

ACHo – Antonieta Chegou Hoje em Performance CiberUrbana

Antonieta Acosta [1]

1. Um projeto colaborativo

O Grupo ACHo - Antonieta Chegou Hoje - surgiu durante o curso da Disciplina Laboratório de Criação e Experimentação Digital I, oferecida pela Professora Doutora Maria Luiza Fragoso no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Escola de Belas Artes da UFRJ, no segundo semestre de 2009. A partir da elaboração de um projeto colaborativo foi proposta a interação entre diferentes áreas de conhecimento, com o objetivo de estimular uma prática de intervenções artísticas em experimentações na rede telemática.

Assim, desdobrando os conceitos de rizoma [2] e *work in progress* [3], o Grupo ACHo definiu um sistema de ações e uma metodologia de obra em devir. Segundo Maria Luiza Fragoso, a teoria do rizoma, defendida por Gilles Deleuze e Félix Guatarri, vem sendo aplicada como metáfora para os sistemas telemáticos em rede. Ela afirma que os princípios do rizoma- conexão, heterogeneidade, multiplicidade, ruptura a-significante, cartografia e decalcomania- podem ser aplicados aos processos geradores de informações na rede Internet (FRAGOSO, 2003:1). Já o conceito de *work in progress* apresentado por Renato Cohen, artista e pesquisador, refere-se à criação através de redes de *leitmotive*, da superposição de estruturas, de procedimentos gerativos, da hibridização de conteúdos em que o processo, o risco, a permeação, o entremeio criador-obra, a interatividade de construção e a possibilidade de incorporação de acontecimentos de percurso são ontologias de linguagem (COHEN, 2002: 2).

De acordo com Fragoso (2003:20), a função do artista é conceber a obra, ou seja, ter a ideia, fazer a proposta, imaginar a situação e o método de construção, sendo que a concepção deve estar ligada à questão dos conceitos que norteiam tal obra. Nesse sentido, o Grupo ACHo apresentou a proposta de uma obra em devir, lançou ideias no tempo e no espaço, imaginou situações diversamente interessantes e a partir de experimentações, descobriu os caminhos possíveis para suas realizações.

2. Processo de criação e experimentação

Contexto de multiplicidade: A preocupação inicial foi relacionar as diferentes áreas de atuação dos integrantes do grupo- dança, música, artes visuais, vídeo arte, web design, arquitetura e multimídia- de modo que elas interagissem de forma

complementar. Dessa maneira, o processo de criação artística foi envolvido por um contexto de multiplicidade, um princípio do conceito de rizoma defendido por Deleuze e Guatarri. Fragoso resume assim a definição dos autores: “A multiplicidade existe quando o múltiplo é efetivamente tratado como substantivo; inexistência de unidade que sirva de pivô no objeto ou que se divida no sujeito; portanto, não existem pontos, apenas linhas” (FRAGOSO, 2003:1). Para a autora, a concepção de um trabalho artístico em grupo pode desenvolver métodos de trabalho onde a idéia é construída coletivamente. Entretanto, é no momento da construção do trabalho, que o caráter de colaboração entre as diversas áreas de conhecimento se faz mais presente. Pois, uma obra multimídia, num ambiente híbrido como o telemático, envolve indivíduos com conhecimentos técnicos e subjetivos em diversos campos de criação artística e científica. E, uma vez construída e publicada na rede, a obra torna-se um contexto que envolve a participação e interação do usuário da rede para que aconteça. (FRAGOSO, 2003:21).

Espaço CiberUrbano: A discussão de ideias começava em sala de aula e depois continuava na internet, através das trocas de e-mails entre grupo. O grande volume de informações trocadas via e-mail gerou a necessidade de criar um espaço coletivo na Rede destinado a esse fim. Então, foi criado um blog [4], espaço de encontro, comunicação e registro. Num primeiro momento, ele serviu mais para exibir links encontrados durante as pesquisas online, posteriormente, foi também aproveitado como “diário de bordo” do processo de criação e experimentação do grupo. Além disso, sendo um espaço aberto à visitação de outros internautas, o blog possibilitava novas colaborações.

A performance foi realizada em espaço urbano (site específico) e transmitida em vídeo via Internet em tempo real. Seria uma performance em telepresença? Pierre Lévy (1996:28) fala que a virtualização da função de projeção no mundo, acontece tanto na ação como na imagem. Para ele, a projeção da ação está ligada ao desenvolvimento técnico, enquanto a projeção da imagem é geralmente associada à ideia de telepresença. Porém, o autor esclarece que a telepresença é mais que a simples projeção da imagem. Pois, a relação estabelecida através dela permite que as partes envolvidas estejam, simultaneamente, em diferentes espaços, mas com um cruzamento na distribuição dos corpos tangíveis. Segundo Beatriz Medeiros, artista e pesquisadora, o que se discute na telepresença é a possibilidade da comunicação, “a possibilidade de o corpo ausente participar de uma comunicação efetiva, isto é, a capacidade de uma presença espectral ser parte de uma interlocução” (apud FRAGOSO, 2003:9).

Visto isso, foi necessário criar um novo espaço telemático, o qual devia servir tanto para a exibição da ação realizada pelo Grupo ACHo na rua, como para a interlocução com outros internautas colaboradores. Segundo Fragoso (2003:14) “o suporte da produção artística nos espaços do ambiente telemático, ou a portabilidade das mesmas, pode ser compreendido como sendo o ciberespaço, que, em si, reúne os aspectos físicos e virtuais de cada criação”. A autora informa que o suporte físico corresponde a toda maquinaria necessária para acessar a rede e o suporte virtual está no potencial vivo e ativo de conexão e interação entre indivíduos, máquinas e redes. Assim, foram pesquisados aplicativos gratuitos disponíveis na Rede para conversação e videoconferências, tais como o Ivisit [5], o Skype [6] e o Ustream [7]. Após uma série de considerações, o Ustream foi escolhido. A desvantagem desse aplicativo é a disponibilização de apenas uma janela de exibição de vídeo,

impossibilitando a transmissão simultânea das imagens de outras webcams com diferentes pontos de vista da mesma ação. Porém, a grande vantagem do Ustream é a facilidade de acesso do público, por não requerer nenhuma instalação prévia, como no caso do Ivisit. Além disso, era preciso gravar a transmissão para (re)aproveitar o material na pós-produção e, nesse caso, o Skype não oferece tal recurso, enquanto o Ustream grava e armazena todo o conteúdo transmitido.

O mapa: O local escolhido (site específico) foi a Avenida Rio Branco no centro da cidade do Rio de Janeiro, onde foi determinado um percurso pontuado com algumas marcações (banca de revistas, calçadas, bueiros, andaimes, placas e sinais de trânsito). A partir disso, um mapa [8] foi desenhado manualmente, depois digitalizado e acrescido de fotos daquelas marcações. O mapa fez referência a mais um princípio do conceito de rizoma de Deleuze e Guatarri: a cartografia, cuja definição pode ser resumida assim: “Cartografia- o rizoma faz o mapa, não o decalque. O mapa não reduz um inconsciente fechado sobre ele mesmo, ele o constrói, contribui para a conexão dos campos, o mapa é aberto” (FRAGOSO, 2003:1). Sendo assim, o mapa foi algumas vezes alterado, acrescido de mais informações, depois simplificado, (re)configurado e transformado diversas vezes de acordo com as necessidades de adaptação que emergiram durante o processo de criação da obra.

A performance: Enfim, a performance foi estruturada da seguinte forma: uma dançarina, movida por estímulos visuais, ouvia através de um MP3 a trilha sonora composta e gravada por um músico, a qual também era projetada no ambiente urbano por duas caixas de som acopladas a um computador. A dançarina interagiu com o espaço urbano, a arquitetura de corpos e lugares, os micro e macro fluxos do ambiente, as pessoas transeuntes, os carros em movimento entre os sinais de trânsito e a própria câmera de vídeo que a filmava de perto. O olhar dessa câmera estava interessado nos enquadramentos do corpo dançante, com o objetivo de realizar uma videodança a partir das imagens gravadas. Além disso, a relação entre o corpo da dançarina e aquela câmera de vídeo foi filmada por uma webcam, conectada à internet através do sistema 3G móvel, que transmitiu aquelas imagens para o Ustream, onde encontrava-se o público internauta. O olhar dessa webcam estava interessado, justamente, na relação entre o corpo e a câmera de vídeo, o movimento e o olhar, as interferências de um sobre o outro.

3. Avaliação da experiência

Interação: O público que assistiu a performance no Ustream foi mais espectador do que participante e colaborador na realização da obra. Portanto, faltou abrir espaço para uma possível interação ou até mesmo provocá-la, problematizando o acontecimento. Segundo Ricardo Basbaum, “os artistas estão entre aqueles que criam seus próprios problemas, não para resolvê-los, mas para produzir instantes de mobilização coletiva” (apud FRAGOSO, 2003:19). Tendo em vista tais considerações, foram apontadas algumas sugestões para ações futuras, como por exemplo, o lançamento de perguntas no ciberespaço da performance, provocando o público internauta a lançar suas respostas naquele mesmo espaço. Desse modo, caso seja possível “afirmar que existe um público além da obra, este público não mais assiste, realiza” (FRAGOSO, 2003:26). E assim sendo, torna-se também coautor da obra realizada. Portanto, “o registro autoral deixa de ser uma presença anterior a obra e passa a ter sua conformação a partir da realização da mesma” (FRAGOSO, 2003:

20). Já a participação do público urbano também poderia ser estendida para além daquele espaço e tempo. Nesse sentido, a ideia de distribuir panfletos (os “mosquitinhos”) com o endereço do blog e do Ustream poderia funcionar. Ainda como sugestão para as próximas ações, aponta-se que neles poderiam estar aquelas mesmas perguntas lançadas no ciberespaço durante a transmissão da performance. Assim, o público transeunte seria incentivado a depois acessar o blog e publicar respostas. Desse modo, a obra ganharia novos desdobramentos, continuidade e maior abrangência no tempo e no espaço. Segundo Maria Luiza Fragoso, uma característica do grau de abrangência do contexto artístico no ambiente telemático é sua capacidade de “contaminação” e de formação de “resíduos”. Para a autora, a “contaminação” é um espaço adjacente à área do contexto artístico, numa sub-rede que pode surgir em função da obra e está relacionada com a abertura do contexto oferecido pelo artista. Já os “resíduos” “são todos aqueles elementos que são acrescidos ao trabalho durante sua realização ou que são deixados no provedor pelos usuários da rede. Podem ser compreendidos também como os resultados ou consequências da ação comunicativa e da conexão entre agentes participantes, colaboradores e/ou interatores” (FRAGOSO, 2003:17). Portanto, entende-se que é de fundamental importância a abertura para a interação do público presente no ciberespaço e daquele transeunte do espaço urbano (estimulado a depois acessar o blog ou assistir o vídeo registrado no Ustream), ampliando o contexto artístico da Performance CiberUrbana.

Tempo de transmissão: A velocidade da transmissão foi relativamente baixa e por isso os internautas assistiram à ação alguns segundos depois do acontecimento em tempo real. Além disso, devido à demora no carregamento das imagens os movimentos foram vistos de forma descontínua e muitas vezes a ideia de fluxos de movimentos foi substituída por algo semelhante à técnica de *stop motion*- animação de fotografias- provocando um efeito de pixelagem. Dessa maneira, a obra realizada no espaço telemático ganhou outra natureza, provocada pelas circunstâncias daquele ambiente e antes imprevisível pelo grupo.

“O elemento ‘tempo’ é peça fundamental estética do trabalho multimídia nos ambientes telemáticos, como a Internet e a WWW. Este é sempre um fator decisivo no sucesso ou não da realização das intenções do artista. O tempo nunca pode ser desconsiderado quando o trabalho está diretamente relacionado e dependente da transmissão de dados pelo ciberespaço. Não é um tempo representado, mas um tempo vivo e atuante.” (FRAGOSO, 2003:7).

Sendo assim, lança-se um desafio para as próximas ações: como explorar o tempo de transmissão poeticamente, ou seja, como aproveitar o tempo de espera da transmissão dos dados na Rede como um elemento estético da obra?

Equipamentos maquínico e corpóreo: Todo o processo de criação foi baseado em experimentações e por isso os aprendizados vieram principalmente da prática. O uso de recursos tecnológicos de comunicação exigiu investigações sobre as possibilidades oferecidas por cada equipamento e quais deles supriam as necessidades emergentes. Foram utilizados três computadores laptops, um deles com caixas de som acopladas e dois deles com webcam, um modem 3G móvel, duas câmeras de vídeo, um MP3.

Entretanto, além dos testes de conexão e funcionamento de todos os equipamentos maquinais, seria necessário também preparar o “equipamento corpóreo”, ou seja, os corpos dos participantes. Após a realização da performance, notou-se que os performers apresentavam dores e incômodos corporais, causados pelo esforço repetitivo no manuseio das máquinas. A partir da experiência, entendeu-se que todos os corpos atuantes deveriam ser preparados, “testados”, aquecidos e alongados para melhor desempenhar a ação. A ideia de carregar uma máquina, de certa forma, acoplada ao corpo demanda um processo de adaptação entre ambos. No caso da webcam, embutida num laptop, assim como no caso da câmera de vídeo, as pessoas que manipulam estes equipamentos devem aprender a olhar através da máquina. E ainda, orientar todo o seu deslocamento, em meio ao intenso fluxo de informações, transeuntes e carros de uma avenida urbana extremamente movimentada, a partir da imagem na tela do computador ou no visor da câmera de vídeo, ou seja, através dos olhos da máquina. Essa experiência pode ser relacionada com a ideia de virtualização do corpo humano, defendida por Pierre Lévy, o qual diz que a percepção humana é claramente externalizada pelos sistemas de telecomunicação. Assim, tais dispositivos virtualizam os sentidos e, ao fazê-lo, organizam a colocação em comum dos órgãos virtualizados. (LÉVY, 1996:28). Por exemplo, as pessoas que assistiram à transmissão do vídeo no Ustream compartilharam, naquele momento, o mesmo grande olho coletivo. Graças à transmissão das imagens captadas pela webcam, o público pôde ver, através dos olhos da máquina, o olhar de outra pessoa noutro tempo e lugar.

Considerações finais

Durante o processo de criação e experimentação do Grupo ACHo foram levantadas diversas questões e conquistados muitos aprendizados. Aprender na prática, na experiência em si, pode gerar resultados surpreendentes. Nesse caso, o processo de criação foi iniciado sem a certeza do fim, uma primeira experiência foi realizada e agora são vislumbrados possíveis desdobramentos, porém, com a mesma incerteza inicial. Assim, é reforçada a proposta da realização de uma obra artística em constante devir.

Talvez, a questão principal seja a da real interação entre artistas, obra e público. O contato entre eles pode ser textual, visual, sonoro, traduzido em informação, além de registrado e atualizado frequentemente. Estabelecer a comunicação entre todos é de fundamental importância dentro desse contexto artístico e deve ser mais um desafio para os próximos trabalhos. Assim, será possível perceber quando a proposta atinge ou não seu objetivo e então, transformá-la de acordo com os interesses almejados.

Enfim, hoje o Grupo ACHo segue seu percurso entre os micro e macro fluxos da cidade, da Rede, dos corpos, dos pensamentos...

[1] Antonieta Acosta é mestranda do Programa de pós-graduação em ciência da arte - PPGCA/UFF.

[2] Ver Deleuze, Gilles & Guatarri, Félix. Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia vol. 1. 1995.

[3] Ver Cohen, Renato. Work in progress na cena contemporânea. São Paulo: Perspectiva, 1998.

[4] <http://antonietahegouhoje.blogspot.com>

[5] www.ivisit.com

[6] www.skype.com

[7] www.ustream.tv

[8] O mapa pode ser acessado no blog: <http://antonietahegouhoje.blogspot.com>