

Pensamento coreográfico, remix e *Cut App & Play*

Lali Krotoszynski¹

Resumo: A pesquisa *Cut App & Play* investiga um modo de produção audiovisual particular com base em sistemas computacionais. Como uma espécie de laboratório de testes, esse modo de produção emprega o computador como parceiro do usuário na realização de operações de segmentação, seleção, animação e apresentação de amostras audiovisuais. Intenta, com isso, oferecer ao usuário uma experiência de intervir e verificar a emergência de novos padrões e escolhas.²

Palavras-chave: *Cut & paste. Cut Up. Cut App & Play. Bodyweave. 2D.*

Abstract: The *Cut App & Play* research investigates a particular audiovisual production mode based on computer systems. As a kind of test laboratory, this mode of production employs the computer as a user support in the process of segmentation, selection, animation and presentation of audio-visual samples. In this way, it aims to provide the user with an experience of intervening and verify the emergence of new standards and choices.

Keywords: *Cut & paste. Cut Up. Cut App & Play. Bodyweave. 2D.*

Pensamento Coreográfico

Coreografia é um termo que abrange uma classe de ideias: uma ideia é talvez, neste caso, um pensamento ou uma sugestão quanto a um possível curso de ação. Proibir ou restringir a mobilidade do termo neste domínio é uma contradição. Coreografia refere-se à ações sobre ações: um ambiente de regras governado pela exceção, sem fórmula absoluta. Suas múltiplas encarnações constituem a ideia perfeita de ecologia da lógica das ideias, não insiste em um único caminho de pensamento e não pretende fixar-se em algum (FORSYTHE, 2009³).

A pesquisa de doutorado *Cut App & Play* pretende continuar a investigação de um modo de produção audiovisual híbrido e particular que se vale de sistemas computacionais especialmente desenhados. Como uma espécie de laboratório de testes, tal modo de produção emprega o computador como parceiro do interator na realização de operações de segmentação, seleção, animação e apresentação de amos-

¹Coreógrafa, performer e artista multimídia. Doutorado em andamento em Artes Visuais na ECA – USP e pesquisadora do Grupo Realidades, da ECA-USP. Site: <<https://lalikrotoszynski.com/>>.

²Resumo, palavras-chave, abstract e keywords elaborados e incluídos pelo revisor.

³Trecho do ensaio de William Forsythe, *Choreographic Objects*, acessível em:

<<http://synchronousojects.osu.edu/assets/objects/conceptThreadsAnimation/WilliamForsythe-ChoreographicObjects.pdf>>.

tras audiovisuais. Os sistemas artísticos interativos de geração audiovisual - ***Dance Juke Box*** (1999), ***ENTRE*** (2000-2005), ***Bodyweave*** (2004-2008) e ***Ballet Digitallique*** (2010), foram criados com este intuito, e o resultado das interações com estes sistemas, pequenas animações sonorizadas, foram denominadas *Coreografias emergentes em 2D*⁴.

Faz parte da continuidade desta pesquisa, a concepção de uma nova obra interativa mediada, ***Cut App & Play***, a qual baseia-se, assim como nas obras anteriores, na aplicação de um pensamento coreográfico em sua estrutura. Mas, como definir o que é o pensamento coreográfico, se como afirma Forsythe, são inúmeros os caminhos que ele pode tomar?

A ideia de “pensamento coreográfico” adotada aqui relaciona-se com uma lógica pré-verbal, ligada à experiência de condições da existência no corpo em permanente negociação com características básicas da vida como a gravidade, o tempo, e demais condições internas e externas ao corpo. A lógica que rege este pensamento baseia-se nas regularidades e variâncias de comportamentos do aparelho sensório-motor nas relações que estabelece com o espaço, com o tempo, e com outros corpos, observando-se como estas engendram padrões estéticos.

Trabalhar com habilidades sensório-motoras envolve, por sua vez, o desenvolvimento de uma familiarização com suas faculdades fundamentais. Sentidos como a propriocepção e a cinestesia são parâmetros básicos de orientação do ponto de vista do interior do corpo, inscrevendo-o em relação ao contexto em que se encontra. A propriocepção é o sentido de orientação quanto à posição do corpo no espaço durante a realização de uma ação. E a cinestesia é a percepção interna do dispêndio de energia, ou aceleração, que ocorre durante a execução de uma ação. Estes sentidos funcionam ininterruptamente, de forma predominantemente subliminar na vida cotidiana, tanto como balizadores das ações corporais, quanto no fornecimento de informações para a interpretação de movimentos observados. Assim, pode-se dizer que o coreógrafo utiliza sua familiaridade com estes sentidos em seu ofício, e que este cria dramaturgias de

⁴ *Coreografias Emergentes em 2D: O que há entre a fluidez sonora e a intermitência da imagem?* - pesquisa realizada no Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais na ECA-USP, em nível de mestrado, pela artista e pesquisadora Andrea (Lali) Krotoszynski, com apoio da FAPESP, entre os anos de 2010 e 2013, sob orientação da Prof.^a Dr.^a Maria Dora Genis Mourão.

forças e energias que mobilizam os corpos em cena, que por sua vez, mobilizam a imaginação cinética dos corpos que compõem a audiência.

Ao deslocar o pensamento coreográfico para o domínio do audiovisual, **Cut App & Play** propõe implicar o interator na experiência de descobrir padrões cinéticos relacionados aos sentidos da propriocepção e a cinestesia no movimento de “corpos imagéticos” e “corpos sonoros”.

Além do pensamento coreográfico, outra estratégia utilizada para realizar esse deslocamento na forma de se ver e criar estruturas audiovisuais, a exemplo de artistas de várias épocas e linguagens, é a utilização de procedimentos de seleção, corte e combinações aleatórias. O estranhamento provocado pela desestruturação de um produto audiovisual, revela e evidencia as qualidades intrínsecas dos materiais isolados, dando acesso ao indeterminado, e, conseqüentemente, para que novas articulações sejam operadas.

Os métodos *Cut-Up* e *Remix*

Um modelo de inserção de indeterminação em processos criativos particularmente relevante à proposta de desenvolvimento do aplicativo **Cut App & Play** é o método *Cut-Up* professado pelo escritor da *Beat Generation*, William Burroughs.

Burroughs percebeu no corte da palavra impressa uma oportunidade de desmontar significados sedimentados na escrita, e de compor novos sentidos, abertos, potenciais. Por uma sugestão de seu amigo, o artista Brion Gysin, desenvolveu a partir do início da década de 1960, uma metodologia tipo *cut & paste*, o método *Cut Up*, aplicado na sua produção literária e também em experiências cinematográficas e musicais.

Em sua prática, enquanto arbitrariamente selecionava as fontes discursivas para recortar, tendo em vista o assunto e vocabulário original, seu processo de reconfiguração destes textos contava com a intervenção do acaso, como gatilho para formulações originais.

O projeto **Cut App & Play** surge da aproximação natural entre os métodos utilizados em trabalhos anteriores da artista, utilizando células audiovisuais como corpos em movimento, e o método *cut-up*, de Burroughs.

Quantas descobertas foram feitas por acidente? Nós não podemos produzir acidentes através da ordem. Os *cut-ups* podem acrescentar nova dimensão aos filmes. Cortar cenas de jogos com milhares de cenas de jogos de todos os tempos e lugares. Cortar para trás. Cortar ruas do mundo. Cortar e reorganizar a palavra e a imagem em filmes. Não há nenhuma razão para aceitar um produto de segunda categoria quando você pode ter o melhor. E o melhor está aí para todos. A poesia é para todos... (BURROUGHS, 1963).

Como nas próprias palavras de Burroughs, o acidente é um fator introduzido propositadamente a fim de permitir o descobrimento de poéticas particulares em construções audiovisuais. No caso da proposta de ***Cut App & Play***, o intuito é o exercício de possibilidades poéticas latentes em materiais audiovisuais a serem inseridos no aplicativo, operando-se, na interação com o sistema, uma produção de diversidade imanente e polifônica, em favor de uma produção de diversidade subjetiva/cognitiva.

Hoje, mais do que nunca, convivemos com uma profusão massiva de produtos audiovisuais, e estes, por sua vez, na sua grande maioria, obedecem a certas convenções, as quais tornaram-se ao longo do tempo, implícitas e condicionantes da forma como os produzimos e os interpretamos.

O movimento das imagens e sua contraparte sonora em vídeo, animações e filmes baseia-se majoritariamente em efeitos premeditados, gêneros estabelecidos e subtextos conhecidos. Assim sendo, como promover emergência de articulações audiovisuais fora dos limites determinados pelos hábitos que orientam nossa leitura e produção audiovisual?

As experiências implementadas nas obras anteriores propõem um caminho a ser ainda mais explorado nesse sentido. Tal caminho, descrito neste artigo, apresenta processos muito próximos á aqueles presentes nas práticas do *remix*, principalmente, no que diz respeito ao uso de material audiovisual pré-existente (vídeos em circulação no *YouTube*, por exemplo) para subverter o discurso nele articulado originalmente.

Trata-se, em última instância, de um caminho que lança mão de processos próprios da evolução da linguagem, segundo o modelo de “combinatorialidade generativa”, como o apresentado pelo professor da *Georgetown University*, Martin Irvine.

Teórico da comunicação, Irvine parte principalmente da Semiótica de Charles Sanders Peirce e do Dialogismo do linguista Mikhail Bakhtin, para entender a cultura como um todo, e a prática do *remix* em particular, como sistemas simbólicos dinâmicos,

onde significados são gerados e partilhados. Os significados são ativados por agentes semióticos, ou seja, sujeitos participantes de processos comunicacionais. As trocas subjetivas fazem circular, transformar e ressignificar conteúdos culturais, gerando repertórios subjetivos comuns em constante atualização. Tal lógica combinatória modular é constitutiva das linguagens, funcionando desde a escala individual até a escala social, como descreve Irvine:

Remix, em todas as suas formas está a frente dos processos contínuos, generativos, dialógicos e combinatórios que se fazem em todos os nossos sistemas simbólicos, desde a língua até multimídia, possíveis, mas não observáveis durante o processo de sua expressão e de seu entendimento (IRVINE, 2015, p. 17)⁵.

Na dinâmica interpessoal, enunciados são constantemente gerados por estratégias de apropriação, recursividade, combinação e hibridização. Estas estratégias são bem evidentes na prática do *remix*, pois nela opera-se um deslocamento dos materiais originais selecionados em relação à seus contextos anteriores, assim como instala-se uma convivência e confronto entre os repertórios implícitos aos materiais remixados. Funciona em um processo de ressignificação reflexiva, no qual o *remixer* realiza combinações entre diferentes materiais originais, em vista de obter uma transformação qualitativa no que teria sido o sentido anterior respectivo a cada material individualmente. Estas estratégias podem consistir em charge, chiste, declaração, etc, ou, de uma mistura delas. Desta forma, articulam *mini-dramaturgias*, pois, na maioria das vezes, constituem uma forma breve de intervenção, como o são músicas na forma de videoclipes.

No *remix*, um jogo semântico se dá na medida em que a identificação dos contextos culturais, originários aos módulos utilizados, faz parte do sentido que se cria, pois, ressignifica o todo do qual aquela parte foi retirada.

O jogo semântico proposto pelo projeto de **Cut App & Play**, por sua vez, procura afrouxar ainda mais os laços que uniam as partes do todo ao qual pertenciam. Embora o material a ser inserido na interface (vídeos, ou trechos de vídeo) carregue estruturas simbólicas organizadas segundo significados culturalmente compartilhados, muito pouco de seu sentido deverá restar depois das operações que se seguirão.

⁵ Tradução nossa.

Desmontando as articulações simbólicas de um vídeo ao cortá-lo ao nível de *frames* e fragmentos sonoros, **Cut App & Play** visa estimular o interator a entrar em contato com a materialidade das imagens em entrosamento com os sons segundo o pensamento coreográfico.

Bodyweave, um exemplo de aplicação de pensamento coreográfico em dispositivo interativo

O sistema interativo **Bodyweave** promove experimentações audiovisuais desta natureza e será tomado aqui como um exemplo. Seu nome faz menção a ideia de trama, ou tecido, conceito chave da proposta do sistema, que é o de proporcionar experimentações de inúmeras possibilidades de articulações entre uma quantidade de unidades sonoras e visuais a serem selecionadas pelo interator, entrelaçando-as em coreografias de imagens, ou, composições animadas. É portanto um sistema que aproxima o mecanismo básico da animação com processos coreográficos.

Em uma primeira instância, o nome **Bodyweave** refere-se à experiência do participante com o sistema, na medida em que os sons e imagens manipulados digitalmente se entrelaçam formando um tecido de corpos e imagens animado. O *tecido-bodyweave*, por sua vez, permite o envolvimento de pessoas em processos colaborativos de criação de *bodyweaves*, interligadas na trama maior, a Internet.

Nas técnicas de animação em geral, existe uma imagem, ou *frame*, que representa o ápice da ação, o *Key frame*. As várias outras imagens em uma animação fazem o papel de ligação entre um *Key frame* e outro, proporcionando ao observador a sensação de movimento contínuo. As animações criadas em **Bodyweave** são como séries de *Key frames* encadeados, criando brechas para que o interator estabeleça mentalmente as ligações entre imagens.

As animações resultantes da interação com o sistema acontecem numa proporção de 6 *unidades-bodyweave* (um fragmento de áudio ligado à uma imagem) em *loops* de 2 segundos. Nesta estrutura, os tempos de exposição de cada imagem no período de 2 segundos são irregulares. Cada imagem recebe um valor diferente correspondente ao seu tempo de permanência na tela, dividindo o tempo total em pedaços desiguais.

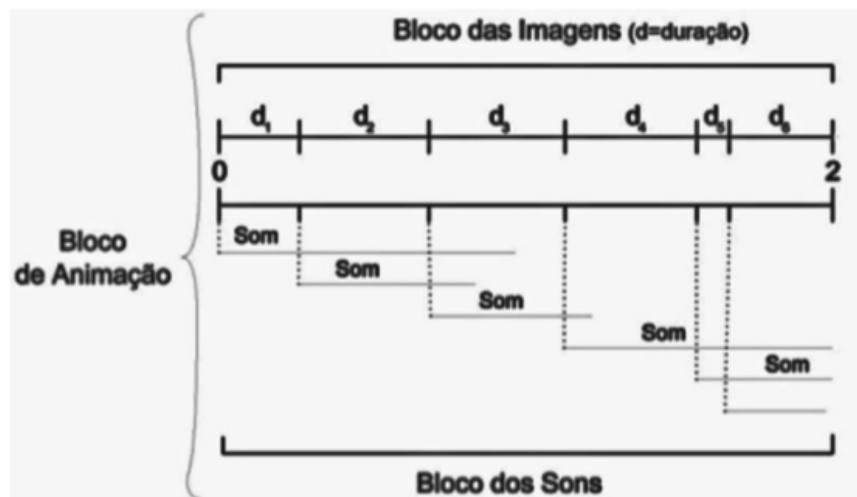


Figura 1. Gráfico de articulação entre imagens e sons, onde “d” é variável de acordo com a animação.

Desta forma, cada animação tem um ritmo próprio, quase material, como se alguns fotogramas em uma película fossem mais “exibidos”, e outros mais “tímidos”.

A concepção do programa busca estabelecer um *status* igualitário entre as dimensões sonora e imagética. A dimensão sonora nas animações realizadas através do sistema tem caráter estrutural, conduzindo a uma percepção da complexa relação som-imagem, que vai para além de uma atribuição descritiva ou auxiliar.

Nesta versão do programa, foi implementado um banco de sons, que disponibiliza sonoridades produzidas por músicos convidados, e um banco que abriga as imagens inseridas por interatores.

A partir deste banco, o interator cria grupos reunindo sons e imagens escolhidos. O sistema associa cada arquivo de imagem (*frame*) à um arquivo sonoro (*sample*) aleatoriamente, formando as *unidades-bodyweave* com as quais o interator é convidado a compor um tipo de *timeline*. Neste ponto do processo, a apresentação das imagens é suprimida, levando o interator a orientar o encadeamento das *unidades-bodyweave* na *timeline*, apenas através de sua metade sonora, ou seja, através dos sons associados à cada uma das imagens. Esta função foi pensada para orientar o interator a relacionar-se com a ordenação de elementos audiovisuais através da sonoridade, despojando-o de ideias pré-concebidas de como as imagens devem suceder-se.

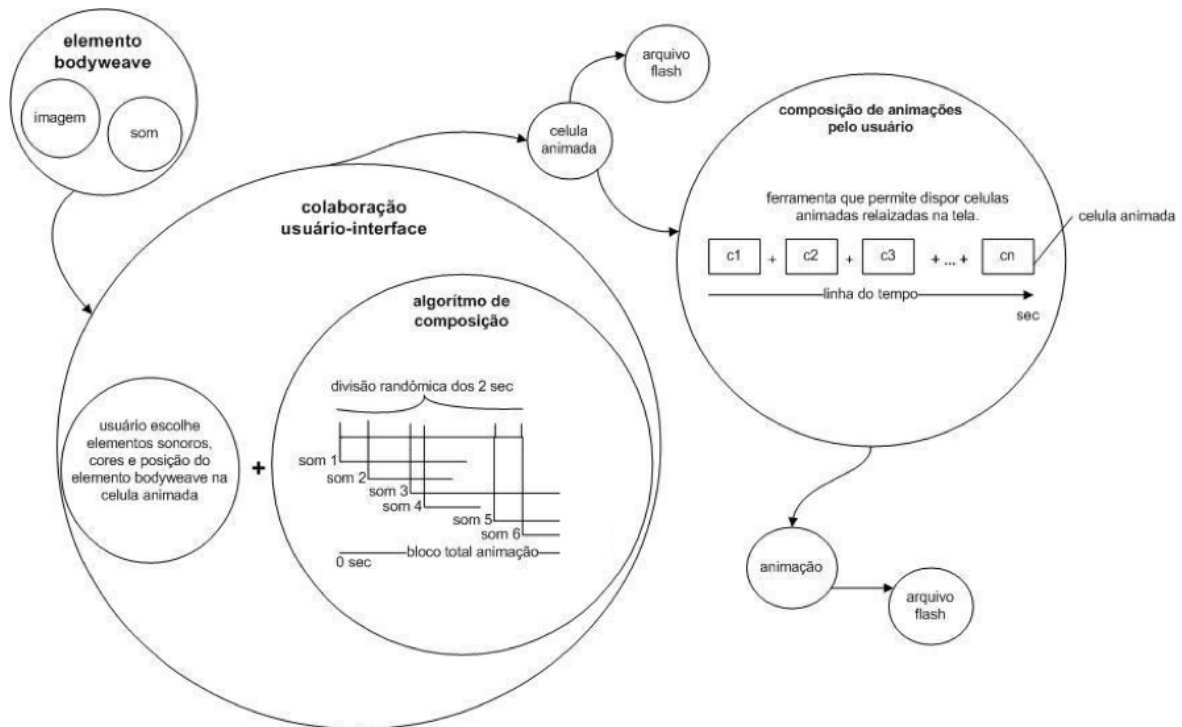
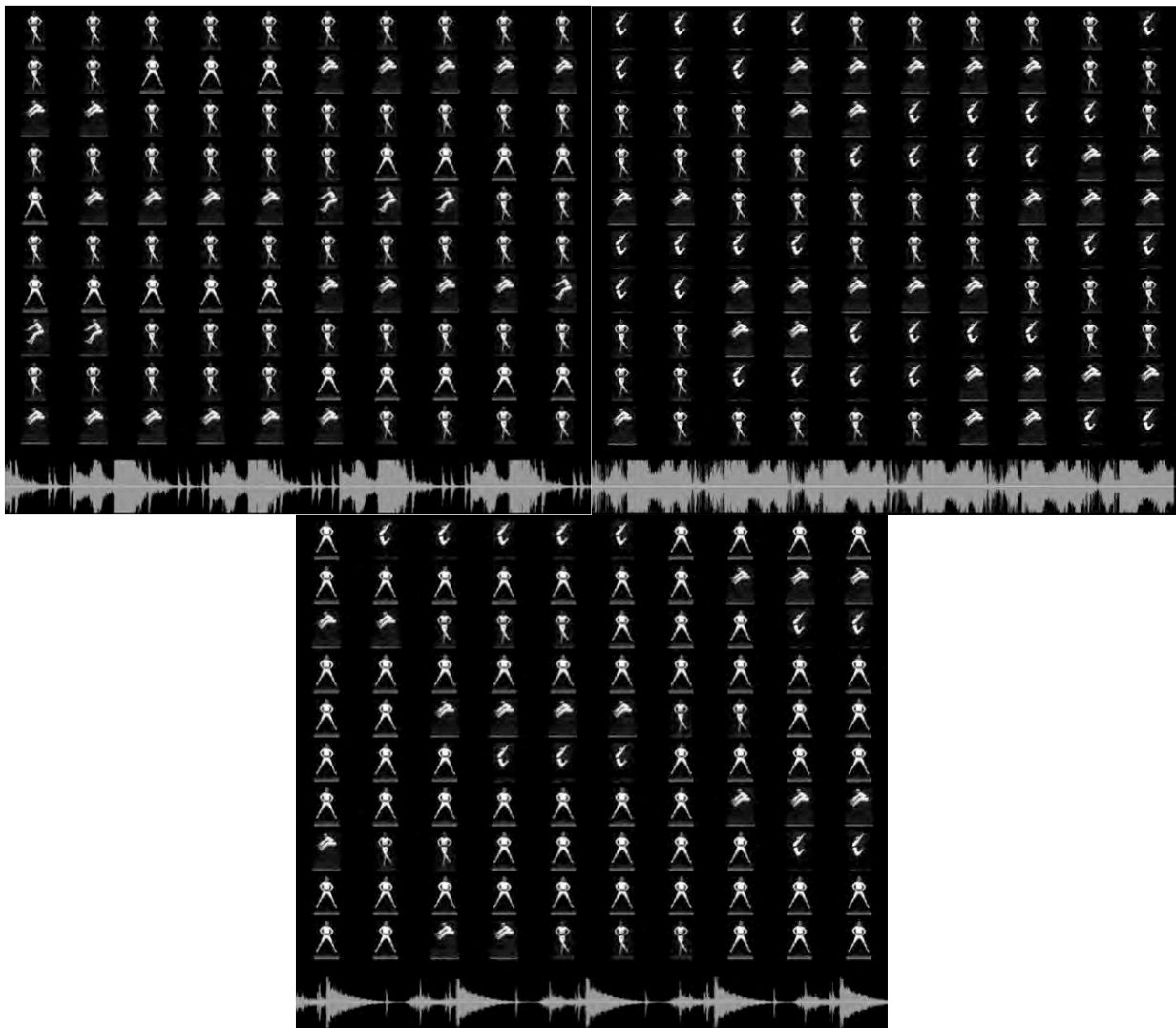


Figura 2. Gráfico de processos de animação em *Bodyweave*.

A operação de configurar uma animação a partir de um grupo criado pode ser repetida inúmeras vezes, até que uma delas intercepte a atenção do interator, e ele deseje *salvá-la*. As animações arquivadas são chamadas de *bodyweaves*, que por sua vez, podem ainda ser emendados, criando uma animação de até seis *bodyweaves*.

Para ilustrar a diferença de resultados obtidos com o uso de um mesmo grupo de imagens e sons, foram criadas três animações através do sistema **Bodyweave**. O áudio correspondente a cada uma delas foi traduzido em imagens com a aplicação do software *wavePad*.

Os *bodyweaves* realizados foram decupados em sequências de *frames*, e montados como uma sequência linear, de modo que uma sequência de duração de aproximadamente um minuto possa ser visualizada em uma única imagem por meio da utilização do software *imagej*. Assim, as diferentes sequências animadas, todas com duração semelhante, podem ser comparadas, revelando visualmente, pistas do modo como software opera, seja na atribuição de diferentes tempos à cada *frame* na sequência animada, na ordem em que aparecem, ou ainda nas composições sonoras criadas.



Figuras 3, 4 e 5. Visualização de dados aplicada à animação produzida em *Bodyweave.net*. As fotografias inseridas no sistema *Bodyweave* para este ensaio foram extraídas da série Saut – de instantâneos em negativo sobre placa de vidro - realizada como experiência de estudo de movimento humano, pelo fisiologista francês Etienne-Jules Marey e pelo inventor, cineasta e ginasta Georges Demeny, no *Etudes de Physiologie Artistique*, de 1883, publicado no site da Cinematheca Francesa.

Fonte: <<http://www.cinematheque.fr/marey/abecedaire/abecedaire-m/marche-saut.html>>.

A expressão ‘interceptar a atenção do interator’, coloca-se aqui como uma operação cognitiva relacionada à uma forma original de produção de sentido. Em outras palavras, o produto da interação com o sistema, ao ativar no interator uma interpretação significativa, insinua-se como uma estrutura a ser replicada em outros processos criativos.

Bodyweave, os outros trabalhos mencionados no início do texto, e a proposta de implementação do aplicativo *Cut App & Play*, assim como as práticas de *remix*, valem-se de uma estrutura modular de unidades individuais de origens e naturezas diver-

sas, portanto, híbridas. Os processos combinatórios propiciam a emergência de uma infinidade de resultados, os quais tornam-se linguagem, uma vez que acionem relações dialógicas com significados do universo pessoal do interator, no caso das coreografias emergentes em 2D, e significados do universo coletivo cultural, no caso dos *remixes*.

As operações realizadas pelo programa ativam variações e repetições de um conteúdo pré-selecionado pelo interator, apresentando à ele, tantas versões possíveis de modulações audiovisuais, quantas este se interessar por explorar. O computador apresenta a proposta e executa operações combinatoriais para gerar conteúdo audiovisual em diálogo com opções realizadas pelo interator. Na exploração da diversidade de articulações esboçadas no conteúdo emergente, exercitam-se negociações semânticas, numa espécie de garimpo em busca de renovação poética.

Enviado: 15 março 2017

Aprovado: 31 março 2017

Referências

FORSYTHE, William. 2009. Disponível em:

<<http://synchronousobjects.osu.edu/assets/objects/conceptThreadsAnimation/WilliamForsythe-ChoreographicObjects.pdf>>. Acesso em: 25 ago. 2013.

IRVINE, Martin. Remix and the dialogic engine of culture: a model for generative combinatoriality. In: NAVAS, Eduardo; GALLAGHER, Owen; BURROUGH, Xtine (Eds.). *The routledge companion to remix studies*. New York and London: Routledge, 2015. p. 15-42.

KROTOSZYNSKI, Lali. *Coreografias Emergentes em 2D: o que há entre a fluidez sonora e a intermitência da imagem*, 2013. Disponível em:

<<https://coreografias2d.wordpress.com/>>. Acesso em: 25 ago. 2013.

NAVAS, Eduardo. Disponível em: <http://remixtheory.net/?page_id=3>. Acesso em: 09 abr. 2012.

_____. Disponível em: <http://remixtheory.net/?page_id=938>. Acesso em: 09 abr. 2012.

TAVARES, Monica. Digital Poetics and remix culture: from the artisanal image to the immaterial image. In: NAVAS, Eduardo; GALLAGHER, Owen; BURROUGH, Xtine (Eds.). *The routledge companion to remix studies*. New York and London: Routledge, 2015. p. 192-203.