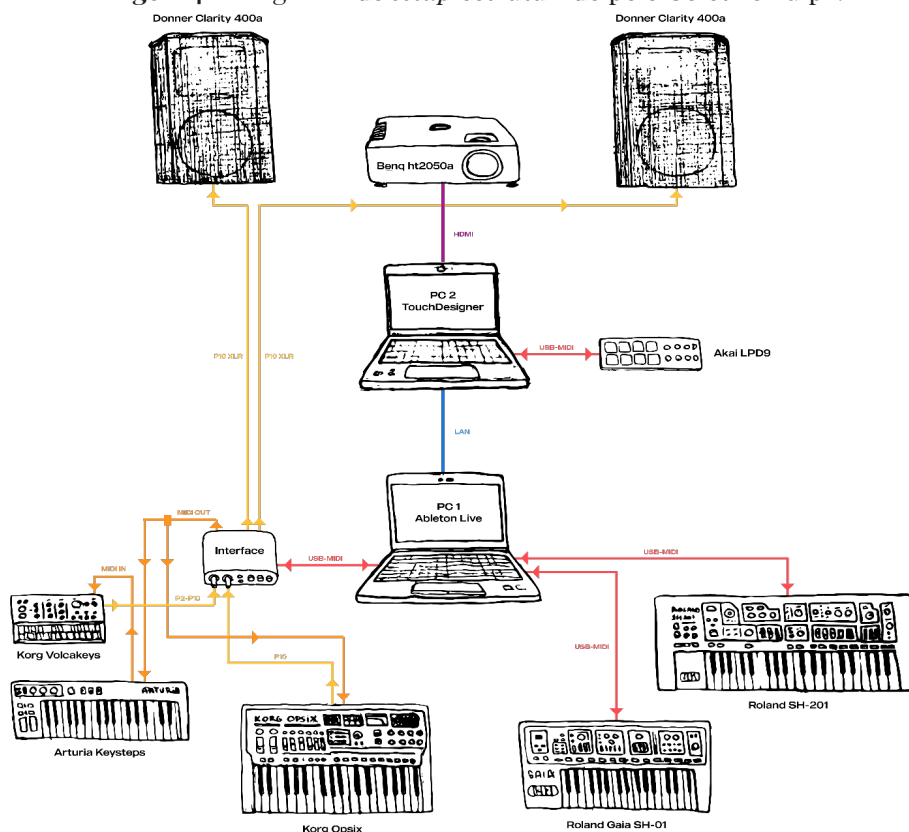
Fonte: elaborada pelos autores (2025).

Em acordo com o planejamento, a sequência da investigação se voltou à aquisição de conhecimentos técnicos para a definição de um *setup* [6] funcional à formação do Coletivo Tulpa e às suas intenções criativas. Ao levar em conta as limitações concretas (como os equipamentos já pertencentes aos artistas e o orçamento disponível para novas aquisições), bem como as delimitações conceituais (referentes à idealização das formas de interação entre o som e a imagem, dos caminhos estéticos ou das dinâmicas operacionais desempenhadas por cada artista), o *setup* arquitetado configurou um modo de fazer autêntico e único ao projeto. Dele derivaram as diretrizes do que seria ou não possível executar, e, mais ainda, de *como* se executar. Nesse sentido, a definição do *setup* foi além de uma etapa meramente

técnica da pesquisa, consistindo, pelo contrário, em um momento crucial do próprio processo criativo, no qual as intenções artísticas entraram em negociação direta com as capacidades tecnológicas e as condições reais de produção, isto é, com a materialidade da criação:

Cada materialidade abrange certas possibilidades de ação e outras tantas impossibilidades. Se as vemos como limitadoras para o curso criador, devem ser reconhecidas também como orientadoras, pois dentro das delimitações, através delas, é que surgem sugestões para se prosseguir um trabalho e mesmo ampliá-lo em direções novas (Ostrower, 1978 *apud* Salles, 2011, p. 74).

Imagem 4 – Diagrama do *setup* estruturado pelo Coletivo Tulpa.



Fonte: elaborada pelos autores (2025).

No decorrer dos meses de abril e maio, após o estudo de inúmeros equipamentos e insistentes testagens de conectividade entre *softwares* e *hardwares*, a equipe finalmente chegou no *setup* esquematizado anteriormente (Imagem 4), que a princípio atendia a todas as exigências do projeto. Embora um detalhamento técnico do sistema não caiba no escopo deste artigo [7], é pertinente desvelar alguns princípios básicos de funcionamento para um melhor entendimento das possibilidades de experimentação que levaram à criação de *Chromotograma*. Logo, convém pontuar que o sistema está organizado ao redor de dois notebooks interligados, cada qual rodando um *software* de programação visual (*TouchDesigner*) e um *software* de áudio (*Ableton Live*). Enquanto o primeiro fica responsável pelo processamento imagético, habilitando a geração, edição e composição visual por meio de uma linguagem de

programação modular, o segundo se ocupa do processamento sonoro, servindo tanto para a produção e arranjo de sons digitais quanto para a mixagem e processamento de sinais de áudio analógicos. Tal configuração, por sua vez, foi pensada para a formação específica do Coletivo Tulpa na época, em que três artistas se dedicavam à operacionalização do som através de sintetizadores, controladores MIDI e ferramentas digitais, e um focava na manipulação visual, recorrendo a um controlador MIDI parametrizado a interfaces digitais programadas no *software*. Por fim, as imagens e os sons produzidos eram exibidas por um projetor e amplificadas por um par de caixas ativas em estéreo.

Em resumo, o que o arranjo técnico desenvolvido permitiu ao coletivo foi o acionamento das duas condicionantes gerais para a composição de uma performance audiovisual, ou seja: uma via de integração entre o audível e o visível e a capacidade de manipulá-los ao vivo. Especialmente devido à interligação digital dos computadores, a estratégia de conexão dos aparelhos tornou possível um sistema de comunicação bidirecional entre os parâmetros sonoros e visuais, de modo que o apertar de uma tecla em um sintetizador poderia, por exemplo, provocar uma alteração de cor imediata em um vídeo, ou vice-versa. Em paralelo, todos os *softwares* e *hardwares* utilizados habilitaram o controle e o processamento de sinais em tempo real, significando que cada imagem e cada som poderiam ser criados e/ou transformados a qualquer momento pelos artistas. A escolha pelo uso de sintetizadores e *softwares* de programação contribuiu, da mesma forma, para operar o audível e o visível de um modo mais flexível e personalizável às intenções artísticas, pois tais ferramentas viabilizaram a produção do som e da imagem desde seus elementos fundamentais e, conseqüentemente, abriram a oportunidade de os artistas desenvolverem soluções técnicas e criativas próprias para concretizar suas ideias – ao invés de submetê-las a efeitos de vídeo ou áudio pré-programados (*presets*) e, portanto, limitados a aplicações pouco modificáveis.

Evidentemente, a articulação e o manejo dessa quantidade de variáveis tecnológicas trouxeram consigo um outro nível de complexidade para o processo artístico do Coletivo Tulpa. Apesar de os artistas da equipe disporem de conhecimento prévio sobre a parte sonora e sobre a parte imagética, o trabalho simultâneo, integrado e em tempo real de ambas as competências exigiu uma nova compreensão sobre a operacionalização técnica das possibilidades áudio-visuais abertas pelo *setup*. Ademais, o plano de pesquisa de duas etapas, que previa um primeiro momento voltado à aquisição do conhecimento técnico para, com ele, iniciar um segundo momento dedicado à exploração poética e estética, provou-se uma impossibilidade à medida que o andamento das experimentações artísticas com o *setup* não cessaram de demandar novas aprendizagens para solucionar cada ideia sugerida.

Daí em diante, estabeleceu-se uma dinâmica de trabalho regular para o desenvolvimento da performance audiovisual a partir de duas frentes de atuação

concomitantes: uma vez por semana, a equipe se encontrava presencialmente, montava o *setup* e se concentrava na atividade criativa, fosse através da discussão de ideias ou da experimentação prática; entre um encontro e outro, também realizavam atividades individualmente, as quais incluíam desde a leitura e análise de referências estéticas ou bibliográficas, até a anotação de ideias e pensamentos diversos sobre o processo de criação, ou mesmo o estudo direcionado à resolução de alguma questão técnica específica suscitada no âmbito da prática conjunta. O percurso inteiro foi então registrado através de fotos, vídeos e relatórios redigidos ao final de cada encontro presencial, documentos estes que informam a realização de 42 encontros do grupo no período de fevereiro a novembro de 2024.

Imagem 5 – Registros do processo de *Chromatograma* (2024).



Fonte: acervo dos autores (2025).

Com base nesses relatórios, ainda é possível constatar uma característica latente da pesquisa: dos 42 encontros orientados à criação artística, 23 deles envolveram integralmente problemáticas de natureza técnica. Com maior ou menor frequência, a investigação artística se ocupou em realizar estudos e testagens técnico-operacionais para solucionar concretamente as ideias estéticas e conceituais elaboradas pelos artistas na composição de sua performance. A reincidência desses desafios ao longo do percurso fez com que, constantemente, a equipe interrompesse sua atenção sobre os aspectos poéticos para verter seus esforços às atividades como a leitura de manuais dos equipamentos, vasculhar fóruns sobre tecnologias, buscar e assistir tutoriais em vídeo, dialogar com ferramentas de inteligência artificial, baixar *softwares* e atualizações de *drivers*, plugar e desplugar cabos ou periféricos, e assim por diante.

Dessa maneira, enfim, a natureza profundamente técnica do processo de criação conduzido acabou se confirmando, compulsoriamente, indissociável das discussões estéticas e discursivas que acompanharam a prática criativa dos encontros periódicos. Ainda que tenha havido forte resistência com relação à tendência excessivamente tecnicista da abordagem, com o receio de incorrer num espetáculo pirotécnico das tecnologias como verificado em grande parcela da produção do campo, a prática concreta provou a incontornabilidade do componente da técnica na performance audiovisual projetada pela equipe. Não obstante, foi precisamente desse

embate com a tecnologia, na luta pela sua negação no processo, que os artistas viram uma fagulha poética acender e, aos poucos, iluminar um caminho para a elaboração discursivo-conceitual que viria a resultar no trabalho *Chromatograma*.

Como operador, este sujeito [artista] controla e manipula as técnicas, mas ele também é ‘operado’ por elas, é modelado pelas técnicas através das quais vive uma experiência íntima que transforma a percepção que tem do mundo: a experiência *tecnestésica*. As técnicas, lembremo-nos, não são somente modos de produção; são também modos de percepção do mundo (Couchot, 2003, p. 15).

Do entendimento crítico das dinâmicas de retroalimentação entre sujeito e técnica, no âmago da experiência à qual o teórico Edmond Couchot denominou por *tecnestésica*, tornou-se perceptível que as tecnologias empregadas no processo de criação do coletivo, ao mesmo tempo em que eram controlados pelos artistas, também os controlavam. Tanto maior a dependência aos recursos técnicos por eles empregados em sua produção, mais numerosas pareciam ser as chances de problemas e falhas na execução da performance, tensionamento este que sugeria à equipe uma situação quase alegórica: o embate entre os artistas tentando dominar suas máquinas e as máquinas recusando a se subordinarem a eles. A primeira performance audiovisual do Coletivo Tulpa nasceu, finalmente, como reflexo mesmo deste conflito traçado no curso de seu processo de criação.

Totalizando aproximadamente 11 minutos de duração, o trabalho foi finalizado em novembro de 2024 e apresentado publicamente no mesmo mês, com o título *Chromatograma*. O nome foi cunhado a partir do termo “cromatografia”, que descreve um método analítico para a separação e identificação dos componentes de uma mistura. Do deslocamento poético em torno deste significado dado pelas ciências químicas, a derivação *Chromatograma* buscou exprimir o caráter procedimental da própria produção artística, cujo desenvolvimento discursivo-conceitual decompõe e desvela, ao longo da execução da performance, os procedimentos misturados para forjá-la.

Imagem 6 – *Stills de Chromatograma* (2024).

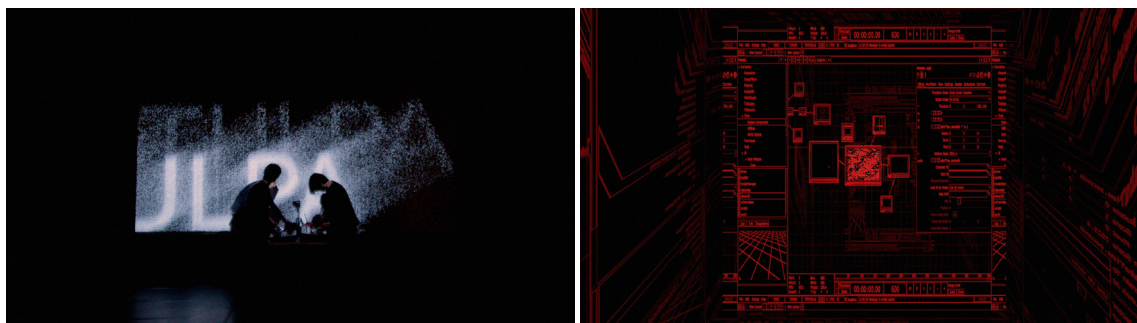


Fonte: acervo dos autores (2025).

Sob essa chave interpretativa, *Chromatograma* enquadra os artistas e seus

dispositivos técnicos à frente de uma grande projeção. No escuro da sala, se destacam os *leds* dos equipamentos e as linhas vermelhas que delineiam os contornos de uma tela retangular, por onde um pequeno cubo rebate alternadamente em todas as bordas – emulando um descanso de tela do tipo encontrado em aparelhos de DVD. Enquanto o público assiste ao cubo ricochetear nos cantos da moldura com velocidade cada vez maior e os ruídos da sala igualmente aumentarem de volume, sem saber, também se acompanha os *performers* montando, ligando e conectando seus equipamentos em gesticulações quase imperceptíveis. Do acúmulo de ruídos dessa testagem técnica ao vivo, orchestra-se uma massa sonora de amplitude crescente, gerando um tensionamento que, no auge de sua intensidade, é suspenso por um silêncio abrupto e resolvido por um padrão rítmico em cadência musical, momento da introdução do título e da autoria da performance.

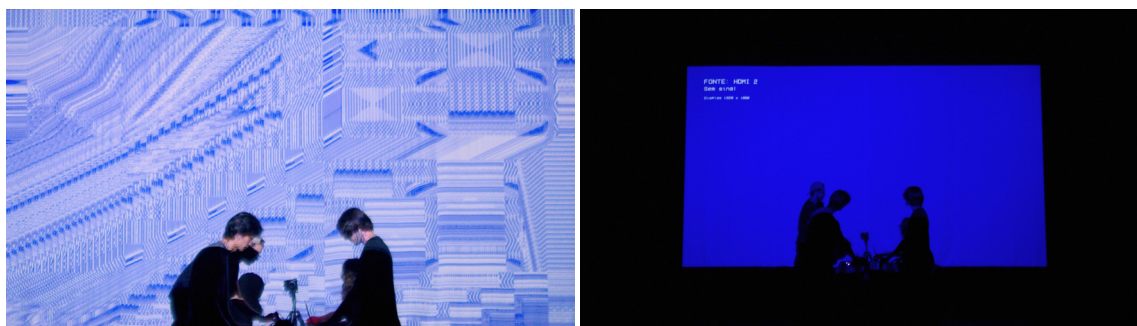
Imagem 7 – *Stills de Chromatograma* (2024).



Fonte: acervo dos autores (2025).

Logo após os letreiros, adentra-se numa interface digital que revela a arquitetura do *software* pelo qual a programação visual da primeira parte do trabalho foi estruturada. Em movimento contínuo, um *zoom in* promove uma imersão até o interior do programa, findando numa abstração daquilo que remete às próprias entranhas do código binário. Ao trazer à superfície os modos de fazer do trabalho, esse mergulho, por analogia, espelha justamente o percurso de pesquisa do Coletivo Tulpa para adquirir um conhecimento aprofundado sobre as técnicas e tecnologias empregadas no processo. O espectador, então, submerge na mesma abstração maquínica e passa a assistir à imagem e ao som interagirem organicamente, como se demonstrassem o substrato digital do qual são feitos. Dominada por um vermelho vibrante, a performance procede com uma relação áudio-visual bastante fluida que, depois de um tempo dilatado, acaba por se enrijecer num fluxo linear.

Imagem 8 – Stills de *Chromatograma* (2024).



Fonte: acervo dos autores (2025).

Repentinamente, um atravessamento luminoso em azul, acrescido por batidas fortes e frequências harmônicas ruidosas, introjeta uma visualidade de *glitch* computacional com uma sonoridade marcada por travamentos ou fragmentos repetidos de áudio. A esta altura da execução, os softwares ganham maior autonomia e começam a alterar parâmetros da síntese e processamento de som ou vídeo por condicionais de chance, probabilidade e aleatoriedade. Em sentido figurado, a máquina rebela-se contra os artistas-operadores, que, por seu turno, ficam submetidos ao (des)controle das tecnologias, travando um embate cuja resolução somente encontra o fim no desligar das máquinas. Tela azul.

Considerações Finais

A reflexão sobre o processo de criação de *Chromatograma* proposta por este artigo proporciona uma aproximação com a performance audiovisual restrita ao estudo de apenas uma, entre as suas múltiplas formas de manifestação possíveis. Deste recorte limitado, portanto, seria insustentável postular qualquer especificidade do trabalho focalizado enquanto característica generalizável a todas as práticas circunscritas ao conceito. Contudo, isso não significa dizer que as singularidades do processo do Coletivo Tulpa nada possam informar a respeito do campo de criação artística em questão.

A investigação aqui desenvolvida tem o potencial de contribuir para um melhor entendimento acerca dos dilemas e possibilidades transversais ao fazer artístico da performance audiovisual contemporânea. Ao documentar e refletir sobre o percurso de criação, o artigo expôs caminhos metodológicos possíveis para a pesquisa em poéticas do audiovisual ao vivo, sondando as capacidades estéticas e conceituais dessa prática para além do tecnicismo que muitas vezes predomina nos discursos do campo. Ainda que a mediação tecnológica tenha se provado indispensável para o trabalho pretendido pelo coletivo, também trouxe à tona as tensões entre criatividade e operabilidade expressas na condição paradoxal própria das manifestações da arte com a tecnologia, simultaneamente potencializadas e condicionadas pelas máquinas.

Nesse contexto, evidenciou-se o modo como as soluções técnicas viabilizam tanto quanto reconfiguram ou mesmo impossibilitam decisões poéticas e discursivas – e vice-versa. As ideias inicialmente concebidas pelo grupo encontraram como principal obstáculo a limitação imposta pelas técnicas. O plano de pesquisa, por exemplo, que havia sido estruturado em duas etapas — uma voltada à aquisição de conhecimento técnico e outra dedicado à exploração poética — provou-se inviável, à medida que cada experimento estético exigia novas aprendizagens e contínuas reformulações técnicas.

No ato de criação, os artistas se perceberam não somente como operadores das técnicas, mas também como sujeitos por elas operados, vertendo essa experiência *tecnestésica* no próprio núcleo discursivo de *Chromatograma*. O trabalho, afinal, materializa esse embate: diante do público, os artistas e as suas tecnologias performam a retroalimentação entre os sujeitos e as máquinas. Daí emerge uma imersão estética configurando uma experiência na qual a poética se constrói a partir da própria impossibilidade de dominá-la por completo.

Enquadrando o trabalho artístico como resultado inerente ao estudo, a consciência crítica assimilada no fazer do Coletivo Tulpa enseja um pensamento capaz de, ele próprio, afetar o plano da elaboração teórica sobre o campo da performance audiovisual. Pois da dialética entre prática e teoria, a práxis artística emerge como modo de conhecimento legítimo:

A ação do artista leva à aquisição de uma grande diversidade de informações e à organização desses dados apreendidos. Está sendo, assim, estabelecido o elo entre pensamento e fazer: a reflexão que está contida na práxis artística. [...] A criação é, sob esse ponto de vista, conhecimento obtido por meio da ação (Salles, 2011, p. 127).

Levando adiante o pensamento de Salles, a pesquisa conjecturou a performance audiovisual enquanto uma prática híbrida, de condição indeterminada porque contaminada por diferentes linguagens da arte. Misturando meios visuais, musicais, cinematográficos, videográficos, performáticos e tecnológicos, a performance audiovisual se constitui na interdisciplinaridade e, assim, pode ser perspectivada em um domínio expandido das audiovisualidades, ou seja: no campo das práticas artísticas baseadas nas múltiplas possibilidades da união do audível com o visível. Explorar os caminhos abertos por esta relação dialógica entre prática e teoria, enfim, é o que tem norteado a continuidade do projeto de pesquisa “Interfaces áudio-visuais: técnicas e poéticas para a performance audiovisual”.

Notas

[1] Em levantamento bibliográfico realizado entre janeiro e dezembro de 2024, foram encontradas 34 publicações científicas em língua portuguesa sobre a performance audiovisual. Dessas, nove foram publicadas entre 2000-2010, 16 entre 2010-2020, seguidas, até então, por

mais nove lançadas nesta década. Embora o número de produções ainda seja limitado em quantidade, é possível observar uma tendência de aumento das pesquisas de maior fôlego sobre o tema.

[2] A pesquisa está sendo desenvolvida com fomento da Lei Paulo Gustavo – Edital 092/2023 (projeto realizado com recursos do programa de apoio e incentivo à cultura – Fundação Cultural de Curitiba, Prefeitura Municipal de Curitiba, Ministério da Cultura e Governo Federal), contando ainda com o apoio da Bolsa de Incentivo à Produção Artístico-Cultural, da Pró-reitoria de Extensão e Cultura da Universidade Estadual do Paraná (PROEC/UNESPAR). Ficha Técnica da Pesquisa: Vitor Droppa (coordenação de pesquisa, sistematização e redação); Guilherme Ritter (assistente de pesquisa, sistematização e redação); Vinicius Doca (assistente de pesquisa e revisão); Débora Opolski (orientação de pesquisa e revisão).

[3] Neste artigo, a introdução do hífen na grafia “áudio-visual” é um dispositivo conceitual empregado não apenas para explicitar a condicionante da relação no cruzamento do audível com o visível, como também para expandir a compreensão sobre essa articulação que o termo “audiovisual”, justaposto como uma só palavra, em alguma medida acaba encobrindo.

[4] O vídeo registro da performance pode ser acessado em: <https://youtu.be/OQNUA777WuI>.

[5] *“Around 2000, increased computing capacities made real-time image processing easier and widely accessible. As a result, computer-based audiovisual performances experienced a major boom.”*

[6] O termo “setup” refere-se ao arranjo técnico e organizacional composto pelos equipamentos, softwares, interfaces e instrumentos utilizados para a construção e apresentação do trabalho artístico.

[7] O aprofundamento sobre o funcionamento técnico-operacional do setup será abordado em artigo dedicado, atualmente em elaboração com o título provisório “Performance audiovisual em tempo real: da implementação técnica”.

Artigo submetido em 19/09/2025 e aceito em 28/10/2025.

Referências

BASTOS, M. Audiovisual em tempo real. In: SANTAELLA, L. (org.). **Novas formas do audiovisual**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2016, p. 122-143.

CARVALHO, A.; MORAN, P. Repetição, Continuidade e o Novo: uma tentativa de léxico de tempo para a performance A/V. In: VALENTE, A. *et al.* (org.). **Avanca/Cinema**. Avanca: Cine Clube de Avanca, 2011, p. 351-355. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10400.24/499>. Acesso em: 21 jun. 2025.

CARVALHO, A. Experiência e fruição nas práticas da performance audiovisual ao vivo. **TECCOGS – Revista Digital de Tecnologias Cognitivas**, n. 6, jan-jun 2012. Disponível em: <https://abrir.link/LpcUw>. Acesso em: 21 jun. 2025.

CBM 8o32 AV. Realizado por Robert Henk. Berlim, 2019. Performance audiovisual, cor, som. Registro disponível em: <https://abrir.link/cADHA>. Acesso em 21 jun. 2025.

CHROMATOGRAMA (2024). 1 vídeo (8 min.). [S. l: S. n.]. 2 out. 2025. Publicado pelo canal @basicode. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OQNUA777WuI>. Acesso em: 05 fev. 2026.

COUCHOT, Ed. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Traduzido por Sandra Rey. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

MACHADO, A. **Arte e Mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2007.

MORAN, P. **Performance Audiovisual: uma poética entre meios**. 121f. Tese de Livre Docência, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2020. Disponível em: <https://abrir.link/AgagO>. Acesso em 21 jun. 2025.

ROSCOE, H. Estratégias para produção de trabalhos audiovisuais ao vivo. *In*: TAVARES, M.; GINO, M. (org.). **Pesquisas em animação: cinema e poéticas tecnológicas**. Belo Horizonte: Editora Ramallete, 2019, p. 185-202.

SALLES, C. A. **Gesto Inacabado: processos de criação artística**. São Paulo: Editora Intermeios, 5. ed., 2011.

SUPERCODEX. Realizado por Ryoji Ikeda. Japão, 2013. **Performance audiovisual, cor, som**. Registro disponível em: <https://abrir.link/sNsQZ>. Acesso em 21 jun. 2025.

THE ISLAND. Realizado por Franck Vigroux e Kurt d'Haeseleer. França, 2020. **Performance audiovisual, cor, som**. Registro disponível em: <https://abrir.link/Anbhm>. Acesso em 21 jun. 2025.