

OLIVEIRA, Aline Mendes de. **Imagens, presença e virtualidade nos processos de pesquisa do Midiactors - Grupo de mídia cênica.** Belo Horizonte, UFOP. Professora Adjunta.

## RESUMO

Este presente texto se propõe a apresentar, em linhas gerais, a pesquisa teórico-prática, ainda em andamento nesse ano de 2014, do grupo Midiactors - Grupo de mídia cênica, do Departamento de Artes Cênicas da Universidade Federal de Ouro Preto, que, através da investigação de noções como: novas tecnologias de interação cênica, Presença, Corpo e Virtualidade, se propõe a construir um espetáculo interativo, onde a presença do ator e seu processo criativo se estabelece através da relação dialógica com proposições advindas do campo de outras mídias artísticas, a saber: o vídeo, o cinema e seus mecanismos narrativos, e as experiências de interação com o espaço, como o *vídeo-mapping*, cuja técnica de mapeamento digital de estruturas físicas é utilizada na vídeo-arte. A ideia aqui é apresentar os processos e procedimentos utilizados pelo grupo, e os apontamentos sobre a criação artística realizados até o momento.

**PALAVRAS-CHAVE:** Virtualidade, Presença, Novas Mídias Cênicas, Vídeo Mapping, Corpo

## ABSTRACT

This present paper intends to present, in general, the theoretical and practical research, still in progress in 2014, the Midiactors group - Group of scenic media, the Performing Arts Department of the Federal University of Ouro Preto, which, through notions of research as new interaction technologies scenic, presence, Body and Virtuality, proposes to build an interactive spectacle where the presence of the actor and his creative process is established through the dialogical relationship with propositions stemming from the field of other artistic media, namely the video, cinema and its narrative mechanisms, and experiences of interaction with the space, such as video-mapping, for which the digital mapping of physical structures is used in video art. The idea here is to present the processes and procedures used by the group, and notes on artistic creation performed to date.

**KEYWORDS:** Virtuality, Presence, New Media Performing, Video Mapping, Body

Gostaria de iniciar esse texto abordando uma experiência que passe a alguns anos atrás. Assistia a uma formatura dos alunos de artes cênicas, curso do qual sou professora, na UFOP, a alguns anos atrás, e que me motivou a iniciar a pesquisa em tecnologia aplicada à cena que hoje busco desenvolver. Assistia a uma formatura dos alunos do curso de artes cênicas da minha universidade, no Teatro Casa da Ópera, um dos patrimônios culturais da cidade de Ouro Preto, pela sua história e beleza arquitetônica. De fato, sua estrutura peculiar, com camarotes em madeira, e sua atmosfera barroca influenciaram bastante o fato que vou agora descrever. Durante a formatura, há o momento em que os formandos recebem seus diplomas, de modo tradicional, sobem ao palco com suas becas, emocionados, alguns choram, tiram fotos, etc. Havia, no fundo do palco, uma tela onde eram projetadas as filmagens da formatura em tempo real. Distraída por um minuto, comecei a observar aleatoriamente o palco e o vídeo projetado. Eu estava sentada bem ao fundo da plateia, de modo que as imagens reais e projetadas não se sobrepujassem uma a outra, compunham harmonicamente lado a lado um quadro visual em movimento. Em minhas deambulações de observadora, comecei a perceber uma tensão, uma diferença sutil entre as imagens projetadas e as reais. Eram as mesmas imagens, em tempo real, então, porque o estranhamento? Observei que havia um atraso mínimo no tempo entre as imagens, como se a imagem virtual buscasse incessantemente a real, ao mesmo tempo que conferia uma sensação de evento passado, antigo, reforçado pela atmosfera do teatro e das becas escuras envergadas pelos recém-formados. Era como se a o tempo presente se tornasse algo impossível, o real se tornando passado continuamente, diante dos meus olhos. Portanto, o jogo de tensão entre as imagens reais/projetadas causava um “ruído”, uma fricção, que por si mesma estabelecia um sentido de conflito, de jogo entre as respectivas narrativas visuais. A partir daí, despertou em mim uma profunda curiosidade acerca do jogo possível entre mídias artísticas diferentes, os diálogos entre suportes visuais bi ou tridimensionais. E, sobretudo, interessou-me vivamente o jogo entre o real/virtual, presente/passado/atemporal, observado em experiências visuais que mesclavam a concretude dos corpos e objetos reais à virtualidade imaterial das imagens projetadas. Considero estes elementos citados como possibilidades investigativas a partir do meu olhar de criadora artística, o de diretora teatral. Tal como consideramos o ator, o cenário, a luz e o texto como componentes fundamentais da encenação moderna e contemporânea, os elementos audiovisuais, provenientes de novas tecnologias aplicadas ao teatro contemporâneo abrem um universo rico e multifacetado para a prática e o pensamento da cena contemporânea.

A partir dessas considerações, iniciei uma pesquisa em 2013, a partir de um projeto aprovado do edital Universal CNPq 2013, sobre os elementos audiovisuais provenientes de novas tecnologias utilizados na cena teatral contemporânea. Esse projeto de pesquisa se configurou de modo a contemplar

projetos de pesquisa de iniciação científica com objetivos específicos, com estudos correlatos aos objetivos gerais da pesquisa inicial. Envolveram até o momento, quatro alunos da graduação, durante o período indicado. Também se agregaram à pesquisa quatro bolsistas de extensão, cujas atividades envolveram a produção e pesquisa de um espetáculo teatral, a partir dos conceitos e questões que foram evoluindo durante a pesquisa sobre as tecnologias e a relação com o público alvo escolhido, a comunidade da cidade de Ouro Preto e região.

Com o objetivo de descrever as etapas da pesquisa até o presente momento, partiu-se do pressuposto que, inicialmente, o trabalho deveria ter um foco na relação do ator e suas inferências cênicas e criativas conhecidas, como o efeito de presença<sup>i</sup>, a corporeidade e as possibilidades investigativas relacionadas à performatividade da cena<sup>ii</sup>, e as novas perspectivas de interação criativa que os recursos tecnológicos como a videografia, a computação gráfica e a internet viabilizaram para o teatro, considerando esses elementos dentro da sala de ensaio, buscando observar as etapas do processo de criação, dialogando o material produzido com diversificados conteúdos teórico-práticos, refletindo sobre a produção de outros artistas, pesquisadores e grupos teatrais que apresentassem a interação com novas tecnologias como ponto fulcral de suas criações artísticas.

Partimos do estudo de um grupo específico, o OpenEndedGroup, um grupo de artistas colaboradores digitais, radicados nos EUA - Marc Downie, Shelley Eshkar, e Paul Kaiser - cuja abordagem pioneira no campo da arte digital frequentemente combina três elementos: renderização não fotorrealista em 3D; incorporação de movimento do corpo através da captura de movimento e outros meios; e da autonomia de obras de arte assistidas por inteligência artificial. Suas obras abrangem uma grande variedade de formas e campos artísticos, incluindo dança, música, instalação, cinema e arte pública. No campo da dança, eles trabalharam com Merce Cunningham e também com Bill T. Jones, Trisha Brown, e Wayne McGregor (<http://openendedgroup.com/about.html>). A ideia era fazer um levantamento das obras e das metodologias criativas do grupo, bem como das tecnologias desenvolvidas pelos mesmos. Em seus escritos, ficam evidentes o foco na colaboração artística e técnica como processo de criação e na busca de diversificadas experiências no campo da interação entre novas tecnologias aplicadas no campo da arte. A autonomia da obra artística ampliada ao máximo, inclusive a partir das tecnologias empregadas:

Para dar um nome a um novo tipo de arte, denominar como "pensando imagens." Nosso conjunto de imagens em movimento são uma coisa viva. Após prover suas próprias estruturas e suas intenções, nós o deixamos livre para descobrir as coisas por conta própria ao longo da duração da dança. A característica essencial da nossa imagem é esta: Ela pensa por intermédio de retratar coisas. Traça as relações que se percebem assim que começa a produzi-las. Isso mantém os seus quadros em fluxo constante, pois continuamente reajusta-se à medida que avança provisoriamente as suas ideias. De tempos em tempos, temos que projetar um tipo de imagem completamente distinta e trazer outra para alimentar, experimentar uma nova maneira de pensar. O que a imagem se esforça tanto para entender? - A mesma coisa que desejamos: a complexidade da coreografia de Trisha Brown, que todos

estamos assistindo enquanto ela se desenrola. Para isso, as imagens não se concentram em bailarinos individuais, mas sim sobre os padrões que eles formam juntos. (...) Muitas das imagens que ela elabora são imagens de tempo. Como nós, ela forma expectativas sobre o que pode acontecer a seguir, e registra sua surpresa se a dança desvia-se ao largo de forma inesperada. Nossa esperança é que a imagem ilumine a dança para vocês de uma maneira completamente nova. Isto assemelha-se para nós tal como um nascimento.

(tradução minha) (<http://openendedgroup.com/artworks/howlong.html>, acessado em 30/11/2014, 23:32).

A partir daí, resolvemos montar um espetáculo, ainda em processo de investigação, em que a experiência com os elementos virtuais e técnicos aplicados dentro da cena pudessem ser investigados em etapas progressivas, em um ambiente específico e limitado, para favorecer o uso de tecnologias que careciam de detalhamento de iluminação e espacialização, como o *vídeo mapping* utilizado como criador de espaços/cenários digitais, construídos a partir da relação do ator com o espaço físico real. Procuramos um texto que favorecesse a experiência desse ator com a interatividade buscada. Decidimos pelo romance *Feriado de mim mesmo*, do escritor paulistano Santiago Nazarian, cuja história gira em torno de um escritor enclausurado em seu apartamento, e sua fixação em acreditar que está sendo observado por um intruso, que invade seu apartamento, seu cotidiano e seus escritos com um objetivo obscuro de se apropriar de sua vida. O ambiente claustrofóbico e a sensação de ser observado por câmeras de segurança, como nos dizeres normalmente indicados em lugares públicos: “olha, você está sendo filmado”, foi o disparador para a concepção desse espaço onde um homem, que muda de rosto, através dos cabelos e barba, mas ainda é o mesmo a cada cena, busca recompor suas memórias e fragmentos de autoimagem. O espaço, uma sala branca e vazia, se constrói e reconstrói paulatinamente, a partir do seu olhar, de sua percepção sensível dos lugares cheios e vazios, onde vídeos/fotos/memórias preenchem as múltiplas telas/paredes e as incontáveis experimentações com o *vídeo mapping*<sup>iii</sup> que foram propostas ao longo das investigações.

A conclusão (temporária) que chegamos ao final desse processo, foi de que o jogo virtual/real, presença/corpo/virtualidade, pode se dar como uma obra em processo, nunca terminada, propondo uma atmosfera de “exibição-dissecação-reflexão”, do ator e suas personas, disparadas e reinventadas a partir do personagem original proposto pelo texto, motivador de nossa criação. Como numa sala de espelhos, a existência do corpo real do performer amplia sua expressão e multiplica suas vozes através dos jogos com a interatividade cênica da encenação que procuramos construir ao longo do processo descrito nesse texto.

---

## Notas

<sup>i</sup> Considero, em relação à questão da presença, as reflexões de Gumbrecht (2010, p.38,39): “(...)a expressão ‘produção de presença’ sublinharia que o efeito de tangibilidade que surge com as materialidades de comunicação é também um efeito em movimento permanente. Em outras palavras, falar de ‘produção de presença’ implica que o efeito de tangibilidade (espacial) surgido com os meios de comunicação está sujeito, no espaço, a movimentos de maior ou menor proximidade e de maior ou menor intensidade. Pode ser mais ou menos banal observar que qualquer forma de comunicação implica tal produção de presença; que qualquer forma de comunicação, com seus elementos materiais, ‘tocará’ os corpos das pessoas que estão em comunicação de modos específicos e variados - mas não deixa de ser verdade que isso havia sido obliterado (ou progressivamente esquecido) pelo edifício teórico do Ocidente desde que o *cogito* cartesiano fez a ontologia da existência humana depender exclusivamente dos movimentos do pensamento humano.” Portanto, os estudos que recuperaram a noção de presença considerarão tradições conceituais que tenham a ver com a substância e o espaço.

<sup>ii</sup> Em relação ao termo performatividade, considerei aqui as definições indicadas por Sílvia Fernandes, em que ela dialoga a noção de Schechner sobre a performance e a performatividade, ponderando que a performance é sempre um processo, e não uma obra acabada e está vinculada ao princípio da ação. Quanto à performatividade, poderia ser considerada um instrumento teórico e analítico, já que as estruturas da realidade social apresentam, em geral, potencial performativo. Em contraponto, nos estudos da arte da performance, a *performance art* atém-se à dimensão artística. Vinculada à experiência corporal e à “ação do artista em situações extremas, a arte da performance visa exatamente a desestabilizar o cotidiano por meio da transgressão e da ruptura, promovendo ações artísticas marcadas pela diferença” (FERNANDES, 2011, p. 16). Portanto, partirei dessa noção de performatividade, pressupondo que esse sentido performativo (vestígios da *performance art*) imbrica-se à cena contemporânea.

<sup>iii</sup> Indico aqui a definição de *video mapping* que buscamos empregar em nossas investigações: Projeção de vídeo mapping é uma técnica de projeção que pode transformar quase qualquer superfície em uma tela de vídeo dinâmico. Softwares especializados são utilizados para distorcer e mascarar a imagem projetada e torná-la apta para telas em formatos irregulares. Quando bem feito, o resultado final é uma instalação de projeção dinâmica que transcende a projeção de vídeo comum. (<http://videomapping.tumblr.com/>, acessado em 30/11/2014, às 23:30).

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FERNANDES, Sílvia. “Teatralidade e performatividade na cena contemporânea”. *Repertório: teatro & dança* / Universidade Federal da Bahia. Escola de Teatro. Escola de Dança. Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas. - Ano 14, n. 16 (2011.1) - Salvador: UFBA/PPGAC, 2011.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Produção de presença: o que o sentido não consegue transmitir*. (Tradução: Ana Isabel Soares) - Rio de Janeiro: Contraponto: Ed. PUC-Rio, 2010.

Site: <http://openendedgroup.com/about.html>, acessado em 30/11/2014, às 23:17.

Site: <http://videomapping.tumblr.com/>, acessado em 30/11/2014, às 23:30.