

TV e cinema expandidos: enunciação e dispositivos – técnica, estética e poética

Almir Almas¹ e Danilo Baraúna²

Resumo: Este artigo aborda a expansão tecnológica do audiovisual, cinema e televisão, entendendo como essas linguagens têm sido contaminadas por uma série de experiências que extrapolam as práticas mais convencionais. Apresentaremos algumas das obras criadas por Almir Almas, individual ou colaborativamente, entre os anos 2005 e 2015, para assim levantarmos discussões acerca de como essas expansões têm proporcionado mudanças na experiência do espectador, no lugar da enunciação do sujeito e nas linguagens e procedimentos cinematográficos e televisivos, a partir dos dispositivos.

Palavras-chave: TV. Cinema. Audiovisual. Expansão tecnológica. Dispositivos.

Abstract: This paper approaches the technological expansion of audiovisual, film and television, understanding how these languages have been mixed by a series of experiences that go beyond the traditional practices. We are going to present some Works of art created by Almir Almas, between the years of 2005 and 2015, individually or collaboratively, in order to develop discussions about the changes that these expansions has provided in spectators experience, in the place of personnel enunciation and in the languages and procedures of film and television, from devices.

Keywords: TV. Movie theater. Audio-visual. Technological expansion. Devices.

Introdução

Nesta segunda década do século XXI, os termos cinema e televisão não dão mais conta do que se produz e é consumido na forma de imagens e sons. Nem mesmo o termo audiovisual, que, em princípio, por ser uma palavra valise, poderia suprir essa falta, contempla a variedade de experiências contemporâneas com som e imagem em movimento. Dessa feita, são usados aqui os termos cinema, televisão e audiovisual, em separado e complementares, para que se possa dar conta do emaranhado que se apre-

¹ Almir Almas é Videoartista, VJing, Cineasta; Professor e Pesquisador do Departamento de Cinema, Rádio e Televisão e do Programa de Estudos Pós-Graduados em Meios e Processos Audiovisuais da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. É Coordenador Geral do Grupo de Pesquisa LabArteMídia - Laboratório de Arte, Mídia e Tecnologias Digitais e do Obted - Observatório Brasileiro de Televisão Digital e Convergência Tecnológica, CTR/ECA/USP. Autor de *Televisão digital terrestre: sistemas, padrões e modelos*, Alameda Editorial, de 2013, dentre outros livros e artigos. E-mail: alalmas@usp.br.

² Programador Cultural do Serviço Social do Comércio em São Paulo, responsável pela programação de Cinema e Vídeo e pelo Espaço de Tecnologias e Artes (ETA) da unidade Itaquera. Mestre em Meios e Processos Audiovisuais pela ECA/USP com período sanduíche na University of Glasgow (Escócia, Reino Unido). Especialista em Estudos Linguísticos e Análise Literária pela UEPA. Bacharel e Licenciado em Artes Visuais pela UFPA. E-mail: daniolbarauna@itaquera.sescsp.org.br e daniilo.barauna@gmail.com.

senta. Vez ou outra, também se pode usar termos como vídeo, filme e mídia, ou para tratar do específico formativo técnico, ou para remeter ao geral dos formatos e gêneros.

Este texto é uma possibilidade de reflexão sobre os trabalhos que Almir Almas realiza, na prática artística e no fazer teórico, e que se nomeiam como cinema expandido, televisão expandida, videoarte, videopoema, VJing, live-imagem, arte & tecnologia. O que esses trabalhos apresentam em comum, além do fato de serem obras pessoais, autorais, são premissas que apontam para a expansão do cinema e da televisão, tanto em seus dispositivos, quanto nos procedimentos de técnica, linguagem e estética.

Verifica-se, nesses trabalhos, um *tour de force* na transposição entre signos e hibridização artística de linguagem e gêneros; na expansão de gêneros e formatos de cinema, televisão, vídeo, videoarte e videopoema; no uso de interfaces computacionais e sistemas cibernéticos; na expansão de dispositivos técnicos referências de cinema e televisão; nas rupturas e hibridação entre artes e linguagens; no rompimento em seus limites dos códigos existentes; na expressão da arte e da percepção de tempos e espaços e de visão do mundo. Enfim, interessa pensar a expansão cinematográfica e televisiva a partir de seus dispositivos, procedimentos, linguagem, técnica e estética.

Dessa feita, o texto aborda obras realizados por Almir Almas (AA) (ou individualmente, ou em parceria, ou em coletivos artísticos, ou em orientação acadêmica), de 2005 a 2014: *Cubo*, de 2005 e de 2010; *Namahaiku*, de 2007 a 2012; *Trapézio*, de 2011; *Corpo 4K*, de 2014 e *Copan Thriller Revisitado*, de 2014. As obras *Corpo 4K* e *Copan Thriller Revisitado* são obras autorais, e em formato de cinema expandido, *live-image* e espetáculo audiovisual. *Namahaiku* é uma obra de poesia e tecnologia, em parceria com Daniel Seda, que teve seu início em 2007 (também com Cheli Urban) e com apresentações até 2015. *Cubo* é uma obra coletiva de intervenção urbana e espetáculo multimídia, que teve sua primeira versão em 2005, em São Paulo/SP, e a segunda em 2010, em Belo Horizonte/MG. É um trabalho conjunto de coletivos de arte de São Paulo, dentre eles, o Cobaia, do qual AA faz parte. Além do Cobaia, o *Cubo* foi realizado também pelos coletivos A Revolução Não será Televisada e Frente 3 de Fevereiro, Bijari, Cia As Cachorras, Contra-Filé, UDQUEM e

Perda Total. Por fim, algumas obras realizadas no Curso Superior do Audiovisual do Departamento de Cinema, Rádio e Televisão (CTR) da Escola de Comunicações e Artes (ECA) da Universidade de São Paulo (USP), que contam com a orientação, ou com a participação direta de AA. Como as orientações de TCC e IC: Projeto *Trapézio*, de 2011, um filme interativo para televisão digital, de direção de Marília Fredini; e *Serial Thriller*, de 2015, direção de Bruna Vallim, projeto de Iniciação Científica financiado pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq).

Nesse sentido, este texto se divide entre a apresentação dos trabalhos acima citados em seus aspectos poéticos e técnicos e, logo em seguida, uma reflexão sobre o contexto de produção e expansão de linguagem em que esses trabalhos estão inseridos, pensando em como essas práticas proporcionam novas experiências espaço-temporais aos espectadores, considerando também seus aspectos de possibilidade de enunciação nos espaços em que essas obras são apresentadas, destacando delas os aspectos que apontam para a expansão da televisão e do cinema. Não se fará uma análise fílmica, videográfica ou televisiva das obras. O que interessa aqui são apenas os aspectos da expansão e de como procedimentos adotados reverberam procedimentos originalmente do cinema, da televisão ou do vídeo e se hibridizam nas linguagens artísticas, técnicas, poéticas e estéticas e em gêneros, formatos e cultura.

Práticas artísticas de expansão audiovisual

Nesta seção apresentaremos algumas das obras que foram realizadas nos últimos 10 anos, as quais se tornam vetor fundamental para que pensemos as expansões na linguagem audiovisual. Indicamos aqui a importância de considerar a prática artística-reflexão teórica como fundamental para o desencadeamento de análises que levem em consideração uma totalidade dos procedimentos encarados quando da realização de uma obra, momento essencial para que uma reflexão teórica acerca de determinada linguagem artística se construa. Falamos, portanto, do papel, e da necessidade da atuação do artista como aquele que fala e reflete sobre sua própria prática.

Verificamos que, em primeira instância, a análise dessas obras nos leva ao reconhecimento de procedimentos – sejam artísticos, técnicos, poéticos ou estéticos –,

que, em busca do fazer poesia, arte e tecnologia, em hibridização de gêneros, formatos e cultura, perpassam as seguintes premissas:

- a) Uso de “Poética Live”, em que o “tempo do acontecimento é o mesmo da transmissão”, numa relação com o tempo da televisão;
- b) Uso do “tempo presente”, “tempo direto” e “tempo real”;
- c) Realização de “Cinema ao vivo” em espetáculos em formato de “Cinema expandido/VJing/Live-Image”;
- d) Direção e atuação ao vivo – diretor/performer;
- e) Aporte de arranjos tecnológicos;
- f) Técnicas e dispositivos de interatividade;
- g) Ambientes imersivos;
- h) Telas panorâmicas;
- i) Criação em multitelas e multiplataformas;
- j) Aparatos/dispositivos cinematográficos e televisivos/videográficos em sua “expansão” de enunciação;
- k) Hibridização entre mídia, arte e tecnologia;
- l) Hibridismo cultural;
- m) Estética e poética técnico-narrativas;
- n) Práticas tecnológicas;
- o) Reflexão teórica;
- p) Sinergia entre humanos e aparatos tecnológicos artísticos.

Em suma, essas obras evidenciam um fazer artístico pautado pela experimentação, pela invenção e pela busca constante de soluções tecnológicas de ponta e que apontam rupturas em suas dimensões de técnica, linguagem, poética e estética. Ou seja, não é meramente protocolar ou meramente um *up-to-date* tecnológico sem sentido quando nessas obras se busca esse fazer artístico, nos moldes detalhados acima. Por isso, nota-se, em seus procedimentos, por exemplo, o uso de: tecnologias de transmissão de vídeo e áudio em *streaming* em redes celulares 3G/4G e em rede fotônicas de fibra óptica de super alta velocidade; projeção de imagem em

multitelas grandes e pequenas e em resoluções HDTV e UHDTV/4K (vídeo de super alta qualidade); uso de interfaces computacionais e sistemas cibernéticos, tanto para a geração de imagens e sons, quanto para controles de dispositivos interativos e imersivos; e uso de softwares de manipulação ao vivo de imagens e sons. Todos os recursos que o diretor toma à mão são em função de uma proposta artística e de experimentação técnico/estética no sentido de rompimento de limites de representação, enunciação e dispositivos cinematográficos/televisivos.

I. *Cubo*, de 2005 e 2010

Trata-se de uma obra coletiva de intervenção urbana e espetáculo multimídia, que teve sua primeira versão em 2005, na cidade de São Paulo, e a segunda em 2010, na cidade de Belo Horizonte. Com apoio do CCBB (Centro Cultural do Banco do Brasil), este é um trabalho conjunto de coletivos de arte de São Paulo, dentre eles, o *Cobaia*. Além do *Cobaia*, o trabalho tem *A Revolução Não será Televisonada* e *Frente 3 de Fevereiro*, *Bijari*, *Cia As Cachorras*, *Contra-Filé*, *UDQUEM* e *Perda Total*.



Figura 1. Imagem interna da obra *Cubo*, 2005 a 2010.

Tem-se nesse trabalho um cubo de grande proporção, com conteúdos audiovisuais projetados em cinco das suas seis faces, editados ao vivo e comandados por uma parafernália tecnológica de sistemas de *switchers* computadores, MIDI, câmeras ao vivo e software de VJ, tudo a partir do interior do cubo. As duas versões apresentaram algumas variações, tanto no aparato técnico envolvido, quanto na

dimensão do cubo. Na cidades de São Paulo a sua dimensão era de sete metros de altura por sete metros de largura em cada face, e, na cidade de Belo Horizonte, de 10 metros por 10 metros em cada face. Em São Paulo, foi alocado um maior número de dispositivos tecnológicos (computadores, switchers, matrix, softwares) e artistas nas apresentações ao vivo; em Belo Horizonte, já foi necessário um número menor de artistas ao vivo e de dispositivos tecnológicos. Os conteúdos foram construídos tendo as respectivas cidades como referenciais e tratando de questões culturais, urbanas, econômicas que as envolvem. Alguns desses vídeos são, inclusive, registros de intervenções realizadas pelos coletivos nesses espaços. O *Cubo* (figuras 1 e 2) é um projeto que mistura projeção, criação sonora, intervenção teatral e discussões políticas. Pensando uma expansão da linguagem audiovisual, esse cubo representa a possibilidade de uma montagem ao vivo, com diferentes lógicas a partir de cada uma das faces, realizada em um processo colaborativo entre os coletivos e com narrativas que dependem também da fruição e intervenção dos transeuntes que se deparam com a ação realizada no centro de São Paulo.



Figura 2. Obra *Cubo* instalada no Vale do Anhangabaú em São Paulo, 2005.

II. *Namahaiku*, 2007 a 2015

Esta é uma obra criada em parceria com Daniel Seda e Cheli Urban, em 2007, e que ainda AA desenvolve junto com o Seda. Neologismo criado por AA, em língua japonesa, com a junção das palavras "nama" (vivo/ao vivo) e "haiku" (gênero de poesia japonesa), a palavra *Namahaiku* nomeia esta obra que une poesia e tecnologia em uma

experiência poética sensorial, com uso de meios audiovisuais e de interfaces tecnológicas, numa hibridação de videoarte, cinema experimental e cinema expandido (figuras 3 e 4).



Figura 3. Versão da obra *Namahaiku*, Casa das Rosas - São Paulo.

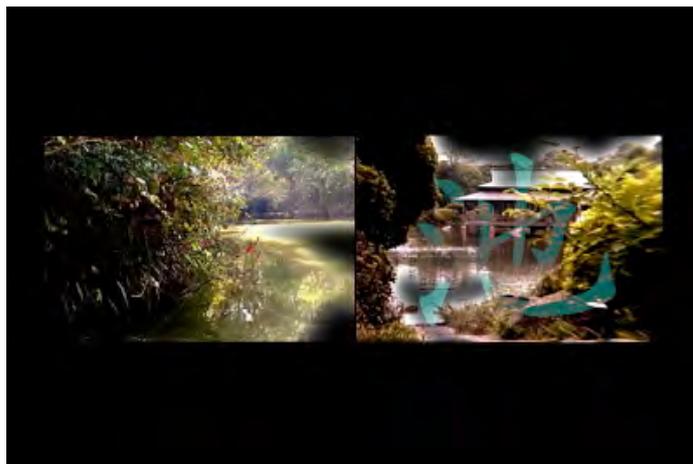


Figura 4. Frame de vídeo integrante da obra *Namahaiku*, 2007 a 2015.

Com seu formato de cinema expandido, live-image e espetáculo de VJ, *Namahaiku* se apresenta também como continuidade da série de videoarte/ videopoema monocanal intitulada *Videohaiku*, criada por AA desde 1990 e que foi tema de seu Mestrado em Comunicação e Semiótica, na PUC-SP.

III. *Trapézio*, de 2011

Filme interativo para televisão digital, de direção Marília Fredini. Programado por Marília Fredini e Thiago Afonso de André, com a orientação de AA, como TCC (Trabalho de Conclusão de Curso) do Curso Superior do Audiovisual do Departamento

de Cinema, Rádio e Televisão da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.

Nesse filme interativo, realiza-se a expansão da televisão, especialmente, através do diálogo que se estabelece entre a sintaxe audiovisual e a sintaxe de programação. Ou seja, adentra-se, para além do campo da produção audiovisual, o campo da engenharia de software. Nesse diálogo, algumas características são consideradas: a construção de processos interativos, os quais estabelecem uma comunicação de mão dupla entre emissor e receptor (ou entre emissoras de televisão e telespectadores), os diferentes tipos ou níveis de interação que são programados e permitidos, a ação passada para a mão do telespectador ativo (que se transforma em um “interator”, ou “co-autor interativo”), a exigência de se pensar na rapidez e na consistência na função de transmissão de dados para a fruição audiovisual (ou seja, para que o telespectador/interator possa vivenciar o lugar de enunciação, tão caro ao cinema).

Essa expansão televisiva permite também entender que o sintagma da linearidade audiovisual cede lugar ao paradigma da planificação não-linear do fluxograma. Ou seja, além de elementos visuais e verbais e de especificidades da dramaturgia e de uma narrativa aristotélica, no roteiro de uma obra em televisão expandida entram elementos até então não pensados como parte de uma obra audiovisual, como, por exemplo, elementos topográficos, construção de planificação, adição de eventos que disparam ações, construção de nódulos narrativos e uso de ferramentais da escritura de código.

Desse modo, o pensamento por trás do filme interativo *Trapézio* acabou tendo de se haver com questões que são próprias das estruturas e linguagens de programação, para que, na sua realização, se pudesse pensar para além da trama aristotélica da história. Houve, assim, a entrada de novos termos dentro da sintaxe audiovisual, que permitiram realizar a obra com o pensamento não apenas de diretor de televisão ou cinema, mas também de programador. Desta feita, ficaram familiares à diretora, produtores, roteiristas e montadores audiovisuais termos até então pouco usuais em seu meio, tais como contexto principal, contexto filme, âncoras, nódulos de conteúdo, nódulos de composição, conectores, focus index, role (papel), que são

próprios da linguagem e sintaxe de programação (no caso, da programação em NCL do Ginga, Middleware brasileiro do sistema de televisão digital do Brasil, o ISDB-Tb).

O filme *Trapézio* teve de se haver não apenas com essa sintaxe “estrangeira”, como também com outros conceitos que também eram externos à linguagem televisiva e audiovisual, como os conceitos de Design de Interação, de Design de Interatividade, de Interface, de Interação Humano-Computador e de Usabilidade (figuras 5, 6, 7 e 8).

Para a existência desse filme interativo, no contexto da televisão digital interativa, além de se levar em conta questões como o ambiente de radiodifusão, pelo lado das emissoras, que se preocupam com tecnologias que permitam procedimentos implementadores de função e de controle de fluxos do conteúdo audiovisual, leva-se em conta também a ponta da recepção, o lado do telespectador, tanto em suas padronizações técnicas para permitir recepção e ação (interatividade), quanto em seus procedimentos de uso no âmbito da cultura e do hábito.



Figura 5. Menu inicial, em que se explica a interação nos botões coloridos.
Fonte: Projeto *Trapézio*, TCC de Marília Fredini, 2011.

Seguindo a definição de Mark Meadows (em seu livro *Pause & Effect – the art of interactive narrative*, de 2003) para as estruturas narrativas (Nodal Plots, Modulated Plots e Open Plots). Marília Fredini classifica o filme *Trapézio* como sendo um filme de “Modulated Plots”, em que “a compreensão final da obra se dá, portanto, diferentemente para cada espectador, de acordo com os diferentes caminhos narrativos que este pode optar por seguir”. Dessa forma, em seu TCC, Marília Fredini

apresentou o diagrama de interatividade por ela elaborado para o filme interativo *Trapézio*, no qual são especificados os pontos de interatividade e os caminhos a serem percorridos pelo telespectador em sua ação de interatividade.

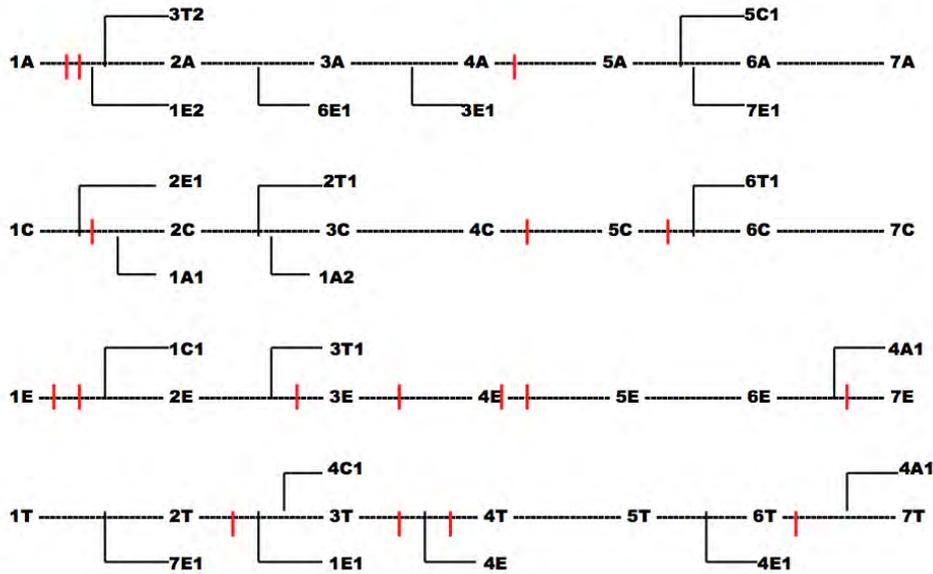


Figura 6. Estrutura das cenas e interações de *Trapézio*, 2011.
Fonte: Projeto *Trapézio*, TCC de Marília Fredini, 2011.

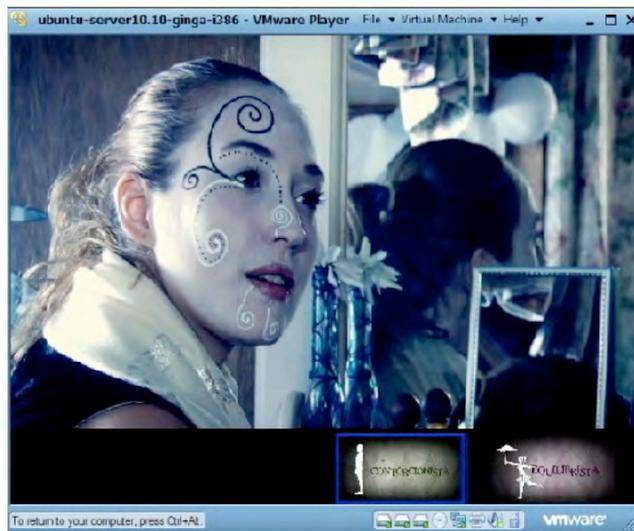


Figura 7. Tela com ícones de interação durante uma cena do filme.
Fonte: Projeto *Trapézio*, TCC de Marília Fredini, 2011.

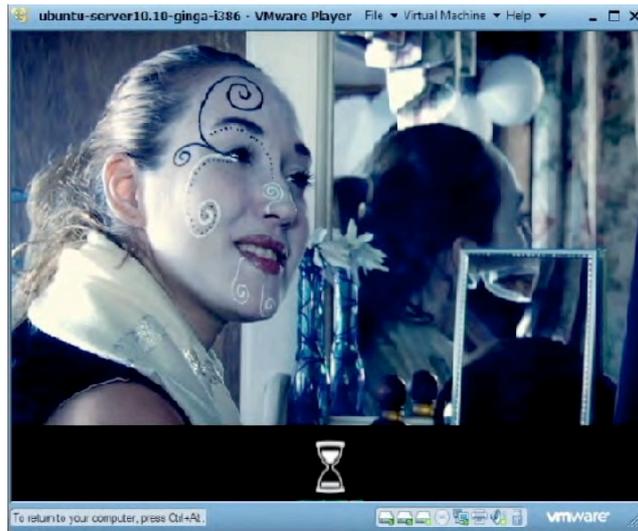


Figura 08. Ícone de “tempo”, que aparece após ação de interatividade do interator/usuário..
Fonte: Projeto *Trapézio*, TCC de Marília Fredini, 2011.

IV. *Corpo 4K*, de 2014

Continuidade da obra *Corpo Cinesis*, de 2013, a performance audiovisual *Corpo 4K*, com duração de 25 minutos e apresentada em um teatro, 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 AA em sua trajetória, entre práticas de danças orientais e afro-brasileiras. Compuseram a realização desse trabalho o VJ e diretor Almir Almas, a assistente de direção Bruna Vallim, o músico Roger Bacoom, a performer de dança Butoh Emilie Sugai, o capoeirista Fábio Rocha (Soneca), Mestre Griot Alcides Lima, a equipe de rede do espaço, uma equipe de engenharia de compressão e digitalização em 4K e uma equipe de integração técnica coordenada por Thiago Afonso de André.

Nesse trabalho aproximamos a experiência como VJ com a direção de televisão, em que a montagem e escolha de planos e quadros se dá no mesmo momento da transmissão, no jogo entre imagens pré-gravadas, captações ao vivo e improvisação. A performance é executada a partir dos seguintes elementos: inicialmente vemos uma projeção em grandes dimensões em uma tela, advinda de uma captação em ULTRAHDTV 4K em tempo real da performer Emilie Sugai, que está em uma sala separada cerca de 500 metros do teatro. Nessa sala, Sugai 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 Rede Fotônica de alta capacidade, de 1Gbps e Encoder/Decoder Fogo Sender/Receiver 4K, para o equipamento do diretor Almir Almas localizado na lateral do palco do teatro, o qual projeta também em qualidade 4K o vídeo naquela 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 Soneca interage, a partir da capoeira, com os movimentos de dança Butoh proferidos por Emilie e visualizados nesse vídeo projetado. Ainda nesse espaço Roger Bacoom executa músicas com sonoridades que retomam aquela hibridação entre a cultura oriental e afro-brasileira.

O clímax do trabalho acontece quando Fábio 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 performando nas ruas de São Paulo sejam sobrepostos à transmissão ao vivo em janelas e sobreimpressões que também agregam a imagem do capoeirista gravada por outra câmera. A performance é finalizada com uma gravação sonora de Mestre Alcides que canta três vezes “Quem jogou jogou, quem não jogou não joga mais”. Aqui vemos uma relação de mutualidade que 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 Bacoom influenciará o processo de mixagem de AA, ou os movimentos corporais de Emilie Sugai (Butoh) poderão conduzir a performance de Fábio Soneca.

Para o arranjo técnico, o diretor AA 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 – UHD TV 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. As imagens de ultra alta definição 4K (UltraHD 4K – UHDTV 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 AA 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.

Para que se pudesse realizar a proposta estético-poética, o diretor contou com as seguintes participações tecnológicas: de Engenharia de Compressão e Digitalização do Laboratório de Aplicações de Vídeo Digital, do Departamento de Informática da Universidade Federal da Paraíba (LAVID/DI/UFPB), coordenado pelo Prof. Dr. Guido Lemos; de Engenharia de Rede, com suporte de Fernando Redigolo, do Laboratório de Arquitetura e Redes de Computadores (LARC), do Departamento de Engenharia de Computação e Sistemas Digitais da Escola Politécnica da USP (PSC/EP/USP), coordenado por Tereza Cristina Melo de Brito Carvalho; de professores e técnicos do Departamento de Cinema, Rádio e Televisão; e de Thiago Afonso de André, então doutorando do Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais.

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).

O primeiro aspecto espacial essencial a se considerar aqui é o fato de Emelie não estar presente no mesmo espaço físico que o diretor/VJ, o músico, e o performer capoeirista. A interação entre Emelie e Fábio Soneca acontece virtualmente. Soneca interage respondendo à transmissão ao vivo de uma performer que sequer está vendo-o 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 as questões espaciais que perpassam o trabalho, é justamente a alta resolução da imagem projetada em grandes dimensões. Para quem assiste a performance, o vídeo em transmissão ULTRAHDTV 4K em uma sala escura traz uma relação clara de fantasmagoria, como uma tentativa do próprio vídeo de incluir o corpo de Emelie naquele espaço da maneira mais realista possível a partir da alta resolução. O momento de projeção instaura a dúvida da presença real ou virtual do corpo de Emelie 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 (figura 9).



Figura 9. *Corpo 4K*, no Teatro da Faculdade de Medicina da USP, 2014
Foto: Óskar Garcia.

V. *Copan Thriller Revisitado*, 2014

Esta é uma obra autoral, e em formato de cinema expandido, *live-image* e espetáculo audiovisual. *Copan Thriller Revisitado* é uma versão ao vivo do curta *Copan Thriller*, dirigido por AA e gravado em VHS em 1988, no próprio Edifício Copan. Nesta versão cinema expandido/live-image, apresentada no Satyrionas, AA convidou a atriz Djane Borba, que fez o curta original, para contracenar no alto do Edifício Copan, com a atriz Ana Rosa, que faz o papel de uma jovem atriz que encontra a fita VHS do curta e ao começar a assisti-lo resolve ir em busca do local em que se passa a história (Edifício Copan), como se fosse atrás do passado que o filme apresenta. Ao chegar lá no Copan, ela se encontra com a atriz do filme original, que lhe aparece como um fantasma (figura 10).



Figura 10. Frame de registro em vídeo de *Copan Thriller Revisitado*, 2014.

A tecnologia (o aparato tecnológico) usada no trabalho foi o que permitiu que a trama pensada pudesse acontecer ao vivo (proposta estético-poética). A personagem de Ana Rosa sai de dentro do Porão do Espaço dos Satyros e corre pela Praça Roosevelt, em direção ao Copan; e lá ela se encontra com a personagem de Djane Borba. Todo esse percurso e o encontro das duas atrizes são mostrados ao vivo, em tempo real, via pacotes de *streaming* de redes de celulares (figura 11). Para que se pudesse ter esses pacotes de *streaming* via rede de celular, obteve-se o apoio da empresa brasileira U-Can digital transmission (representante no Brasil da empresa israelense Live-U), que cedeu o uso de uma mochila-link.



Figura 11. Frame do registro em vídeo de *Copan Thriller Revisitado*, 2014.

A direção do trabalho foi feita ao vivo, de dentro do porão do Espaço dos Satyros, em que a montagem foi feita tendo as imagens da revisita/remontagem do filme original, com as imagens vindas ao vivo, em streaming pela rede 3G. O público acompanhou o trabalho diante de um telão de vídeo instalado nos porões do teatro, de onde também se pode ver a saída da personagem de Ana Rosa, em busca do Copan. No começo do espetáculo, ela está nos porões do teatro, diante do telão, coloca a fita VHS no aparelho de videocassete, e essa imagem é projetada na tela. Ao identificar o Edifício Copan no vídeo, ela sai em busca do prédio. A partir desse momento, o curta passa a ser remontado ao vivo, revisitado, e as imagens da atriz caminhando do teatro até ao Copan, passando pela praça, seu encontro com a personagem de Djane Borba no alto do edifício (local da locação do filme original) e seu caminhar conjunto, são montadas juntamente com o filme original revisitado (figura 12).

A trilha sonora do espetáculo foi executada ao vivo pelo músico Caio Kenji Uesugui, tendo como base a trilha sonora original do filme, composta pelo Roger Bacoom, Mário Santiago, Almas Beatnik e pela Banda Ou Isis, mixada com manipulações sonoras, realizadas com o software Pure-Data, de peças musicais compostas por Roger Bacoom e insertes sonoros do filme *O bandido da luz vermelha*, de Rogério Sganzerla, 1968.



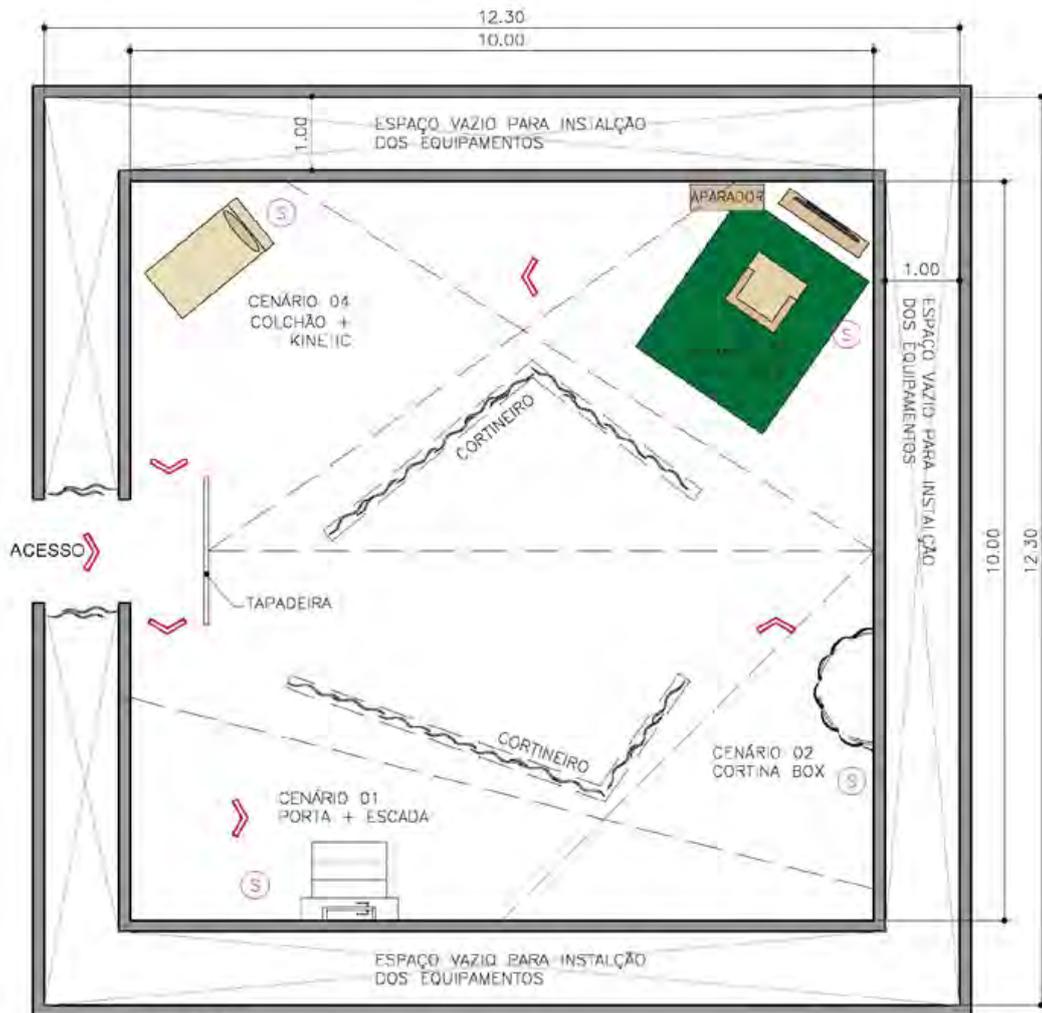
Figura 12. Frame do registro em vídeo de *Copan Thriller Revisitado*, 2014.

VI. *Serial Thriller*, de 2015

Obra realizada como Iniciação Científica, associada à pesquisa de AA de Pós-Graduação, com Bolsa CNPq, com direção da orientanda Bruna Vallim e com o envolvimento direto de AA na realização (figuras 13, 14, 15, 16).

Criado como uma videoinstalação interativa, a obra abarca os limites entre cinema e artes visuais, o que coloca em reflexão aspectos do cinema expandido, do ciberespaço e da interatividade. Na “caixa escura” do ambiente, a diretora criou seis cenários, os quais disparavam situações de interatividade: a) uma porta de madeira com olho mágico (O Jantar); b) um arco de alumínio com cortina plástica (O Banho); c) poltrona de couro envelhecido (Poltrona); d) um colchão de solteiro com lençol de algodão branco (Colchão). Com tema ligado ao gênero terror, a obra conta a história de um homem que se torna assassino em série.

Com o espaço totalmente mapeado e controlado por sensores de presença infravermelhos, Kinect e Arduinos, as interatividades eram acionadas pelo participante (interator) durante seu percurso na sala (individual, um participante de cada vez), às cegas, cruzando linhas invisíveis, as quais disparavam conteúdos audiovisuais relacionados a cada cenário, com projetores e caixa de som.



PLANTA
SERIAL THRILLER: UMA EXPERIÊNCIA DO
CORPO-SENSOR NO ESPAÇO IMERSIVO
 ESCALA 1:75

LEGENDA:	
	PERCURSO DOS SENSORES INFRÁVERMELHO
	INDICAÇÃO DE CAIXAS DE SOM

Figura 13. Site do projeto *Serial Thriller*, 2015.
Fonte: <<http://serialthriller.hotglue.me/>>.

Serial Thriller

Fluxograma de eventos

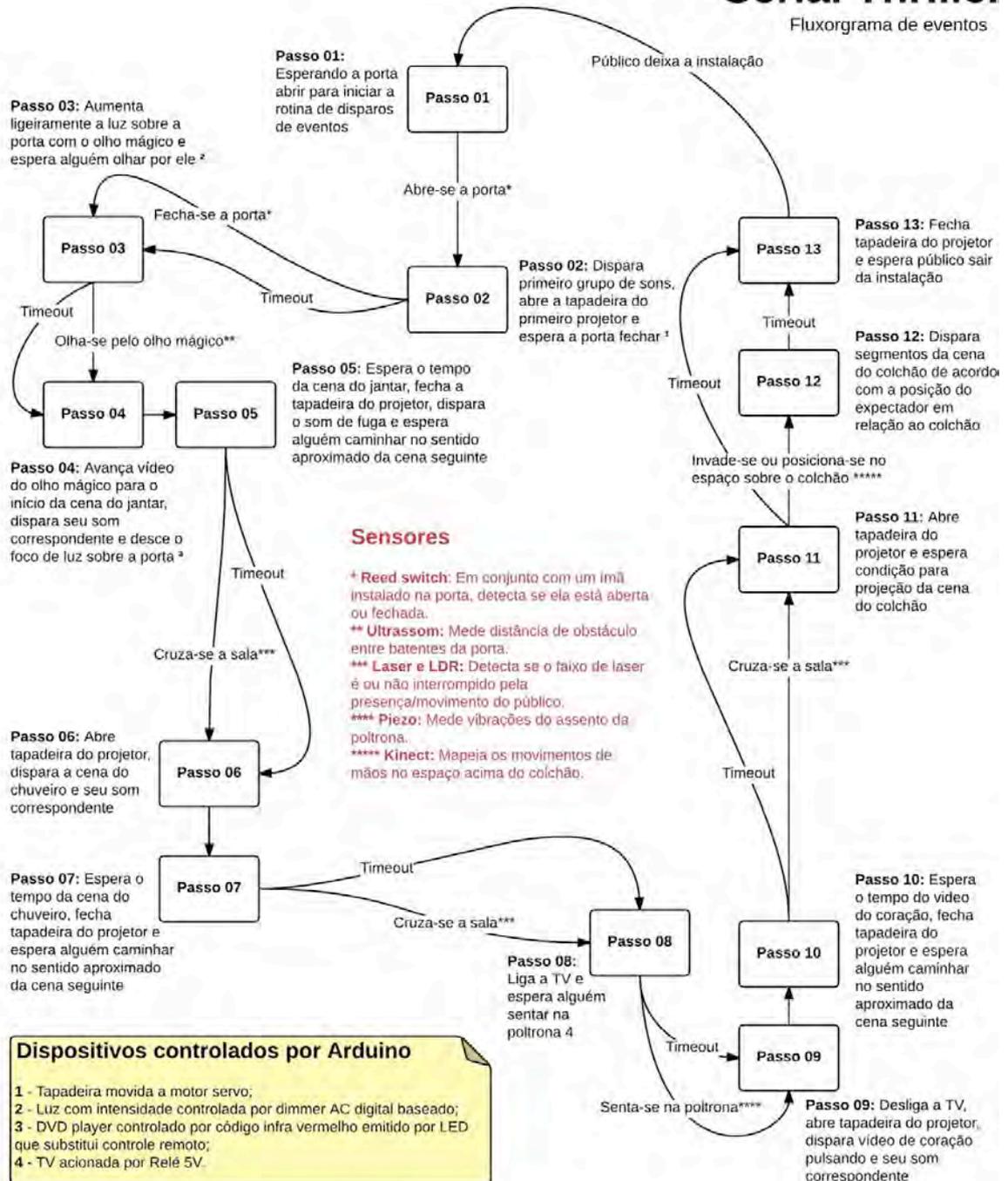


Figura 14. Fluxograma de eventos de *Serial Thriller*, 2015, direção de Bruna Vallim.
Fonte: Acervo da diretora.



Figura 15. Fluxograma de eventos de *Serial Thriller*, 2015, direção de Bruna Vallim.



Figura 16. Fluxograma de eventos de *Serial Thriller*, 2015, direção de Bruna Vallim.

Espaço, expansão e interação na experiência do espectador

A partir das obras apresentadas, o que se busca é a construção de processos de espacialização, que, por sua vez, mexem com os paradigmas de montagem e da relação do espectador com a obra. Criam-se espaços diferenciados na performance, na montagem e na exibição/projeção dessas obras, e embaralham-se os registros de Real e Virtual, especialmente em relação ao jogo de presença/ausência do corpo físico (seja do performer, do diretor/performer, seja do público).

Desta feita, são discutidas questões tais como formatos audiovisuais em circuitos de arte e tecnologia, indústria criativa e mercado, linguagens técnicas em hibridação (videoarte, *visual music*, *live cinema*, cinema expandido, música, dança, performance e teatro) e formatos em televisão digital (segunda tela, TV social, mobilidade e programas ao vivo, Realidade Virtual e Aumentada e Cenografia Virtual). E, claro, também as grandes alterações na distribuição e nos modelos de negócios da televisão, cinema e audiovisuais.

Do mundo do Cinema, interessa, nessas obras, pensar a partir de Gene Youngblood e seu *Expanded Cinema*, de 1970, o entendimento de um cinema que se expande, sobretudo, que se expande além das fronteiras de linguagens e telas. Um cinema que extrapola os códigos e as linguagens cinematográficas, que expande a consciência do espectador, que leva esse espectador a vivenciar todos os seus sentidos; enfim, o entendimento desse cinema que mistura entre estética, poética e dispositivos tecnológicos; fruição de um efeito estético. O conceito de expansão da linguagem desafia as possibilidades além das fronteiras estabelecidas por seus códigos, expandindo seu território de ação, ampliando a percepção para novos tempos e espaços, dialogando com outros códigos e linguagens. Realiza, desta forma, extrapolação do “determinado código ou linguagem em sua concepção inaugural” (YOUNGBLOOD, 1970).

Gene Youngblood falava, já em seu livro de 1970, em simbiose homem-máquina, relações que se vislumbavam entre máquinas e humano. Em suma, Youngblood estava interessado na extensão das imagens técnicas e na expansão das emoções e pensamentos próximas de uma totalidade das percepções do ser no mundo. Percepções estas que juntam “arte, ciência e metafísica”, através da fusão entre

estética e tecnologia, em busca de uma expansão da consciência (YOUNGBLOOD, 1970).

Em relação à televisão, a convergência aponta para um cruzamento entre emissoras, produtoras, distribuidoras, plataformas e tecnologias – padronizações e sistemas. Atualmente, os termos em uso são: televisão expandida, Internet na televisão, televisão na Internet, televisão conectada, televisão pessoal e televisão social, por exemplo, tentando dar conta de como conteúdo, linguagem e estética transitam por dentro desse emaranhado. Isto, sem dizer da palavra mágica: Interatividade.

Porém, convém lembrar André Lemos:

Interatividade é hoje em dia uma palavra de ordem no mundo dos media eletrônicos. Hoje tudo se vende como interativo; da publicidade aos fornos de microondas. Temos agora, ao nosso alcance, redes interativas como Internet, jogos eletrônicos interativos, televisões interativas, cinema interativo... A noção de “interatividade” está diretamente ligada aos novos media digitais (LEMOS, 1997, p. 110).

Para Arlindo Machado e Raymond Williams, a interatividade seria, em última instância, dar “total autonomia ao receptor”, o que diferenciaria das tecnologias reativas, que simplesmente tomam mão da “predeterminação de possibilidades”. Interatividade seria algo mais complexo e que “extrapola as características de previsibilidade e predeterminação da chamada reatividade”. Permitiria uma “interação com os conteúdos”, através de “conteúdos dinâmicos residentes nos softwares”. Para estes novos mídias digitais, André Lemos reforça: “A tecnologia digital possibilita ao usuário interagir não mais apenas com o objeto (a máquina ou a ferramenta), mas com a informação, isto é, com o ‘conteúdo’” (LEMOS, 2015).

Cláudia Giannetti (2006), citando Christoph von der Malsburg, declara que para que haja de fato uma interatividade é preciso que se apresente um diálogo entre público e interface, o que consistiria em uma troca e autonomia de ambas as partes no processo de significação de um trabalho de arte, ou seja, reações meramente táteis como apertar um botão, mover um mouse, virar uma página seriam na verdade “sistemas reativos”, em que o espectador apenas modifica possibilidades dadas e limitadas ao programa. Gianetti traz uma discussão referente ao diálogo versus discurso, sendo este último baseado em um processo de controle de uma das partes, o

que anularia um diálogo efetivo. Embora esse controle possa não ser facilmente compreendido ou visualizado pelo público, a maioria desses trabalhos de artemídia³, baseia-se na construção de interfaces em que as regras do aparelho não são compreendidas pelo público e esse acaba se tornando mero instrumento controlado pelos algoritmos possíveis da máquina concebida pelo artista.

Segundo Christoph von der Malsburg (*apud.* GIANETTI, 2006, p. 124), é isso que na maioria das vezes acontece na interação homem-máquina por meio do discurso. O artista parece conceber estruturas de manipulação das ações possíveis do público na experiência com a obra e “(...) enquanto o controle for o eixo principal, o computador não poderá assumir a posição de interlocutor numa comunicação com seres humanos” (GIANETTI, 2006, p. 124). Não queremos com isso dizer que o artista constrói sempre conscientemente discursos de poder para ter o total controle das ações do público em suas mãos, mas que suas escolhas técnicas pressupõem esse controle mesmo que inconscientemente. Esta é a problemática que parece assolar a produção e crítica das artes em mídias emergentes, como tornar real essa interatividade que é almejada por esse contexto enquanto formação discursiva que se entremeia na cultura contemporânea das máquinas.

A televisão expandida passa, então, a ser pensada a partir, principalmente, da possibilidade da interatividade. Pensa-se, então, em três aspectos da interatividade: a) interação máquina-máquina; b) interação homem-máquina; e c) interação homem-homem. A Interação máquina-máquina e a interação homem-máquina são da ordem da interação técnica e a interação homem-homem é da ordem da interação social. Em todos esses aspectos da interatividade o que está em jogo são a “interface” e a “zona de contato da interação”. Essas são o que define o chamado IHC, ou seja, a “Interface Humano-computador”.

Pensa-se também, por outro lado, na questão da “autoria” da obra. A obra de arte proveniente desses processos interativos e de sistemas computacionais são obras dos artistas? Ou são obras dos técnicos que criam as máquinas? Ou, então, são obras das próprias máquinas? Uma vez que se vê a estrutura tecnológica, os sistemas

³ Termo cunhado por Arlindo Machado, refere-se a “(...) formas de expressão artística que se apropriam de recursos tecnológicos das mídias e da indústria do entretenimento em geral, ou intervêm em seus canais de difusão, para propor alternativas qualitativas. (MACHADO, 2007, p. 7).

computacionais e as interfaces, bem como os mecanismos de interatividade (aqui também entram os Design de interação e Design de interfaces) como parte integrante da obra, não é mais possível separar a estrutura da história (ou do conteúdo) da estrutura dos dispositivos. Todos esses elementos são partes integrantes e integradas do processo da obra e, – por que não dizê-lo – do processo de autoria.

As quatro etapas da interatividade, observação, exploração, modificação e mudança permitem que o espectador (ou interator) contribua com o sistema a partir de acréscimos de informações. Ou seja, ele, espectador (interator), executa algo que acrescenta informações ao sistema. É isso que gera o aumento de perspectiva e o aumento de investimento, o envolvimento e o interesse por parte do espectador (interator). Na observação, o espectador contribui com o sistema, na exploração ele faz algo dentro do sistema, a modificação é o que permite que o sistema seja mudado pelo espectador, e a mudança é o que o sistema faz para que o espectador saia mudado pela interatividade.

Como se vê, essa expansão da televisão se dá em vários níveis, mas o que se torna mais evidente para o espectador são as mudanças nos níveis verbais e visuais, isto é, no conteúdo audiovisual. Desse modo, aspectos técnicos da linguagem televisiva, como tamanhos e formatos das telas, cores e camadas, dispositivos de sons, bem como codificações, decodificações e transportes do conteúdo audiovisual são elementos que interferem diretamente na visualização e audição dessa televisão expandida. Porém, como não se separa mais o sistema (estrutura tecnológica) da estrutura do conteúdo (histórias, narrativas – socrática ou não), e se tem a interação técnica e a interação social como fatores igualmente importantes, padronizações de usabilidade também se colocam em jogo na televisão expandida. O que se estabelece é que equipes audiovisuais (televisivas, cinematográficas e videográficas) agora contam com profissionais de área de tecnologia (de engenharia de sistemas e de softwares, e de design) em sua composição, embaralhando ainda mais a questão da autoria.

Considerações finais

O que tratamos neste artigo é o estudo dos frutos de um trabalho artístico e de uma pesquisa em poéticas, técnicas e estéticas, em que o fazer prático ao mesmo

tempo em que é resultado de estudos acadêmicos, também os antecede, no sentido em que direciona o artista sobre o que pratica e de que forma refletir teoricamente sobre os caminhos a que a prática o leva.

Tanto para o pesquisador, quanto para o diretor (ou realizador audiovisual), o que se busca são a inovação tecnológica e a experimentação técnica de ponta para criar novas linguagens artísticas e novas poéticas audiovisuais. Dessa forma, ao tomar mão de dispositivos tecnológicos, em especial os baseados em sistemas computacionais e IHC (Interfaces Humano-Computadores), são realizadas experimentações híbridas que colocam lado a lado arte e tecnologia.

Nesta amostragem, são apresentados paradigmas de inovação e rompimento de barreira do estado de arte da tecnológica atual e também a hibridação em termos de culturas, estética e linguagens e de processos socioculturais de criação de novas estruturas a partir de diferentes práticas, em que contaminações mútuas e sintaxes se mesclam em experimentações de transposição entre signos. O processo, no caminho da televisão e do cinema expandidos, se torna radical e aponta, indubitavelmente, em direção da expansão das expressões de arte (ou, das mídias) e das culturas envolvidas (YOUNGBLOOD, 1970), rompendo barreiras que vão desde as questões culturais e hábitos, quanto as de gêneros e formatos (literários, audiovisuais), e de dispositivos e aparatos (cinema, televisão, vídeo). Como bem coloca Arlindo Machado (1997), em que diz que os procedimentos técnicos formatam o produto audiovisual apresentado, entendemos que o fazer artístico não se dissocia do paradigma técnico, e vejo essas obras como representantes desse pensamento.

Nos trabalhos aqui apresentados, o espaço torna-se elemento fundamental da concepção e execução das poéticas. A expansão da linguagem cinematográfica, televisiva, audiovisual passa pela escolha dos locais e de como o conteúdo audiovisual pode ocupar dada territorialidade, de modo que possa estabelecer diálogos que conferem a possibilidade de uma outra participação do participante, principalmente no que se refere aos mecanismos intelectuais de montagem e narrativa dessas imagens audiovisuais.

Enviado: 11 março 2017

Aprovado: 21 março 2017

Referências

ALVES, Marília Fredini. Projeto Trapézio. São Paulo: Curso superior do Audiovisual do Departamento de Cinema, Rádio e Televisão da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 2011 (TCC, orientador: Almir Almas).

BAMBOZZI, Lucas. A era do 'ready-made' digital. Disponível em: <<http://p.php.uol.com.br/tropico/html/textos/1680,1.shl>>. Acessado em: 1 maio. 2004.

_____. O fenômeno da manipulação de imagens. Disponível em: <<http://p.php.uol.com.br/tropico/html/textos/2555,1.shl>>. Acessado em: 1 maio. 2004.

_____. Outros cinemas. In: MACIEL, Katia; PARENTE, André (Orgs.). *Redes sensoriais: arte, ciência, tecnologia*. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2003.

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

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.

GAWLINSKI, Mark. *Interactive Television Production*. London: Focal Press, 2003.

GIANETTI, Cláudia. *Estética digital: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia*. Belo Horizonte: C/Arte, 2006.

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

LEMOS, André. *Anjos Interativos e retribalização do mundo*. Sobre interatividade e interfaces digitais. Salvador: UFBA, 1997. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/interac.html>>. Acesso em: 8 abr. 2003.

LEMOS, André. *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. I. - 7. ed. - Porto Alegre: Sulina, 2015.

LEMOS, André; PALÁCIOS, Marcos (Orgs.). *As janelas do ciberespaço*. Porto Alegre: Sulina, 2001.

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

_____. *A televisão levada a sério*. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2000.

_____. *O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço*. São Paulo: Editora Paulus, 2007.

MEADOWS, Mark Stephen. *Pause & Effect – the art of interactive narrative*. Indianápolis (USA): New Riders Publishing, 2003.

MELLO, Christine. *Extremidades do vídeo*. Tese de Doutorado em Comunicação e Semiótica. PUC-SP, 2004.

_____. Arte e novas mídias: práticas e contextos no Brasil a partir dos 1990. Rizoma para a Documenta 12 Magazines. Disponível em: <<http://www.rizoma.net/interna.php?id=296&secao=artefato>>. Acesso em: 19 de jun. 2007.

MONTEZ, Carlos; BECKER, Valdecir. *TV Digital Interativa: conceitos, desafios e perspectivas para o Brasil*. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2005.

MORAN, Patrícia. A montagem dos VJs: entre a estimulação ótica e a física. In: *Intermídias.com*. Belo Horizonte: UFMG, 2004.

_____. VJ em cena: espaços como partitura audiovisual. Disponível em: <http://www.telekommando.net/videodebolso/aic/txts/vj_em_cena.pdf>. Acesso em: 19 de jun. 2007.

SCHLITTLER SILVA, João Paulo Amaral. *TV Digital Interativa: convergência das mídias e interfaces do usuário*. São Paulo: Blucher, 2011.

YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded Cinema*. New York/USA: P. Dutton & Co., 1970.