

Paula Varanda (PhD)

Investigadora integrada no Instituto de História da Arte
FCSH – Universidade Nova de Lisboa

Lisboa, Julho 2024

PERFORMERS & PALCOS VIRTUAIS

A relação entre o físico e o virtual, desenvolvida com base nas possibilidades de um meio tecnológico, ou um conjunto de novos media, tem origens sinalizadas, mas ainda assim indeterminadas e, a cada década que passa, surgem novas referências e exemplos mais amplos no espaço e no tempo, que contribuem para a escrita desta história recente. É, no entanto, a partir de meados dos anos 1990 que termos como performance digital, dança & tecnologia, ou teatro virtual entram no léxico das artes performativas conduzidas por um interrogação contemporânea, pós-moderna e pós-dramática, ou até pós-humana. A introdução aqui proporcionada ao tema dos *performers* e palcos virtuais enquadra-se nesse campo produtivo e criativo. Partindo de uma perspetiva sobre o desenvolvimento de práticas artísticas nesta área, focada na dança, focada nos seus processos e objetivos, terminarei com algumas questões teóricas e emergentes no campo interdisciplinar das artes performativas e dos novos media.

Para designar o objeto de análise utilizo a palavra inglesa – *performer* - pela neutralidade de género e para que possa traduzir a ideia de fazer, de atuar, de tocar ou de dançar, que é diferente da palavra intérprete, normalmente vinculada a uma transmissão ou uma interpretação pessoalizada de um texto teatral, musical ou coreográfico. Defino *performer* virtual de forma rápida, como sendo uma instanciação/concretização que depende de alguns elementos: pressupõe um corpo animado; de performers - bailarinos ou atores, eventualmente músicos ou outros; tem a possibilidade destes serem uma representação; consegue reproduzir uma ação incorporada; esta acção é coreográfica, musical e/ou dramática.

A virtualidade remete a uma presença humana desmaterializada e porventura psicológica e emocional. Desde quando começámos a desejar estar além do nosso aqui e agora? A vontade de estar noutra corpo, ou ser outro corpo, e dar ao corpo ação além da fisicalidade imediata que temos, do que eu sei, está estreitamente associada, na arte ocidental, a um processo de mediação, ou seja, utilizar um outro meio para estarmos presentes; no caso dos performers virtuais, essa presença vai além de uma reprodução telemática do corpo, como uma conversa de telechamada, pois é uma presença performativa, com maior ou menor definição prévia e dá-se um processo de corporização dessa acção humana e artística. Estamos, é certo, no campo das artes performativas e teatrais. Há outras incursões na ideia de que podemos estar para além do nosso corpo, em outro corpo, e através dele em outro lugar, como nas culturas ancestrais e na literatura, por exemplo.

Os primeiros bailarinos virtuais de que tenho conhecimento foram criados pelo bailarino e coreógrafo russo Alexander Shiryaev (1867 São Petersburgo – 1941 Leningrado). Este trabalho foi descoberto nos anos 1990 pelo cineasta Bocharov, que criou o precioso

documentário *A Belated Première* em 2003¹. Nas artes performativas, o cinema de animação foi o meio que inicialmente permitiu este processo de corporização performativa além do corpo físico e real.

Na história da captura de movimento, as técnicas de rotoscópio para filmar animação dos anos 1920 são identificadas como as primeiras formas de MOCAP (*motion capture*). Neste domínio, a animação tinha (e tem) o potencial de desenharmos a forma, o aspeto, em que nos queremos corporizar e a possibilidade de explorar a coreografia através de repetições, *loops*, e fragmentações que mais tarde foram teorizadas enquanto elementos basilares dos performers virtuais. Como exemplo partilho assim também o trabalho *Feet of Song* - de Erica Russell, de 1988, EUA². Recorrendo ao aerógrafo e aquarela, Russel trabalhou a abstração e a multiplicação com pinceladas deslizantes que retratam habilmente a forma humana em movimento.

As tecnologias vídeo e de vídeo combinado com a *internet* foram também exploradas no sentido que aqui estou a desenvolver de corpo performativo virtual; não tanto como processo de transferir do corpo real para o virtual, mas como processo de, com a reprodução telemática, instanciar a presença através da mediação e assim projetar um corpo inexistente num espaço real. Espaço esse no qual as pessoas interagem à distância: na instalação *Telematic Dreaming* (1997)³ de Paul Sermon & Susan Kozel no Reino Unido, o público interage remotamente com a performer; em *Escape Velocity* (2000) da Company In Space, na Austrália, uma bailarina interage com outro intérprete ou com o seu duplo digital – desse modo, instanciam-se relações virtuais criativas e performativas.

A pesquisa de coreógrafos sobre como transferir o corpo bailarino e trabalhar a coreografia no meio digital tem sido reconhecida como um trabalho exemplar e inovador, ainda quando as tecnologias informáticas estavam em estádios rudimentares da sua evolução. É neste âmbito que não podemos deixar passar a pesquisa de Merce Cunningham, pioneiro inédito em tantas coisas para dança, e também neste domínio. Associado à tecnóloga Techla Schiphorst (1993), também ela com um papel relevante nesta história das tecnologias aplicadas à criação e experienciação nas artes performativas. Cunningham aos 70 anos dedicou-se à procura de um *software* que o pudesse auxiliar na prática coreográfica em ambiente desktop, quando já lhe era difícil passar horas intermináveis na prática física de estúdio. Foi assim que surgiu o *Life Forms*. Muito usado por Cunningham compor e com algumas explorações criativas por parte de alguns coreógrafos mais jovens.

A tecnologia de *motion capture* veio trazer novas possibilidades e desafios à criação com performers virtuais. Esta tecnologia, como todas as tecnologias que são comercialmente rentáveis, tem tido um desenvolvimento extraordinário e o alcance da minha perspetiva de coreógrafa e investigadora é limitado; contudo, vamos relembrar alguns passos curiosos desse desenvolvimento.

Já no início dos anos 1960 Lee Harrison criou ANIMAC - um sistema para a animação do movimento em tempo real, com circuitos analógicos e um tubo de raios catódicos⁴. E nos anos 1980 esta tecnologia já estava integrada em laboratórios de investigação e produção ocupados não só com a captura mas também com o desenho dos modelos que iriam dar corpo a estes dados e os ambientes virtuais onde se poderiam apresentar. De entre estes

¹ https://youtu.be/GuvQYm8aqX0?si=bD3UXraNi_H7Tb6s, (acedido a 17-06-2024)

² <https://youtu.be/k0oBUxPNPXY?si=a9rvSmiuNnOj52h2>, (acedido a 18-06-2024)

³ <https://www.paulsermon.org/dream/> (acedido a 18-06-2024)

⁴ <https://prostheticknowledge.tumblr.com/post/23828558727/animac-a-mocap-like-system-to-generate-animated> [acedido a 20-06-2024]

processos estão a captura com fios, a captura por câmara óptica como o sistema Vicon e a captura por fato, como é o caso do Gypsy Gyro Suit criado em 2004.

Na dança, a tecnologia *motion capture* teve um enorme impacto com a peça *Ghostcatching* de 1999, de Bill T. Jones, apresentada como instalação que fundia dança, desenho e composição computadorizada. Jones trabalhou com o então coletivo Riverbed, dirigido por Paul Kaiser, Shelley Eshkar e Mark Downing, e hoje chamado OpenEndedGroup⁵ - um dos projetos-laboratório mais sofisticados e inovadores na área da tecnologia para as artes digitais e artes performativas.

Jones criou e executou as frases de dança e elementos vocais. “Com sete minutos de duração, a peça é uma meditação sobre o ato de ser capturado e de se libertar” – como é descrito no website do OpenEndedGroup. O registo vídeo permite-nos observar uma faceta de abstração e multiplicação do corpo e do movimento, que já havia sido referida a propósito de *Feet of song* de Erica Russel. Uma característica possível dos corpos virtuais que dançam. *Ghostcatching* avança ainda por um espaço tridimensional elaborado, onde a performance ocorre.

O coletivo n+n Corsino, baseado em Marselha, França, é também pioneiro na exploração da tecnologia MOCAP, que abraçou desde cedo, interessado pelas possibilidades de criar novos espaços para a dança, e redimensionar a escala humana face à natureza, promovendo assim uma mensagem ecologista que à época era pouco comum. As suas explorações vão desde as instalações de grandes ecrãs, como por exemplo em *Captives 2nd Movement* (2000) e *Seule Avec Loup* (2006) à transferência da dança para o pequeno ecrã do I-phone, com *Soi-Moi* (2009)⁶ aproximando a fruição da obra do espaço doméstico e pessoal e aumentando o envolvimento do público com dispositivos interativos de grande diversidade. *Soi Moi*, como descrevi anteriormente (Varanda, 2019) é também uma obra-prima, onde a captura de movimento permitiu transpor o corpo performativo para ambientes oníricos e quotidianos na palma da nossa mão.

O acesso à tecnologia, tanto ao nível de preço, comercialização e facilidade de utilização do software é determinante para que ela possa ser utilizada em contextos de experimentação artística, muitas vezes com orçamentos e recursos humanos limitados, se compararmos com as capacidades de investimento e *know-how* especializado que têm as grandes indústrias. Nesse âmbito, o aparecimento da Kinect câmara, desenvolvido para a X-BOX, possibilitou a vulgarização da interação e reprodução do corpo em movimento em tempo real, e mostrou-se uma oportunidade para os artistas criarem com performers e palcos virtuais.

O projeto *Me and My Shadow* (2012) desenvolvido pelo colectivo Body-Data-Space baseado em Londres e dirigido pelo artista digital e sonoro Joseph Hyde é o próximo projeto de que vos quero falar⁷. Esta é uma instalação criada com o financiamento para cooperação europeia e desenvolvimento tecnológico criativo. Os visitantes entram no sistema através de portais localizados em quatro cidades e geram o conteúdo de uma performance improvisada. Ao fazê-lo participam num encontro social de telepresença, que ocorre num ambiente online partilhado e que se pode ver enquanto perspectiva global e exterior sobre o espaço virtual. Para Hyde o uso da Kinect foi essencial, não só pela simplicidade da programação mas também pelo custo, dado que era necessário instalar quatro estações de trabalho em diferentes países, a funcionar em simultâneo. Algo que vale a pena reparar e

⁵ <http://openendedgroup.com/index.html> (acedido a 17-06-2024)

⁶ www.nncorsino.com/fr/soi-moi/navigation (acedido a 18-06-2024)

⁷ <https://vimeo.com/62243538> (acedido a 21-06-2024)

analisar nesta obra é a “renderização” do corpo humano na sua representação digital, que foi escolhida para este trabalho. As sombras, que por um lado permitem manter um anonimato no encontro com desconhecidos e, por outro, exigem um processamento de dados relativamente reduzido o que facilita a capacidade de reprodução do movimento em tempo real. Neste trabalho também reside um aspecto diferenciador – o público torna-se *performer* ou seja, tem um papel determinante no resultado criativo. Isso levou os artistas a estruturarem muito bem todas as possibilidades *à priori*, bem como a fácil compreensão de como ativar a *performance*, por parte do público que não tinha, necessariamente, um conhecimento especializado nem do seu corpo como bailarino nem da tecnologia em uso (Varanda, 2014).

Já em 2022, em Portugal, inicia-se um projeto exploratório de pesquisa artística e tecnológica intitulado *Ghost Dance: A methodology to analyse dance movement in interaction with virtual reality*⁸ que articula a dança, a realidade virtual e a inteligência artificial. Coordenado pelos investigadores Rui Antunes e Cecília de Lima, o grupo investigou sobre o significado de dança à distância, a percepção corporal do bailarino e as alterações decorrentes de: dançar num ambiente virtual, dançar com um par virtual, dançar sem ver o próprio corpo. Numa segunda etapa, com uma biblioteca de 1500 amostras de captura e um extenso processo de organização do movimento humano (a partir do método de notação e composição de Rudolf Von Laban), a equipa passou então a observar as possibilidades de alimentar um processo de aprendizagem da máquina para reconhecer movimentos e classificar ações (Antunes et al., 2024).

A relação entre a dança e tecnologia tem sido estudada e mesmo desenvolvida na prática, numa comunidade interdisciplinar de artistas e pensadores que acompanham as questões da sua sociedade e da sua cultura; conseqüentemente vão escrutinar assuntos e elevar respostas que as obras transportam sobre a realidade virtual, a cybercultura e os novos média. Uma panorâmica, ainda que sucinta, sobre tais conceitos e questões emergentes, permite-nos identificar alguns autores que se destacam neste campo e cujo pensamento tem ajudado a compreender a particularidade e relevância destas práticas para a humanidade digital, ou seja, uma perspectiva da arte mais ampliada considerando o contexto onde ela nasce e de que ela pretende reflectir.

Disembodiment, ou, literalmente traduzindo - desincorporação – é uma questão que emerge destas práticas por se tratar da possibilidade de uma presença remota, de ser humano sem corpo, de estar presente depois de estar. Como discute aprofundadamente Katherine Hayles no seu livro seminal *How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics* (1999), o desenvolvimento tecnológico da informática comporta uma promessa de libertação dos constrangimentos materiais do corpo e do mundo - libertação antes discutida por Descartes, Artaud, Baudrillard e, já no campo dos estudos novos media, Mark Hansen (2004), entre outros.

Na perspectiva da república da dança - um campo profissional especializado, como define McFee (1992) - a desincorporação é como uma negação da essência e propósito da dança. Quando *Ghostcatching* estreou, Ann Dils foi assertiva nas suas críticas: que nos interessa no corpo virtual? Sem pele e suor, o significado do corpo perde-se (Dils, 2002). Este entendimento alinha com a conhecida defesa de Peggy Phelan (1993) sobre o estatuto irredutível da *performance* à massificação capitalista dos *media*. Phelan tem um sólido

⁸ <https://ghostdance.ulusofona.pt> (acedido em 01-07-2024)

argumento, ainda pertinente e influente para as artes do corpo, mas que Philip Auslander demonstra ser possível desconstruir.

Em *Liveness: Performance in a Mediatized Culture* ([1998] 2008), Auslander reclama a capacidade de entendermos como a co-presença e a co-temporalidade, atributos das artes performativas, podem ser reajustados no tempo das grandes mediações, penetrando as práticas de ecrã, com reprodução ou emissão em direto e, particularmente, quando estas implicam interactividade, conforme discuti anteriormente (Varanda, 2016).

Os discursos polarizados que surgiram neste campo e genericamente evocados acima, são sinais importantes de rupturas e inovações efetivamente transformadoras no estado da arte. É também por isso que considero relevante observar a face estética enquanto *technoaesthetics* que, segundo Frank Popper, particulariza estas práticas na aparência e constituição, na experiência que podem provocar, e no seu significado humanista latente. Foi nessa perspetiva que Popper (2007), reconheceu nos artistas um compromisso criativo tecno-estético: por um lado as tecnologias que utilizam são determinantes para a estética dos seus trabalhos; os trabalhos, por seu lado, conferem interpretações e utilizações que permitem às pessoas fazer sentido das tecnologias que povoam o seu quotidiano.

Agradecimentos

Aos organizadores Miguel Cruz e Stephan Jurgens pela iniciativa do projeto ID&CA - que nos traz exemplos valiosos e é uma rara ocasião para discutir entre pares. À Cecília de Lima pela presença e partilha e ao Rui Antunes pela confiança com que me disponibilizaram informação sobre o projeto Ghostdance.

Referências bibliográficas

- Antunes, R. F., Lima, C. de, & Coelho, S. P. (2024). Dançar com uma entidade virtual em ambiente imersivo (VR): Os imaginários de GhostDance Andamento #1. *Revista Estud(i)os de Dança*, 2(1). <https://doi.org/10.53072/RED202401/00208>
- Auslander, P. (2008). *Liveness: Performance in a Mediatized Culture* (2nd ed). Routledge
- Dils, A. (2002). The Ghost in the Machine. *PAJ: A Journal of Performance & Art*, 24(70), 94–104
- Hansen, M. B. N. (2004). *New Philosophy for New Media*. MIT Press
- Hayles, N. K. (1999). *How we became posthuman: Virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. University of Chicago Press
- McFee, G. (1992). *Understanding Dance* (793.301 MAC). Routledge
- Phelan, P. (1993). *Unmarked: The Politics of Performance*. Routledge
- Popper, F. (2007). *From Technological to Virtual Art*. MIT Press

- Schiphorst, T. (1993). *A case study of Merce Cunningham's use of the LifeForms computer choreographic system in the making of Trackers* [Simon Fraser University]
- Varanda, P. (2014). Dance performance in cyberspace: Self and social experienced with the body. In A. Vicente & H. Ferreira (Eds.), *Proceedings of Post-Screen: Device, Medium and Concept* (pp. 191–199). Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa
- Varanda, P. (2016). New Media Dance—Where is the Performance? In C. Fernandes (Ed.), *Multimodality and Performance* (pp. 187–202). Cambridge Scholars Publishing. <https://www.cambridgescholars.com/resources/pdfs/978-1-4438-9465-4-sample.pdf>
- Varanda, P. (2019). Soi Moi: The Techno-Soma-Aesthetics of a Dance for the iPhone. *Body, Space & Technology*, 18(1), Article 1. <https://doi.org/10.16995/bst.314>