

***Live Media Performance* e Estéticas Dançantes: expandindo tempos e espaços em audiovisualidades performativas ¹**

Gisele Miyoko ONUKI²
Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, PR
Universidade Estadual do Paraná, Curitiba, PR

RESUMO

Com base no adensamento da simbiose entre a performance e o campo das produções audiovisuais, este artigo visa analisar a *Live Media Performance* “Dökk” (2017) da produtora italiana *Fuse**, na qual paisagens sonoras e visuais são processados e moldados por meio de dados provenientes de redes sociais em tempo real, que contribuem para modificar a performance dançante e a experiência estética (SEEL, 2014), conjugando efemeridade, aleatoriedade e imprevisibilidade à obra performática audiovisual. Ao alinhar a interatividade performática à linguagem audiovisual, a percepção e a materialidade da narrativa são tangenciados pelo dinamismo pelo qual o tempo e o espaço se modulam (GUMBRETCH, 2015, 2016), frente às interferências propiciados pelo corpo, em seus diferentes aspectos e níveis de decodificar as informações e produzir efeitos do real (ANDACHT, 2006; BARTHES, 1968).

PALAVRAS-CHAVE: corpo; experiência estética; performance audiovisual; dança.

1. Um *pas-de-deux* artístico-midiático

Dentre os diversos conceitos, teorias, análises e imagens (estáticas e/ou em movimento) que permeiam o campo de estudos das imagens midiáticas e da experiência estética, tomamos como referência central das reflexões que aqui se desenvolverão, – a representação do real, seus efeitos e a materialização no campo das audiovisualidades em atravessamento com as performances artísticas –, especialmente naquilo que tange a edificação da experiência estética em uma *Live Media Performance*.

¹ Trabalho apresentado no GP Estéticas, Políticas do Corpo e Gênero, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutoranda e Mestre em Comunicação e Linguagens pela Universidade Tuiuti do Paraná (UTP); Professora efetiva da Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR). Membro do GP TECA – Tecnologia: Experiência, Cultura e Afetos da UTP/CNPq e do GP NatFap – Núcleo de Arte e Tecnologia da FAP (UNESPAR/CNPq). Bolsista PROSUP CAPES. E-mail: gionuki@gmail.com

Ao considerar que a linguagem do cinema experimental³ modificou a trajetória do audiovisual, não apenas em termos técnicos, todavia em termos estéticos também, observamos que a expansão do cinema para fora de seus ambientes e fluxos tradicionais fez transgredir poéticas temporais e espaciais, na qual o público passou a exercer um papel fundamental na construção de sua própria experiência cinematográfica.

Com o advento do aprimoramento dos dispositivos tecnológicos e dos recursos midiáticos, possibilidades inovadoras se materializam a partir da convergência, não apenas dos meios de comunicação e tecnologias da informação, mas também das linguagens artísticas com base numa razoável (re)estruturação ontológica das produções audiovisuais.

Esta (re)estruturação ontológica passa a ser regida pela simbiose, pela interatividade e pela imersão, desestabilizando padrões e estabelecendo outros modos de experimentar o audiovisual. Em outras palavras, a “experiência” passa a reger a obra, que não é mais “apenas” apreendida pelos sentidos da visão e audição, porém “vívda” por uma plenitude cognitiva e perceptiva. Neste “novo”, ou como menciona Raymond Bellour (1997) – “outro cinema”, na contemporaneidade, passa a ser regido pelos corpos que metaforizam e materializam as representações, refletem e reinventam experiências estéticas (GUMBRECHT, 2016; SEEL, [2005] 2014) e experiências vividas (ANDACHT, 2013), com base na relação arte-ciência-tecnologia, pela modulação do tempo e do espaço, e do redimensionamento dos sentidos.

Por se tratar de um cinema multi-tela e, especialmente por incorporar elementos de práticas performativas, a qual o corpo em movimento passa a tomar destaque à composição poética das narrativas midiáticas, o chamado Cinema Expandido⁴ também foi considerado por Gene Youngblood (1970) como “Cinema de Performance”, isto por que conforme considera Paul Duncan e Paul Young (2009),

o meio ultrapassa as fronteiras da teatralidade e mergulha no mundo da experiência real do ritual e do êxtase (...) estes ambientes cinematográficos envolventes podem conduzir à transcendência do material fílmico e alcançar a plena materialização da mente humana (DUNCAN et YOUNG, 2009, p. 117).

³ Cinema Experimental é designado como sendo produções audiovisuais/cinematográficos que não seguem o fluxo do sistema industrial e/ou comercial.

⁴ No livro intitulado “Expanded Cinema” ou “Cinema Expandido”, publicado por Gene Youngblood em 1970, a performance influenciou o campo das artes midiáticas e o autor defende a relevância da arte como veículo para aprimorar a percepção e a consciência humana.

O Cinema de Performance, segundo Gene Youngblood (1970), vigora com base em uma estética propiciada por sensações sinestésicas, onde o “encontro salutar entre o sensível e o inteligível desencadeia elementos altamente indiciais, corpóreos” (ONUKE; WOSNIAK, 2019, p. 107) – seja para o performer ou para o público, pois a realidade concreta ou as “experiências vividas” (ANDACHT, 2013, p. 28) por aqueles que recebem ou emitem mensagens midiáticas, passa a ser apreendida por meio de signos e pelo seu caráter indicial (idem, 2006).

Andacht, em seu artigo intitulado “*Qué puede aportar la semiótica triádica al estudio de la comunicación mediática?*” (2013), minucia que a nossa relação com os meios se intensifica por um tipo específico de signo, o indicial, “que posee una relación física com su objeto, el cuerpo – las emociones perceptibles (rabia, tristeza, frustración, etc.), los humores, las reacciones (...)”⁵ (ANDACHT, 2013, p.32).

Se a experiência emana no instante da relação física, corporal, com o objeto; este pode se processar por diferentes meios, do metafórico ao sensível e material da totalidade semântica da palavra “toque”. O “toque”, segundo Carole Talon-Hugon (2009), resguarda uma relação estética com as coisas do mundo (HEIDEGGER, 2008) pelo viés da afetividade, propiciada pelos canais da sensorialidade e que são efetivadas pelos agenciamentos perceptivos.

Em contraponto à díade ativo/passivo entre os modos tradicionais de produção, exibição e apreciação de produtos audiovisuais, a expansão dos meios digitais e das tecnologias imersivas e de rastreamento, possibilitaram um encontro irreversível entre as artes performáticas e as produções midiáticas, proporcionando ao corpo a dilatação de seu repertório narrativo e, conseqüentemente, de suas potencialidades performativas.

Deste encontro, entre as artes performáticas e as produções midiáticas, emerge a *Live Media Performance*.

De acordo com Jo Scott (2015), a *Live Media Performance* pode ser considerado um termo guarda-chuva, por abarca diferentes termos, tais como *VJ*, *Live Cinema*, *Live Media*, *Expanded Cinema*. Estes diversos termos, salvo suas especificidades, sintetizam no geral a gama de práticas que envolvem a “performance ao vivo e improvisada de mídias audiovisuais” (COOKE, 2010, p. 194, apud SCOTT, 2015, p.1).

⁵ “que possuem uma relação física com seu objeto, o corpo – as emoções perceptíveis (raiva, tristeza, frustração, etc.), os humores, as reações (...)”. (Tradução nossa).

As práticas artísticas relacionadas com a performance audiovisual, seja pela criação e/ou pela manipulação em tempo real de imagens e sons por intermédio de ferramentas tecnológicas para uma determinada audiência, pode ser performada em diversos espaços com combinações inúmeras de práticas artísticas performativas (música, dança, teatro), fatores estes que determinam a *Live Media Performance*.

Embora haja inúmeras vertentes a serem percorridos e analisados sobre a *Live Media Performance*, neste artigo o interesse centra-se na compreensão e análise das operações e do processamento da experiência estética dado pelo dinamismo pelo qual o tempo e o espaço se modulam (GUMBRETCH, 2015, 2016), frente às interferências propiciados pelo corpo, em seus diferentes aspectos e níveis de decodificar as informações e produzir efeitos do real (ANDACHT, 2006; BARTHES, 1968). Para tanto, elencamos como objeto empírico o trabalho artístico intitulado *Dökk* (2017), da produtora italiana *Fuse**.

2. Audiovisualidades performativas: corpos que pulsam na escuridão

A *Fuse** é uma produtora italiana, fundada em 2007 e que desenvolve pesquisas e trabalhos na intersecção entre arte e ciência, com o objetivo de explorar o potencial expressivo oferecido pelo uso criativo de tecnologias digitais emergentes. O trabalho desenvolvido pela produtora, concentra-se principalmente na produção de instalações e de *Live Media Performance* capazes de promover um profundo envolvimento do público, ao expandir as narrativas corporais e cênicas por intermédio de escolhas temáticas que promovam empatia e impulsionem outras formas de imersão narrativa (multi)midiática, por meio da interatividade entre luz, espaço, som e movimento.

Neste ínterim, em 2017 a produtora desenvolveu a *Live Media Performance* intitulada *Dökk*⁶, palavra de origem islandesa que significa “escuridão”, uma referência àquelas culturas que interpretam a ausência de luz como uma metáfora da vida terrena e da percepção da realidade, vista como a sombra de uma luz que não pode ser vista, mas cuja existência só pode ser percebida e sentida, assim como ocorre com a ideia de vazio ou potência do vazio, através da “concepção holística de compreender as lógicas do

⁶ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=56M03RpE9Xs&t=40s>

cotidiano, apresentado pela cultura japonesa por meio do conceito de “Ma” (ONUKI; WOSNIAK, 2019, p. 108).

Dökk é uma obra que conduz a audiência a uma jornada ao inconsciente. Performada pela bailarina e acrobata Elena Annovi (imagem 01), a busca constante da performance é por um equilíbrio entre a luz e a escuridão. Numa sequência de dez ambientes digitais em sucessão, a performance conduz a um caminho composto por universos que evocam as várias etapas da vida se materializando no tempo, no espaço e em nossas mentes e corpos em movimento, seguindo um ciclo em que o final coincide com um novo começo.



Imagem 01: Fragmento da *Live Media Performance Dökk*

Fonte: <https://www.fuseworks.it/>

O palco se converte em um espaço (imagem 02) no qual é possível adentrar noutra frequência perceptiva de compreensão do espaço e do tempo: um lugar onde a realidade é reconstruída como resultado de suas próprias ações, e na qual cada gesto possui sua própria consequência particular, propiciando “(...) a análise das representações da mídia que exibem um amplo e variado leque de evidências, de elementos de prova em relação à vida cotidiana (a dimensão indicial), através de uma vasta gama de gêneros e formatos audiovisuais” (ANDACHT, 2015, p.79).

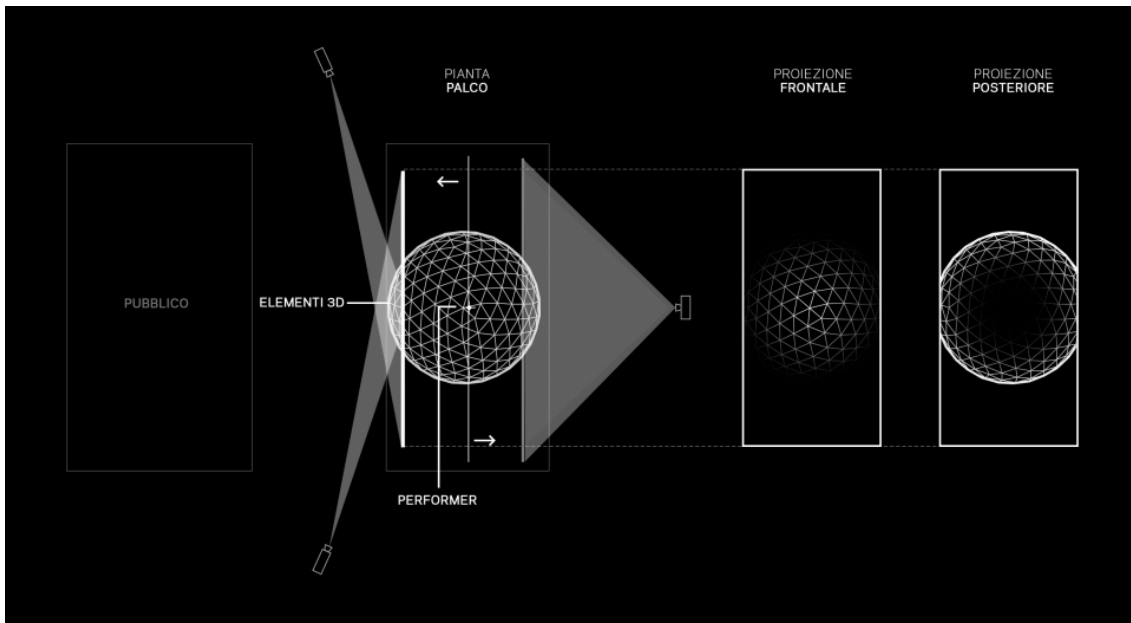


Imagem 02: Visão geral do sistema da *Live Media Performance Dökk*

Fonte: <https://www.fuseworks.it/>

Dentre os diversos elementos que compõem a vida cotidiana, podemos citar duas que coincidem e conceituam *Dökk* em sua essência e também o processamento da experiência estética do trabalho: a sincronicidade e a imprevisibilidade da produção de efeitos do real, da existência humana, nas noções de espaço e de tempo.

Para obter este resultado cênico, *Fuse** possui um sistema capaz de elaborar o resultado da interação entre vários dados gerados em tempo real no palco: a análise do som, do movimento da performer, do batimento cardíaco e a análise sentimental de conteúdos compartilhados em redes sociais, especificamente o *Twitter*. A combinação desses dados induz que cada performance tenha conotações sempre efêmeras – diferentes e únicas, como resultado da natureza aleatória e imprevisível da informação analisada.

A cada apresentação da *Live Media Performance*, um fluxo de *tweets* filtrados através dos *trending topics* daquele exato momento passam a ser analisados. Para cada *tweet*, uma composição sentimental é extraída de um algoritmo baseado na biblioteca de código aberto, sendo possível que um evento particularmente relevante no mundo esteja acontecendo no exato momento de analisar os dados, ocasionando mudanças

significativas nas paisagens visuais e de áudio, acarretando na configuração da estética dançante da performer.

Desta forma, a audiência é estimulada a um envolvimento que vai além do espaço físico onde o trabalho se desenvolve, dado as milhares de conexões invisíveis com o resto do mundo, via manifestações na rede social *Twitter*.

O elemento que indica este tipo de variação nas várias configurações é a cor vermelha, que por sua vez representa a intensidade do calor humano e dos vários estados emocionais correspondem a espectros térmicos específicos de várias partes do corpo.

Os dados extraídos da análise sentimental dos *tweets* atuam no "calor" das cenas, modulando a tonalidade do vermelho em todos os momentos (imagem 03), assim como alterando outros detalhes gráficos que modificam a atmosfera das salas individuais.

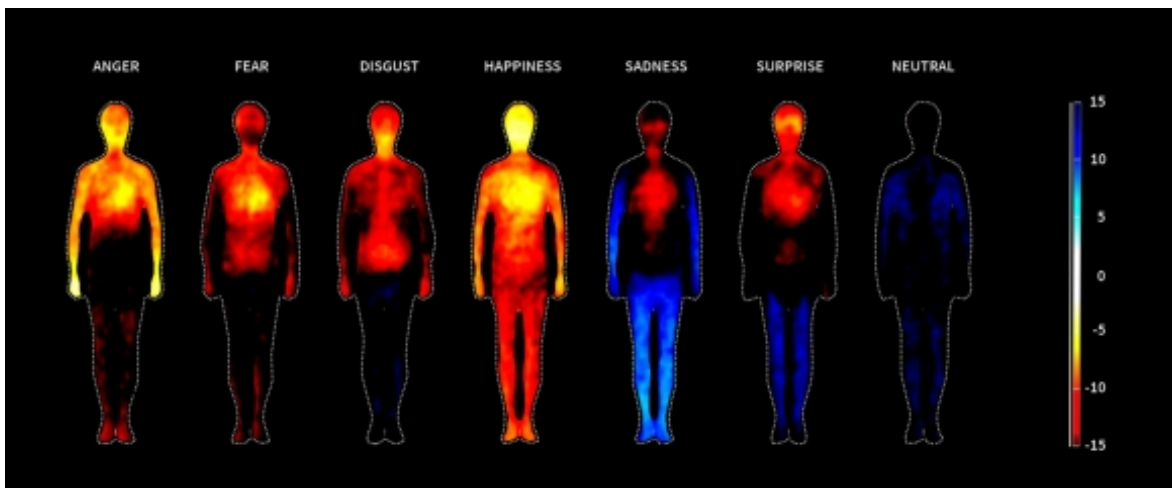


Imagem 03: Efeito visual da análise sentimental dos *tweets*, representado pelas variações da cor vermelhada.

Fonte: <https://www.fuseworks.it/>

Por sua vez, a paisagem sonora é influenciada tanto pelos dados da análise sentimental e também dos movimentos corporais da performer. Para o rastreamento de movimentos, um sistema de captura de movimento caracterizado por 18 acelerômetros posicionados diretamente no corpo da performer, permitindo o rastreamento em tempo real de cada movimento, geram dados são então cruzados com as duas unidades *Kinect*⁷

⁷ *Kinect* é um sensor de movimentos desenvolvido para o Xbox 360 e Xbox One, junto com a empresa *Prime Sense*,

colocadas no palco para monitorar seu posicionamento na cena e fornecer um nível ainda mais profundo de interação.

Outro elemento fundamental que caracteriza essa experiência do começo ao fim é o batimento cardíaco. O coração é o primeiro órgão a ser formado quando uma nova vida é criada, e é o último a parar quando termina. Da mesma forma, o início e o fim de *Dökk* são marcados pelo batimento cardíaco real da performer, adquirido através de um sensor de frequência cardíaca BLE (*Bluetooth Low Energy*), que transmite informações para um software especial que, por sua vez, elabora e envia os dados necessários via mensagens de rede.

Em termos coreográficos, *Dökk* projeta o potencial dos diversos corpos em cena (corpo da performer, corpo da luz, do som, da tecnologia), propiciando um alargamento das possibilidades de repertório de movimentos e ampliando o vocabulário em termos de potencialidade expressiva e tecnológica dentro do qual ocorre a narrativa corporal da performer.

Performar com a falta de gravidade simboliza a perda de uma conexão com o eu que leva a uma suspensão total no vazio. Quando esta conexão é encontrada, a performer redescobre o som do coração e gradualmente restaura o contato com o chão, levando ao fechamento do círculo que marca o final da apresentação.

Para conseguir o efeito de uma diminuição gradual da gravidade, foi utilizado um sistema de contrapeso que permite que a performer seja suspensa no vácuo e se mova com gravidade reduzida. Desta forma, a realidade física do corpo muda, se separa e se estende.

3. Estéticas dançantes: a experiência estética em audiovisuais performativas

Em *Dökk*, podemos identificar o que Erving Goffman definiu como *self*,

enquanto cerne da identidade humana, algo que imaginamos estar localizado no mais profundo do cérebro (ou do peito, perto do coração), como um elemento externo, exosomático, cuja natureza é a de uma imagem ou personagem encenado que faz parte de um processo social interativo, e que, por tal motivo, não estaria nunca definido completamente. O *self* é posto em cena no âmbito da interação humana, o espaço onde a identidade será convalidada (ou não) pelos outros. (ANDACHT, 2015, p.82)

Destarte, seja por intermédio do *self* encenado ou do *self* atribuído, consideramos que a *Live Media Performance* ao conjugar interatividade à expansão da linguagem cinematográfica, a materialidade dos corpos e a ampliação da percepção da narrativa, afeta-se pelo dinamismo pelo qual o tempo e o espaço se modulam, frente às interferências propiciadas pelo corpo da performer, em seus diferentes aspectos e níveis de representar o real ou produzir o efeito de real.

Este efeito de real na *Live Media Performance Dökk*, intui uma consciência estética por meio dos efeitos da presença (GUMBRECHT, 2015, 2016) e podemos inferir que a produção efetiva a experiência estética, ao contemplar as 5 teses propostas por Martin Seel ([2005] 2014) para compreender a experiência estética por meio da percepção estética:

- i) percepção estética consiste em atenção ao aparecimento do que está aparecendo: a primeira tese apresentada por Seel faz um destaque ao anunciar a experiência estética como uma forma intensificada da percepção estética. Capacidade elementar dos humanos, a percepção estética sustenta a consciência na duração dos acontecimentos “através de períodos de um intenso apelo à presença, como pode ocorrer a qualquer momento por um olhar através da janela ou ao ouvir os sons do mundo.” (SEEL, [2005] 2014, p.27). Ao coordenar isto, a noção de tempo e espaço se movem, promovendo imersão e deslocamento dos efeitos de sentido e presença, ou seja, a percepção estética nos conduz a profundos momentos de contemplação;
- ii) experiência estética é percepção estética com caráter de evento: A segunda tese de Seel apresenta “evento” como um interrompimento do *continuum* do tempo histórico e biográfico, enquanto causa de fissuras no mundo interpretado. A imprevisibilidade do acontecimento promove no sujeito a alteração do “que é real e o que é possível” (idem, p. 29). Segundo Gumbrecht, “os conteúdos da experiência estética se nos apresentam como epifânicos, isto é, eles aparecem repentinamente (“como um relâmpago”) e desaparecem de repente e irreversivelmente, sem permitir-nos permanecer com eles ou de estender sua duração” (GUMBRECHT, 2006, p. 55);
- iii) as obras de arte são eventos de percepção: Segundo Seel, toda apresentação artística é um evento que desafia a nossa capacidade de percepção, não por

apenas co(n)fundir passado, presente e futuro, mas por sua presença ser apresentada por meio da produção de presença.

Nesses eventos gerados por seus trabalhos, a arte confunde essas constelações do possível e do impossível do que está presente e do que está ausente, do que geralmente experimentamos como a realidade do nosso tempo. Quebrando assim com o fluxo contínuo da realidade ela fala e mostra o quanto **o real é uma possibilidade e o possível uma realidade. Esta consciência do real no possível e do possível no real** é a consciência da presença – consciência de quão aberto o curso do tempo e a ordem das coisas realmente são. (SEEL, [2005] 2014, p. 32 – grifo nosso).

Em termos gerais da terceira tese, os trabalhos artísticos, assim como em *Dökk*, os eventos de percepção emanam eventos por “apresentação” e não por “representação”, pois cada indivíduo processa os significados advindos dos eventos apresentados de modo singular, mesmo sendo que aquilo que lhe é apresentado, seja incerto ou ilegível;

- iv) experiência como ligação entre as formas de artes: A interconexão entre as formas de arte é objeto da quarta tese. Ao considerar a comunicação entre as formas de arte como eventos dentro que se apresentam dentro de eventos, sendo que aquilo que as distinguem do amálgama geral das obras é quando ocorre uma ruptura ou uma mudança no sentido da presença na qual a obra se apresenta e é percebida. Não há hierarquia e nem empregos de materiais exclusivos para cada uma. Assim sendo, na *Live Media Performance* aqui apresentada, a experiência se materializa na plenitude da obra percebida, sendo impossível senti-la em fragmentos linguísticos;
- v) experiência estética como acontecimento: Identificar ou perceber as nuances das rupturas ou mudanças no sentido da presença entre as linguagens artísticas em uma obra de arte, é a quinta e última tese proposta por Seel. Para o autor, a experiência da intermedialidade das artes, torna-se condicionada a uma capacidade do humano treinada para a percepção. Isso ocorre porque a

experiência estética não conhece realização canônica verdadeira. Ela encontra realização em sermos atraídos para as possibilidades de percepção e compreensão, dentro e fora da arte, e descobre que estas **possibilidades não podem ser esgotadas, controladas ou determinadas**. (SEEL, [2005] 2014, p. 36 – grifo nosso).

Desde modo, a percepção qualificada e qualificável provê à experiência estética o inteligível no sensível e vice-versa, decodificando camadas de presença e sentido em níveis refinados de senciência, mas que são autocompreendidas em um acontecimento do tempo presente, de forma complexa, corpórea e temporalizada.

Isto por que a realidade ou um acontecimento do tempo presente, segundo Roland Barthes (1968), é problematizada como uma instância textual que polemiza a referencialidade e os projetos miméticos de transposição do real enquanto uma simulação da presença, ou seja, a *Live Media Performance* apresentada promove diversas situações na qual a ambientação teria seu caráter de artificialidade reduzido, provocando um efeito de real.

Referências:

ANDACHT, F. **Uma abordagem semiótica e indicial da identidade na era de YouTube.** Intexto (UFRGS. Online), v. 34, p. 79-98, 2015.

_____. **Que puede aportar la semiótica triádica al estudio de la comunicación mediática?** Galaxia (São Paulo, Online), n. 25, p.24-37, jun. 2013.

_____. A experiência estética do indicial. A representação do real no documentário e no reality show. In: Camargo Mendonça, C.; Guimarães, C.; Souza Leal, B. (Org.). **Comunicação e Experiência Estética.** Belo Horizonte: UFMG, 2006, v. 1, p. 153-189.

BARTHES, R. **L'effect de réel.** In: Communications, 11, 1968, p. 84-89.

BELLOUR, R. **Entre-Imagens.** Campinas: Papyrus, 1997.

DUNCAN, P.; YOUNG P. **Art Cinema.** Taschen, 2009

FUSE*. **DÖKK** – Live Media Performance. Italy, 2017.

GUMBRECHT, H. **Nosso Amplo Presente.** O Tempo e a Cultura Contemporânea. São Paulo: Editora UNESP, 2015.

-
- _____. **Serenidade, Presença e Poesia**. Belo Horizonte: Relicário Edições, 2016.
- _____. Pequenas crises. Experiência estética nos mundos cotidianos. In: GUIMARÃES, C. et al (orgs.). **Comunicação e Experiência Estética**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2006, p. 50 a 63
- HEIDEGGER, M. **A Origem da Obra de Arte**. Lisboa: Edições 70, 2008.
- NANCY, J. **Arquívada do senciente e do sentido**. São Paulo: Iluminuras, 2014, p. 15-27.
- ONUKE, G.; WOSNIAK, C. **Linguagem, corpo, estética e experiência – (re)dimensionamento do sentido e da presença nas práticas comunicativas midiáticas**. *Galaxia* (São Paulo, online), ISSN 1982-2553, n. 41, mai-ago., 2019, p. 101-113.
<http://dx.doi.org/10.1590/1982-25542019238611>
- SANTAELLA, L. **A percepção: uma teoria semiótica**. 2.ed. São Paulo: Experimento, 1998.
- SEEL, M. No escopo da experiência estética. In: PICADO, B.; MENDONÇA, C.; CARDOSO FILHO, J. (Orgs.). **Experiência estética e Performance**. Salvador: EDUFBA, 2014, p. 23-36.
- SCOTT, J. **Matter Mattering: ‘Intra-activity’ in live media performance**. *Body, Space & Technology*. Vol. 14. <http://doi.org/10.16995/bst.33>
- TALO-HUGON, C. **A estética: história e teorias**. Lisboa: Texto & Grafia, 2009 .
- YOUNGBLOOD, G. *Expanded Cinema*. Nova York, P.Dutton&Co, 1970.