

GEMINIS
[ESPAÇO CONVERGENTE]

CORPO 4K: PROCESSOS DE ESPACIALIZAÇÃO E HIBRIDAÇÃO NA POÉTICA LIVE E TECNOLOGIA 4K

DANILO NAZARENO AZEVEDO BARAÚNA

Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, com pesquisa financiada pela Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo. Especialista em Estudos Linguísticos e Análise Literária (UEPA). Bacharel e Licenciado em Artes Visuais (UFPA). Integrante do grupo de pesquisa Bordas Diluídas: questões da espacialidade e da visualidade na arte contemporânea (ICA-UFPA) e do Grupo Internacional e Interinstitucional de Pesquisa em Convergências entre Arte, Ciência e Tecnologia – GIIP (IA-UNESP)

E-mail: danilo.barauna@gmail.com

ALMIR ANTONIO ROSA

Professor do Departamento de Cinema, Rádio e Televisão da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. Doutor e mestre em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Videoartista, VJ e Cineasta. Pesquisa e realiza trabalhos em televisão digital, interatividade, cinema, videoarte, arte eletrônica, intervenção urbana e cultura japonesa. Foi bolsista no Japão em duas oportunidades, com atuação em produção televisiva e estudos de pós-graduação. Possui publicações em TV, cinema, vídeo, arte & tecnologia e poesias.

E-mail: alalmas@gmail.com

RESUMO

Neste trabalho realizamos um relato analítico da performance audiovisual *Corpo 4K*, dirigida por Almir Almas. Os principais eixos de análise são o processo de espacialização do vídeo a partir da transmissão e projeção (tecnologia 4K), o hibridismo cultural apresentado (Japão-Afro-Brasil) e o caráter *live* do trabalho e seus desdobramentos na relação artista e fruidor. Metodologicamente nos valem de uma análise a partir da participação e observação direta na realização e na montagem da obra, e de documentos de processo como o roteiro de direção, o registro da performance e depoimentos dos artistas participantes coletados logo após a finalização da apresentação.

Palavras-chave: Tecnologia 4K; espacialização; poética *live*; hibridação.

ABSTRACT

We will realize an analytical report of audiovisual performance *Body 4K*, directed by Almir Almas. We use as mainly axes of analysis the process of spatialization of video from technological feature of transmission and projection (4k technology), the hybrid cultural feature (Japan-Afro-Brazil) and the questioning of live character of the work and its developments on relationship between artist and public. This study makes methodological use of the analysis from direct observation and participation in the conception and edition of the work, and process documents of creation as screenplay direction, the performance records and the testimonials of the participant artists collected right after the end of presentation.

Keywords: 4K Technology; spatialization; live poetic; hybridization

1 INTRODUÇÃO

A construção de trabalhos artísticos que priorizem a existência de uma relação mais aproximada com um público participante, ou participador, é uma presença indiscutível no âmbito da arte contemporânea. A incorporação sensível, social, motora e mental desse outro indivíduo, que não o artista, no processo de criação de uma obra configura espaço de discussão em constante expansão, e uma das áreas que mostra-se aberta a essas experimentações é a da “Performance Audiovisual Ao Vivo”.

Por performance audiovisual ao vivo compreendemos, concordando com Ana Carvalho (2012), “(...) um conjunto de práticas contemporâneas efêmeras que tomam forma nas limitações de um tempo e de um espaço definidos” (CARVALHO, 2012, p. 232). Ainda segundo a autora para que um trabalho seja defendido como performance audiovisual ao vivo faz-se necessária a existência de algumas condições, tais como acontecer em um determinado período de tempo, ter a presença de agentes (performers e público) e ser pautado em um processo de interdisciplinaridade. Nessa perspectiva a performance audiovisual ao vivo incorporaria o que compreende-se por Vjing, Live Cinema, Expanded Cinema e Visual Music.

Neste breve estudo objetivamos compreender o processo de criação da performance audiovisual *Corpo 4K*, que para nós caracteriza-se como uma performance audiovisual ao vivo, a partir da descrição de seus componentes e análise por três eixos, a saber: 1) As relações espaciais que se estabelecem na performance audiovisual, tendo como ponto de partida as questões técnicas (captação, transmissão e projeção em tecnologia 4K) e de localização que a permeiam; 2) Os processos de hibridação entre diferentes culturas (Japão-Afro-Brasil) e como isso influencia a atuação ao vivo dos performers e 3) As questões referentes ao *ao vivo* como poética audiovisual de processo na relação artista e fruidor.

Para isso, estivemos envolvido no processo prévio de concepção e montagem técnica e ensaio realizados no dia 28 de agosto de 2014, e durante a realização da

performance audiovisual para o público no dia 29 de agosto de 2014. Nossos materiais de análise foram: 1) observações diretas realizadas nos dois dias citados anteriormente; roteiro do trabalho; 2) registros da performance e *making off* (em fotografia e vídeo); 3) depoimentos dos artistas coletados após a apresentação do trabalho. Discutiremos, dessa maneira, a partir de um caso particular, algumas das relações que permeiam as características de uma performance audiovisual ao vivo.

2 DESCRIÇÃO DA PERFORMANCE AUDIOVISUAL *CORPO 4K*

A performance *Corpo 4K* trata-se de uma adaptação/reordenação do trabalho intitulado *Corpo Cinesis*, exibido no Paço das Artes – São Paulo no ano de 2013 durante o evento *Performa Paço*. Esta reformulação da performance foi exibida em agosto de 2014 na programação do evento *Cine Grid* no Teatro da Faculdade de Medicina da Universidade de São Paulo e dirigida por um dos autores deste texto, o professor e artista Almir Almas, com duração total de 20 minutos. Foi orientada por um roteiro dividido nos seguintes blocos: Parte I – *Kumbara Grande*; Parte II – *Místicos e Profundos*; Parte III – *Sakura*; Parte IV – *Navalha*; Parte V – *Grima*; Parte VI – “*Quem jogou jogou ...*”; Parte VII – *Créditos*. Cada um desses blocos rememora uma dada situação referente a determinada cultura vivenciada por Almir Almas em sua trajetória, e algumas delas, como o bloco *Sakura*, determinam uma mesclagem de conteúdos de forma a criar diálogos interacionais entre elementos de diferentes culturas, conforme veremos detalhadamente mais adiante. Os agentes que compuseram a performance audiovisual foram:

a) Um VJ e diretor (Almir Almas), o qual foi responsável pela montagem audiovisual ao vivo a partir de imagens em tempo real em resolução Ultra HD 4K e imagens de banco de dados, em HD, posicionado no lado direito do teatro e quase sem nenhuma visibilidade pelo público.

b) Equipe técnica audiovisual, composta por dois assistentes de direção (Bruna Vallim e Marcelo Milk), produção (Jair Urbano, Laura Carvalho) e câmeras (Oskar Garcia, Danilo Baraúna), Iluminadores e Técnicos de som (da equipe do teatro). Os assistentes de direção faziam a intermediando entre o espaço da performer Emilie Sugai e o espaço da projeção e performance ao vivo do capoeirista, a partir do roteiro estabelecido a priori e de comandos em tempo real do diretor. Ainda pela produção do evento, a equipe contou também com o trabalho de Laura Carvalho, Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.

c) Um músico (Roger Bacoom) responsável pelo processo de impressão sonora da

mestiçagem cultural proposta no trabalho e localizado na mesma área do VJ.

d) Uma performer de dança Butoh (Emilie Sugai), localizada em uma sala separada do teatro e de onde foram captadas imagens em 4K (dispositivos de Live encoder/decoder 4K), as quais eram enviadas para o VJ, em tempo real e sem compressão, por uma rede fotônica de fibra óptica de alto desempenho, que por sua vez as lançava no teatro em um projetor também de resolução 4K.

e) Um performer capoeirista (Fábio Rocha Soneca) localizado no centro do palco. E um performer capoeirista, Mestre Griot Alcides Lima, em áudio pré-gravado.

f) Equipe de Rede, dirigida no local por Fernando Frota Redigolo, o que é associada ao Laboratório de Arquitetura e Redes de Computadores (LARC), do Departamento de Engenharia de Computação e Sistemas Digitais da Escola Politécnica da Universidade de São Paulo (PSC/EP/USP), coordenado pela sua Diretora Técnica Tereza Cristina Melo de Brito Carvalho

g) Equipe de Engenharia de Compressão e digitalização em 4K (dispositivos de Live encoder/decoder 4K), dirigida pelo Prof. Dr. Guido Lemos, do LAVID (Laboratório de Aplicações de Vídeo Digital), do Departamento de Informática (DI) da Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Com esta equipe e a equipe de Rede, trabalhou Thiago Afonso de André, Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo; Coordenador de Produção Audiovisual e Tecnologia do Cinema do CINUSP Paulo Emílio (da Universidade de São Paulo); e um dos Organizadores do Congresso Internacional Cinegrid Brasil 2014.

h) O público participante sentado nas cadeiras da platéia do teatro.

O diálogo ao vivo desses oito elementos configurou efetivamente a realização do trabalho. Metodologicamente falando, a performance consistiu no seguinte procedimento: No primeiro momento a performer de dança butoh está sozinha em uma sala separada do teatro em que o público se encontra a aproximadamente 300 metros de distância, até que o capoeirista começa a responder aos seus movimentos no palco. Nesse instante vemos iniciar o processo de entrelaçamento de culturas proposta por Almir Almas com o espetáculo. Inicialmente a imagem que vemos projetada trata-se de uma captação em 4K em tempo real de todos os movimentos realizados por Emilie nesta sala separada, até o momento em que o VJ inicia uma mescla dessa imagem ao vivo com o banco de dados

de vídeos da mesma performer, o que confere maior dinamicidade à projeção e consequentemente às respostas que o capoeirista externaliza no palco.

O clímax desse aumento de dinamicidade acontece quando Fábio Rocha Soneca, o capoeirista, começa a tocar berimbau e o ritmo da sonoridade controlada por Roger Bacoom e dos movimentos realizados por Emilie também são influenciados e, portanto, acelerados. Esta situação perdura na performance até que um novo conjunto de banco de dados de vídeos de Emilie sejam sobrepostos à transmissão ao vivo e a performance é finalizada com uma gravação sonora de Mestre Alcides que canta três vezes “Quem jogou jogou, quem não jogou não joga mais”, declaração essa que intitula o penúltimo bloco da performance, seguido apenas pelos créditos posteriormente.

Figura 1: Visão geral do palco do teatro. Fábio Rocha Soneca ao centro performando com a capoeira, Emilie Sugai ao fundo na projeção performando com Butoh e as duas telas auxiliares à esquerda e direita exibindo vídeos do banco de dados também de Emilie Sugai.

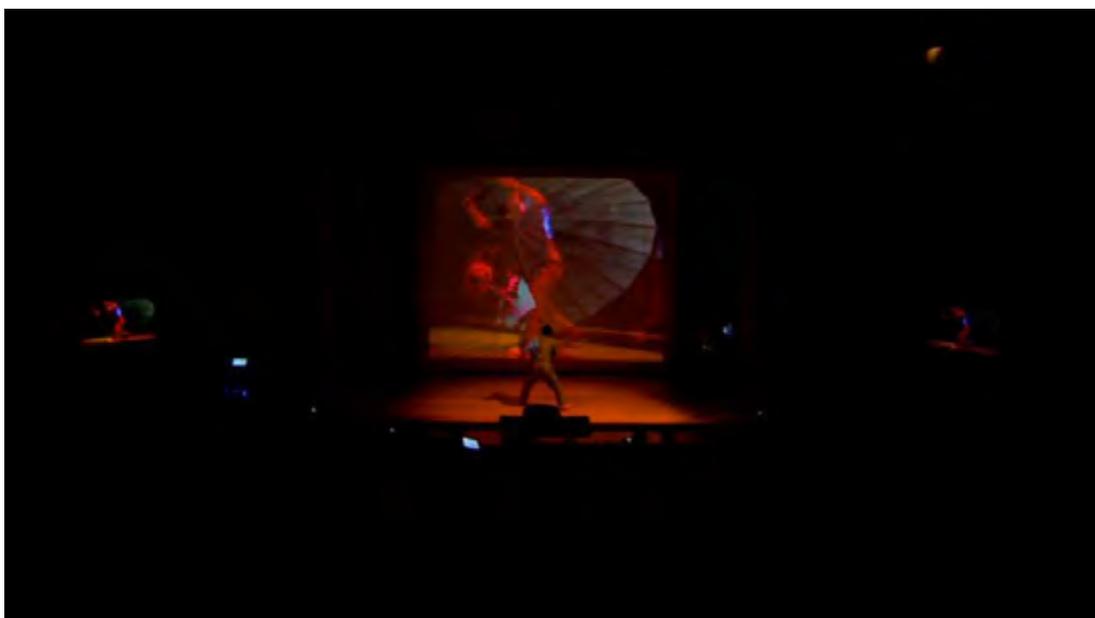


Foto: Bruna Vallim, 2014

A caracterização dos momentos da performance é, para nós, importante para situar o leitor no caminho poético percorrido pelos criadores e compreender a complexidade deste acontecimento. Esse fator traz a tona um importante aspecto, a existência de uma complexa *rede de colaboração* que torna possível a materialização do trabalho. A rede configura-se, portanto, como o entremeado de agentes diversos que trabalha na realização da obra audiovisual, o que significa uma série de diferentes papéis e perspectivas sobre um mesmo objeto mas que interagem para um fim comum. Cecília Almeida Salles em seu livro “Redes da criação: construção da obra de arte” (2006) problematiza a questão das *redes de colaboração* e das interações múltiplas no

processo de criação da seguinte maneira:

Os elementos de interação são os picos ou nós da rede, ligados entre si: um conjunto estável e definido em um espaço de três dimensões(...) Morin (2002, p. 72) descreve interações em outro contexto, como ações recíprocas, que modificam o comportamento ou a natureza dos elementos envolvidos; supõem condições de encontro, agitação, turbulência e tornam-se, em certas condições, nter-relações, associações, combinações, etc, ou seja, dão origem a fenômenos de organização. (...) Há algo nas propriedades associadas a interatividade (...) que nos parece ser importante de se destacar para compreendermos as conexões da rede da criação: influência mútua, algo agindo sobre outra coisa, e algo sendo afetado por outros elementos (SALLES, 2006, p. 23-24).

O pensamento da criação em rede proposto por Salles (2006) reafirma o papel da colaboração como essencial. O que a autora denomina nós de interação são nada menos do que esses agentes (sejam pessoas, sejam conteúdos diferenciados) que agem sobre a complexidade das ligações possíveis para se compor um objeto artístico. Na performance audiovisual *Corpo 4K* pudemos verificar que esses nós compõem-se tanto por diferentes pessoas quanto por diferentes conteúdos, os quais fazem parte da base da concepção do espetáculo. O conteúdo do trabalho, como proposto, só pode existir pela interação entre as estéticas japonesa e afro-brasileira, e sua materialização só pode se efetivar pelo conjunto de artistas que colaborativamente trabalham para este fim.

Como rede, esse processo acaba por partir de um elemento comum, que aqui diríamos ser o roteiro com qual o diretor (Almir Almas) conduziu o trabalho mas que, no entanto, se expande e toma outras formas ao se presentificar aos outros agentes, como os performers. Acreditamos ser importante salientar o papel artístico conferido a todos esses atuantes. Almas destaca-se pelo alto nível de conhecimento tecnológico em sua área de atuação e pela necessidade de trabalhar com outras pessoas as quais competem a realização de atividades que estão para além do seu *background*. A velha dicotomia entre artista e técnico, aquele que apenas “programa” as ideias do artista não é válida em nenhuma circunstância, o trabalho que se diria técnico é essencialmente e intelectualmente artístico, também provedor do processo de criação.

Ao inserirmos o dado de influência mútua como base dessas relações, verificamos a potencialidade da performance audiovisual, aqui analisada por meio do *Corpo 4K*, como essencialmente processo. O que verificamos nesse tipo de trabalho é um processo que se expande pelo tempo para além do acontecimento espetacular na presença do público. Essa relação mútua se dá na montagem e exibição do trabalho, enquanto um agente modifica o outro durante as decisões técnicas, estéticas e políticas por seu caráter colaborativo, e o mesmo acontece durante a apresentação. Verificamos

como, por exemplo, o trabalho de som de Roger Baccom influenciará o processo de montagem de Almir Almas, ou os movimentos corporais de Emilie Sugai (Butoh) poderão conduzir ou ser conduzidos pelos movimentos de Fábio Rocha Soneca (Capoeira), um constante diálogo no tempo se instaura. A performance audiovisual parece se dar como uma distensão de processo.

3 PRESENÇA NA AUSÊNCIA: TÉCNICA E DESLOCALIZAÇÃO

Partimos da premissa de que os caracteres poéticos de um trabalho artístico não podem estar desvincilhados de seus mecanismos técnicos, compreendendo este último, portanto, como um caminho necessário para a construção mais ampla de uma poética artística, assim como declara Arlindo Machado (1997):

Quando se fala de imagens é impossível pensar a estética independente da intervenção da técnica (...) Nenhuma leitura dos objetos visuais ou audiovisuais recentes ou antigos pode ser completa se não se considerar relevantes, em termos de resultados, a 'lógica' intrínseca do material e das ferramentas de trabalho, bem como os procedimentos técnicos que dão forma ao produto final (MACHADO, 1997, p; 223).

Essa situação é emblemática para compreender o processo do Corpo 4K em sua linguagem de uso e linguagem de produção (ALMAS, 2013). Na ocasião o grupo realizou uma apresentação inédita com a tecnologia 4K de captação e transmissão. O padrão 4K consiste na captação e transmissão com uma qualidade de resolução quatro vezes maior do que as televisões digitais comercializadas hoje em FULL HD, o que significa um total de 3.840 x 2.160 pixels

Essa característica é importante para compreender como o desenvolvimento qualitativo das tecnologias do audiovisual também influenciam diretamente o comportamento do artista e do público frente a eles. Uma alta resolução permite ao vídeo, por exemplo, ser projetado em grandes dimensões, algo impensável quando do surgimento desse, e o tamanho dessa "tela", que segundo Nicolas Bourriaud (2009) sintetiza diferentes tecnologias, vai modificar esses paradigmas relacionais.

A presença da qualidade de imagem 4K na performance analisada consiste dado essencial para fundar as novas formas de percepção engendradas. No trabalho a performer Emilie Sugai encontra-se em uma sala isolada a alguns metros do teatro em que a performance será exibida para o público. Nesta sala Emilie executa movimentos da dança Butoh orientada por marcações temporais do roteiro (ditadas pela assistente de direção Bruna Vallim) enquanto uma câmera 4K capta suas imagens e as envia

diretamente via internet para o equipamento do diretor Almir Almas localizado no teatro na lateral do palco, o qual projeta também em qualidade 4K o vídeo em uma tela de grandes proporções. Em cada lado da projeção, um monitor de televisão exibe imagens de banco de dados de Emilie na dança Butoh e a frente da grande projeção o performer capoeirista Fábio Rocha Soneca atua interagindo a partir da capoeira com os movimentos de dança Butoh proferidos por Emilie.

O primeiro aspecto essencial a se considerar nessa análise é o fato de Emilie não estar presente fisicamente no mesmo espaço físico que o diretor/VJ, o músico, e o performer capoeirista. A interação entre Emilie e Fábio Soneca acontece virtualmente. Soneca interage respondendo à transmissão ao vivo de uma performer que sequer o está vendo naquele momento, reagindo àqueles movimentos a partir de seu repertório corporal, de modo a tentar estabelecer um diálogo entre os movimentos da capoeira e os aspectos de movimento da dança Butoh.

O segundo ponto importante, e que pensamos influenciar diretamente o modo dialógico como o trabalho é encaminhado, é justamente a alta resolução da imagem projetada em grandes dimensões. Para nós, que assistimos a performance, o vídeo em transmissão 4K em uma sala escura trouxe uma relação clara de fantasmagoria, como uma tentativa do próprio vídeo, a partir da alta resolução, de incluir o corpo de Emilie naquele espaço da maneira mais realista possível. O momento de projeção instaura a dúvida da presença real ou virtual do corpo de Emilie naquele espaço, dúvida essa que só é sanada no momento em que a performer se aproxima da câmera e torna-se um corpo gigantesco, atribuindo ainda mais estranheza e um certo teor de medo ao espetáculo. Sobre essas observações, e sobre o fato de atuar em um espaço de modo a interagir com alguém que ela não estava vendo, Emilie Sugai declara:

“Hoje (29/08/2014) eu vi umas imagens gravadas de ontem (28/08/2014) de você (Fábio Rocha Soneca) performando, mas muito rápido, acho que um minuto e aí eu tive um pouco mais a dimensão do que eu estava fazendo aqui. Consegui visualizar talvez na minha imaginação a minha relação com ele, porque antes era exatamente eu fazendo sem nenhuma intenção a princípio, nas primeiras gravações não tinha nenhuma intenção de estar contracenando, mesmo que seja com algo invisível, e hoje nesse um minuto que eu vi de imagem do ensaio de ontem da cena dele no palco e aquelas imagens sendo projetadas (...) eu me reporte a essa ideia, a essa outra pessoa, não o tempo inteiro, mas sempre quando me vinha na cabeça ele está lá e eu estou aqui”.(Emilie Sugai, 2014).¹

¹ Depoimento concedido pela performer Emilie Sugai para essa pesquisa no dia 29 de agosto de 2014 na Faculdade de Medicina da Universidade de São Paulo aproximadamente às 9h30.

O depoimento de Emelie Sugai deixa claro as diferenças introduzidas ao seu processo de criação a partir da visualização ou não do agente com quem ela estaria interagindo. Verificamos nesse momento como a interferência de certos casos imprevistos, como a visualização no dia anterior de um registro das ações do capoeirista no palco ensaiando, modificaram o processamento das ações ao vivo realizadas por Emilie.

Nesse encaminhamento os espaços aqui se confundem de modo a operar uma deslocalização de caráter técnico, espacial e perceptivo. Segundo Bourriaud (2009) a arte deve dialogar com processos de deslocalização para interferir no funcionamento e tirar do lugar comum dado sistema, e é justamente o que Corpo 4K parece compor. Tecnicamente falando, Almir Almas desloca a utilização de dados produzidos principalmente para a transmissão de conteúdos televisivos e cinematográficos (no sentido do cinema mais tradicional) para um tipo de trabalho que objetiva outras formas de relação. Randy Jones (2008) também problematiza essas questões lembrando inclusive o fato de alguns artistas criarem softwares e hardwares novos para a produção artística a partir de produtos desenvolvidos para serem utilizados apenas comercialmente. Especialmente falando, a tecnologia serve como cerne para incorporar espaços diferenciados em um mesmo local, a presença de Emilie se dá por uma ausência física. Perceptivamente falando, o espaço se confunde como lugar, se torna um caractere de expansão dos sentidos ao interligarmos espaços diferentes como experiências performáticas unificadas. Na ausência de Emilie Sugai no espaço do teatro encontra-se a principal presença da deslocalização.

4 PROCESSOS DE HIBRIDAÇÃO

Em Corpo 4K o principal fator que mobiliza a realização das ações é o processo de hibridação entre culturas. Almir Almas, VJ/diretor da performance audiovisual é negro, capoeirista, e pesquisador da cultura oriental, passando inclusive por período de trabalho e estudo no Japão, onde trabalhou em televisões locais. Partindo de uma identidade cultural já essencialmente mesclada, Almir propõe nesse trabalho materializar artisticamente essas influências que cruzam sua vida e compõem sua maneira de olhar o mundo. Desse modo, é essencial compreender os mecanismos que estão incorporados ao trabalho como um processo de hibridação. Acerca desse conceito, Nestór Garcia Canclini (2008) declara que são:

(...) processos socioculturais nos quais estruturas ou práticas discretas, que existiam de forma separada se combinam para gerar novas

estruturas, objetos e práticas. Cabe esclarecer que as estruturas chamadas discretas foram resultado de hibridações, razão pela qual não podem ser consideradas fontes puras. (CANCLINI, 2008, p. XIX).

Ele (o conceito de hibridação) é usado para descrever processos interétnicos e de descolonização (Bhabha, Young); globalizadores (Hannerz); viagens e cruzamentos de fronteiras (Clifford); fusões artísticas, literárias e comunicacionais (De la Campa, Hall, Martín Barbero; Papastergiadis; Webner) (CANCLINI, 2008, p. XVIII).

Compreende-se que o que vemos a nossa frente em *Corpo 4K*, e o que compõe todo o processo de deslocalização que a performance permite é essencialmente híbrido em suas diferentes formas. Híbrido por que, segundo concepções de Dick Higgins (2001), é intermídia, no momento em que a relação entre as mídias trabalhadas e a diferença entre elas é indistinguível, não podemos mais falar de som sem pensar em imagem, ou falar de corpo sem percorrer o vídeo e vice e versa. O projeto se transforma em uma unidade. Compreendemos, desse modo, a concepção de intermídia como um destino final de outras duas concepções, o transmídia (transferência de uma mídia para outra em conteúdo e/ou signos) e o multimídia (referente as mútuas influencias entre mídias), conforme discutido por Chiel Kattenbelt (2008).

Assim, *Corpo 4K* também é híbrido, intermídia, porque se propõe a discutir a natureza das relações culturais entre Japão e Afro-Brasil a partir essencialmente de dois elementos, a dança *Butoh* oriental e a capoeira Afro-brasileira. Percebemos aqui uma relativização da própria noção de identidade cultural no trabalho porque é concebido por alguém com uma identidade também multifacetada. Ao vermos o *Butoh* e *Capoeira* se juntarem em um mesmo palco compreendemos materialmente como essas trocas identitárias acontecem, principalmente com relação ao som conduzido por Roger Baccom, misturando ritmos orientais com o berimbau com o apoio de Fábio Rocha Soneca, na relação entre os conteúdos e repertórios corporais dos performers, no conteúdo dos vídeos (na mescla entre imagens de Emilie e Soneca), na montagem audiovisual do VJ (as sobreposições, sobreimpressões e padrões de vídeo diferentes).

Se pensarmos até mesmo na concepção dos elementos *Capoeira* e *Butoh*, retomaremos Canclini (2008) para pensar que eles foram também resultados de hibridações, basta lembrar que a *Capoeira* é uma linguagem que se identifica com a dança, as artes marciais e tem uma raiz afro-brasileira, ou as transformações da dança *Butoh* por questões históricas e econômicas nos anos 1950 e 1970, por exemplo. Alguns pontos do roteiro da apresentação trazem a tona essa hibridação indicada de maneira sutil, como no texto reproduzido abaixo:

Parte IV – Navalha
 12:00 – 16:00 (Minutos)
 IMAGEM: Emílie 4K na Tela 2
 Telas 1 e 3 Emílie máscaras + imagens capoeirista ao vivo
 AO VIVO: Capoeirista – câmera ao vivo
 SOM: Música: Roger + Berimbau

Elementos do trecho reproduzido são pistas de que a interação acontece nesse momento, tais como os termos “Emílie máscaras + capoeirista ao vivo”, indicando a utilização de máscaras durante a dança e a performance do capoeirista no palco, e “Roger + Berimbau”, indicando que o músico está reproduzindo sons orientais ao mesmo tempo em que toca o berimbau da capoeira, todos esses atos acontecendo simultaneamente. Outro ponto importante é a natureza do entrelaçamento dos movimentos corporais realizados pelos performers, já que os padrões da dança Butoh e da Capoeira diferem-se. Sobre essa questão Emílie Sugai e Roger Bacoom, em depoimento, declaram:

(...) o Almir falou que no segundo bloco tem uma música japonesa misturada com ritmos africanos, brasileiros, e aí essa mistura, então eu falei, eu vou então trazer um pouco mais, uma coisa mais brasileira, vou me inspirar em algumas coisas da capoeira, só de olhar, porque eu não conheço, e principalmente aquele de Angola que eu gosto mais, que é toda baixinha, eu também trouxe isos na hora (Emílie Sugai, 2014).

Minha participação no corpo é de fazer uma fusão entre as duas culturas. Brasileira e nipônica, através das influências da Capoeira e da dança Butoh. Busquei fundir berimbau com shamisen. A flauta sakuhashi com pandeiro, etc, numa tentativa de aproximar ainda mais as duas culturas que ao vivo se mesclam através das imagens e ações (Roger Bacoom, 2014)

Faz-se importante perceber como esse jogo de informações prévias e improvisação afeta a criação do artista, o modo como articula seu corpo no espaço, como se relaciona com a câmera, como responde aos movimentos alheios, como devolve determinadas provocações, e é justamente o que assinalamos metodologicamente no Corpo 4K.

5 POÉTICA LIVE: EXPERIÊNCIANO PROCESSO DE CRIAÇÃO

Dentre as características que apontam para o território da performance audiovisual, a questão do ao vivo é a mais pertinente. O tempo nesses trabalhos configura uma matéria prima indissociável no processo e resultado final, que é sempre diferente a cada apresentação. Compreendemos a performance audiovisual essencial-

mente como Acontecimento, nos termos de Alfred Whitehead em comentário de Isabelle Stengers (2011), como um conjunto de elementos diversos, os quais o autor denomina entidades atuais, que ao congregarem tornam-se um quantum extensivo, concrescência, ou seja, condensações de elementos que tornam-se um outro e que nos permitem ir para além da percepção comum, algo que acaba por ultrapassar o objeto de nossa atenção e se forma mentalmente, sensorialmente, internamente.

O que percebemos, ou preendemos ainda segundo Whithead, nesses espaços tem sua origem portanto numa espacialização interna primeiramente, uma afetividade que é incorporada ao nosso corpo por estímulos de caráter diverso (música, imagem, luz, o intermídia). Essa afetividade como caractere primário de uma espacialização interna (HANSEN, 2006) precede segundo whitehead a coginição e, portanto, a nossa apreensão desses espaços passa primeiro pelo sentir o conteúdo intermediático do espaço e do tempo em que nos encontramos em acordo com o artista.

O tempo presente das performances audiovisuais configura uma relação de simultaneidade entre processo e realização, entre fazer e fruir, fazer esse que se torna um procedimento de fuga, aberto a muito mais intervenções, que podem inclusive não ser propostas pelo artista, mas pelo público que compõe o espaço, desnorteia a concepção da obra artística como um objeto ou algo acabado e demarca o território da efemeridade.

A performance audiovisual ao vivo está incluída no âmbito de uma poética Live, que segundo Randy Jones (2008) situa-se na experiência de estar em um lugar específico e ser este o próprio lugar de encontro para a experiência, ao contrário do cinema tradicional, que muitas vezes tenta anular nossos corpos para nos levar a outro espaço através da tela. De acordo com Ana Carvalho (2012) dois agentes principais co-habitam esses espaços, o artista e o fruidor. Ainda segundo Ana Carvalho (2012) o artista é aquele que passa por um estado de experiência, uma consciência de si e de seu trabalho como um manipulador de dados, inclusive a audiência, enquanto a reação por parte dessa configura um estado de fruição, que recebe, interpreta e reage a estímulos.

Figura 2: Fábio Rocha Soneca tocando berimbau



Foto: Óscar Garcia, 2014

Figura 3: Emilie Sugai performando a dança Butoh



Foto: Óscar Garcia, 2014

Em *Corpo 4K*, a relação entre artistas e audiência parece ainda preconizar um certo distanciamento das reações da última, talvez em função do lugar em que foi apresentado, um teatro de formato tradicional. A audiência nesse lugar se prostra nas cadeiras e assiste a performance como em um espetáculo de teatro, o que não significa

que a experiência de fruição não aconteça. A interferência da reação da audiência nos processos criativos dos artistas é, no entanto minimizada, já que não são externalizadas reações físicas claramente visíveis ao ponto de VJ, músico, ou performers modificarem suas ações de maneira mais incisiva.

As modificações que o tempo presente pode provocar no trabalho são aqui possíveis principalmente no que se refere às relações entre os agentes artistas. Nessa poética Live, Almir Almas, como VJ, aproxima sua experiência com a direção de televisão, em que a montagem e escolha de planos e quadros se dá no mesmo momento da transmissão. O conteúdo audiovisual que Almas manipula em tempo presente nunca será o mesmo a cada apresentação, embora exista um certo banco de dados ao qual o artista se vale. No entanto, as posições das sobreimpressões realizadas, a quantidade e tamanho das telas utilizadas, influenciam determinado direcionamento da montagem. Da mesma forma, o corpo dos performers nunca será o mesmo, tensões do cotidiano, interferências de luz, espaço e interação com outro performer também modificarão diretamente os tipos, quantidades e qualidades dos movimentos realizados. Portanto, ao falarmos de performance audiovisual ao vivo a efemeridade torna-se palavra-chave. Esses fatores podem ser comprovados pela experiência dos próprios artistas nos trechos dos depoimentos abaixo reproduzidos.

A proposta é de tudo ser feito em tempo real, com o mínimo de ensaio ou previsibilidade. Seguindo um roteiro apenas definido em blocos, vamos todos criando sons, dança e imagem em tempo real (...) com o mínimo de previsão no que isso vai dar. Isso dá ao espetáculo para quem está atuando um caráter sempre único, a cada vez que nos encontramos (...) Claro, estamos passíveis de erros, mas em cada espetáculo sons novos surgem com modulações ou sons que vou criando em tempo real. (Roger Bacoom, 2014).

(...) a gente tinha um roteiro prévio, e cada música reportava também a um momento, uma cena, uma ideia, um tema, mesmo que seja amplo, então eu procurei através dessas pistas, de indicações tanto sonoras quanto de imagens, de ideias trazer para o trabalho, então não é que ele nasce no momento, ele já vem de uma mentalização, uma concentração e também de todo um repertório do meu corpo, meu trabalho corporal, só que ele se atualiza nesse momento, no momento em que está acontecendo (...) e também vêm coisas que eu não esperava. (Emilie Sugai, 2014).

(...) é uma coisa de fazer juntos, acompanhar os movimentos dela (Emilie) na tela e mais que isso, ela não tem movimentos de capoeira, então como é que eu respondo a movimentos que pra mim são aleatórios? Porque é esperado (na capoeira) quando o cara tá com um pé em determinado lugar eu sei que ele vai soltar um golpe daqui ou dali, eu consigo prever mais ou menos o que vem e aí eu já estou meio

preparado pra responder a isso, e aí tem um movimento do Butoh muito parecido, tem uma base com o pé atrás, que dá uma vontade de você esquivar, mas não vem golpe e ela vira pro outro lado, é uma coisa inesperada. (Fábio Rocha Soneca, 2014).

Os três agentes da performance audiovisual concordam, portanto, que o trabalho é produzido em um misto entre conteúdos de certa maneira fixos e métodos de improvisação. Nesse tipo de trabalho o erro torna-se elemento de atuação, é incorporado a poética sem qualquer problema. Retomamos, portanto, Cecília Almeida Salles (2006) e reiteramos a leitura da performance audiovisual ao vivo como uma construção em rede sustentada por dois principais nós de interação, a existência de bancos de dados, sejam vídeos, fotografias ou mesmo um repertório cultural, e a abertura para a improvisação, realizada em tempo presente e de certa maneira de caráter único.

Para nós, o que acontece nesse espaço é portanto uma Experiência-fonte, segundo nomenclatura de Merleau-Ponty e comentário de Ciro Marcondes Filho (2010), tanto para o artista quanto para a audiência, porque sintetiza uma experiência primária do mundo, de pura sensação, com um passado de referências, o imaginário, a linguagem, para a existência de uma mutualidade. Artista e audiência tem nesse espaço a prerrogativa de atuar um sobre o outro e modificar narrativas de acordo com suas atuações sociais, poéticas e políticas em um sentido amplo.

6 DISPOSITIVOS TÉCNICOS: REDES FOTÔNICAS, IMAGENS UHDTV 4K E HDTV, DIGITALIZAÇÃO, INGEST, RECEPÇÃO, MIXAGEM E PROJEÇÃO UHDTV 4K E HDTV.

Para o arranjo técnico, o diretor Almir Almas elaborou diagramas que descreviam suas necessidades tecnológicas e as soluções propostas. Dessa forma, foram elaborados cinco diagramas: um para as imagens de ultra alta definição 4K (UltraHD 4K - UHDTV 4K); outro para a resolução de imagem alta definição (HD - HDTV); um para o mixer das duas resoluções e suas projeções; um para o som e o último para a luz. As imagens de ultra alta definição 4K (UltraHD 4K - UHDTV 4K) foram captadas em uma câmera 4K low cost, operada por um cameraman. A montagem da sala onde a performance da dançarina de Butoh aconteceu foi feita criando um ambiente de três paredes, todas com rotundas pretas e o chão foi coberto com placas de EVA pretas. Foram colocados dois spots de iluminação na sala, com gelatinas âmbar/avermelhada. Os spots eram cruzados, na parte da frente da sala e cobriam a região onde o diretor determinou a ação da performance. A criação desse ambiente sugeriu um espaço de estúdio de TV, com fundo infinito, em que para qualquer ponto que a câmera fosse

apontada, o fundo seria sempre o mesmo, preto. Além da câmera e da iluminação, tivemos também na sala uma estrutura de rede. Havia disponível nela um ponto de rede de 1Gbps. Montamos, então, uma estrutura composta de um Live encoder/decoder 4K, conectada à rede fotônica, com Fogo Sender (LV) na saída da câmera e um Fogo Receiver (LV) com saída para o projetor 4K Sony.

As imagens de ultra alta definição 4K (UltraHD 4K - UHD TV 4K) foram recebidas no teatro (set da performance) e projetadas em um projetor 4K SONY. As imagens em HD (HDTV) eram processadas pelo programa Modul8 em um notebook Mac. Com esse programa, o diretor Almir Almas mixava as imagens e as projetava em um projetor HD e dois monitores de 60 polegadas, passando por uma mesa de controle de sinais de vídeo. A tela central recebia as projeções do projetor 4K e as projeções do projetor HD. Ao comando do diretor, um técnico na sala de controle, comandado por uma linha de Walkie-Talkie entre este e o diretor, fazia o switch entre um sinal e outro.

A trilha sonora foi feita ao vivo e o músico acompanhava o diretor, ao seu lado, e a seu comando e seguindo roteiro pré-estabelecido, selecionava e executava as músicas de acordo com as cenas escolhidas. Para a execução da trilha ao vivo, o músico contava com um banco de sons já criados anteriormente, com orientações do diretor para cada ação. O músico Roger Bacoom era livre para atuar, seguindo como numa JAM as imagens cortadas pelo diretor ao vivo.

O áudio feito ao vivo era, então, enviado para a sala remota (set montado) onde a dançarina de Butoh se encontrava e de onde atuava. Essa remessa era feita por uma rede IP dedicada. A única referência que a dançarina tinha era a música. Ela não via o capoeirista que contracenava com ela ao vivo. Através de uma assistente de direção, na sala da dançarina, e de um assistente de direção ao seu lado, o diretor dirigia os movimentos da dançarina e o trabalho da câmera 4K. Os comandos de direção dados pelo diretor eram passados entre os dois assistentes de direção (Marcelo Milk e Bruna Vallim) via celular/mobile, por Skype, entre as contas do diretor e da assistente de direção (Bruna Vallim).

Abaixo há a representação do diagrama técnico, elaborado por Fernando Redigolo e Thiago André. Fernando Frota Redigolo é do Laboratório de Arquitetura e Redes de Computadores (LARC) do Departamento de Engenharia de Computação e Sistemas Digitais da Escola Politécnica da Universidade de São Paulo (PSC/EP/USP), coordenado pela sua Diretora Técnica Tereza Cristina Melo de Brito Carvalho. Thiago Afonso de André é Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, em que pesquisa processos de imagem cinematográfica em resolução 4K; é Coordenador

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dar voz ao artista é para nós um compromisso político de investigação e veiculação de processos criativos, por isso a importância investida nesse texto aos depoimentos coletados. Compreendemos que a busca por esses discursos é uma possibilidade de ativação de uma auto-reflexão de processos artísticos que pode também contribuir para a formação desse repertório que percorre a trajetória artística de determinado indivíduo e que desembocará em trabalhos futuros.

Os depoimentos da performer Emilie Sugai de certa maneira comprovam como a performance audiovisual em sua realização em tempo espaço é a distensão de um processo contínuo, constrói-se não apenas no momento e naquele espaço específico, mas no entremeio das experiências intelectuais nas quais o artista se debruça. A obra é, portanto, inacabada. Nada nunca é igual, pois estar inacabado significa estar aberto as possibilidades de improvisação e incorporação de elementos que não estão previstos em roteiros e que muito provavelmente são os responsáveis pela citada distensão do processo no tempo, já que essas incorporações conferem ao processo criativo ciclos de reformulação constantes.

Para finalizar frisamos que embora tenhamos separado esta análise em tópicos compreendemos que estes estão entrelaçados substancialmente e não são estanques, dessa maneira a hibridação pode conferir ausência/presença, a tecnologia pode ser a responsável pelo Live e este interferir na hibridação. Como elementos que se cruzam, a análise torna-se, portanto, metáfora do intermídia que embasa a performance audiovisual ao vivo.

Por fim, o diretor Almir Almas se coloca entre os artistas que buscam a inovação tecnológica e a experimentação técnica de ponta para criar novas linguagens artísticas e novas poéticas audiovisuais. O uso das transmissões em rede fotônicas de imagens em ultra alta definição 4K (UltraHD 4K - UHDTV 4K) se mostra como a face tecnológica de experimentação híbrida que une arte e tecnologia e aponta para avanços e processos de inovação dentro da academia brasileira.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMAS, Almir. **Televisão Digital Terrestre: sistemas, padrões e modelos.** São Paulo: Editora Alameda, 2013.

BOURRIAUD, Nicolas. **Estética Relacional.** São Paulo: Martins, 2009

CARVALHO, Ana. Experiência e fruição nas práticas da performance audiovisual ao vivo. **TECCOGS**: revista digital de tecnologias cognitivas. 6 ed. São Paulo: PUC-SP, 2012.

GÁRCIA CANCLINI, Néstor. **Culturas Híbridas**: estratégias para entrar e sair da modernidade. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2008.

HANSEN, Mark B. N. **New Philosophy for new media**. Estados Unidos: MIT Press, 2006.

JONES, Randy. New Eyes for the mind. In: DEBACKERE, Bonis; ALTENA, Arie (org.). **The Cinematic Experience**. Amsterdam: The Sonicactes Press, 2008.

KATTENBELT, Chiel. Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, Perceptions and Medial Relationships. In: **Culture, Language and Representation**. Vol. VI. 2008.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & Pós-cinemas**. Campinas, SP: Papirus, 1997

MARCONDES FILHO, Ciro. **O princípio da razão durante: comunicação para os antigos, a fenomenologia e o Bergsonismo**: nova teoria da comunicação III / tomo I. São Paulo: Paulus, 2010.

SALLES, Cecília Almeida. **Redes da criação**: Construção da obra de arte. 2 ed. São Paulo: Editora Horizonte, 2006.

STENGERS, Isabelle. **Thinking with Whitehead**: a free and wild creation of concepts. Cambridge, Massachusetts, and London, England: Harvard University Press, 2011.