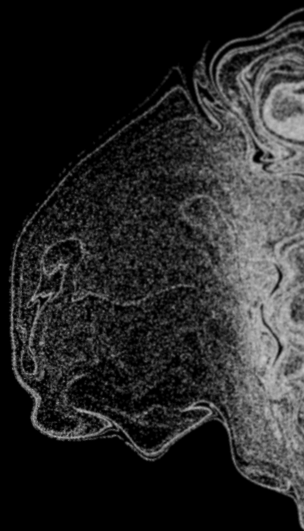
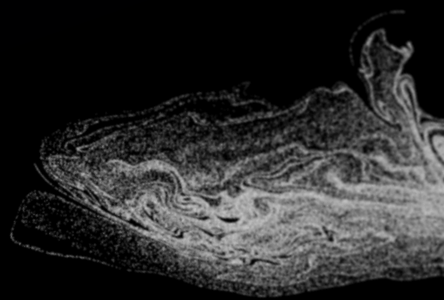
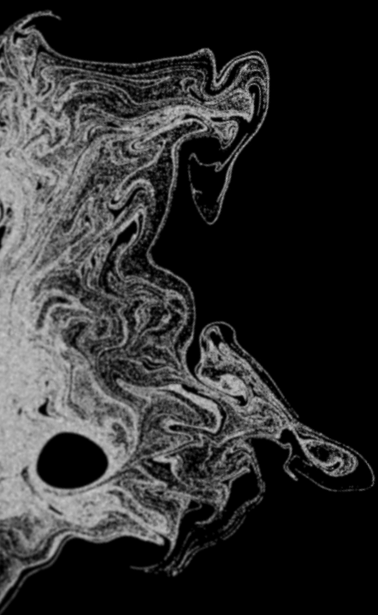




**(CON)FUNDIR(NOC)RIDNUF**



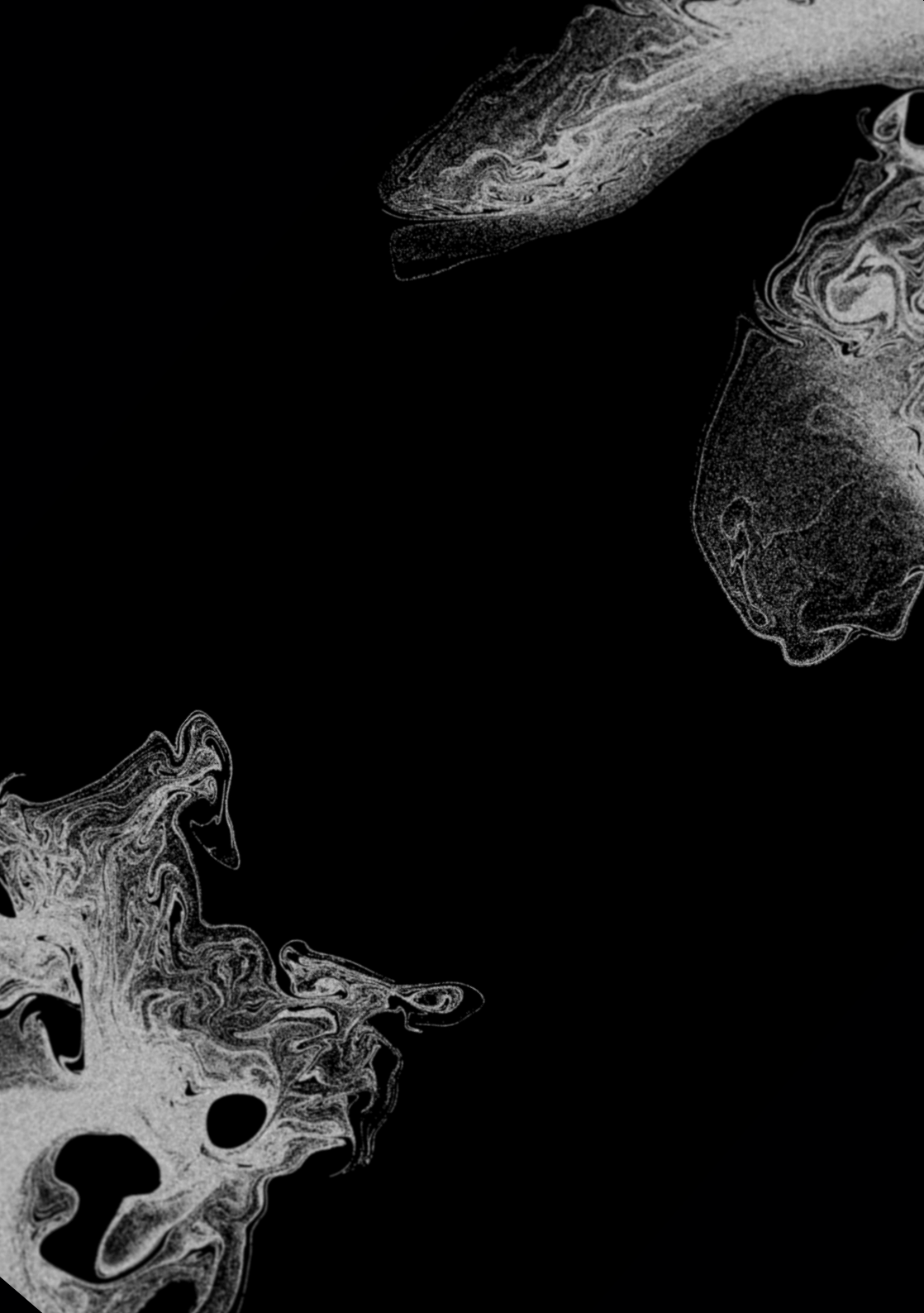
CRIAÇÃO COLECTIVA

A. Isa Araújo  
André Carvalho

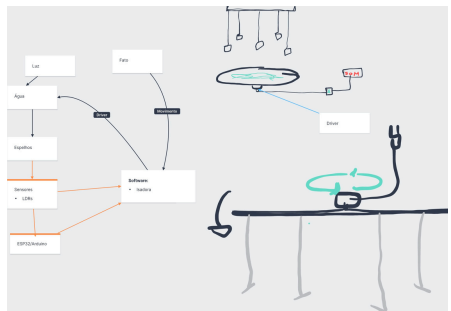
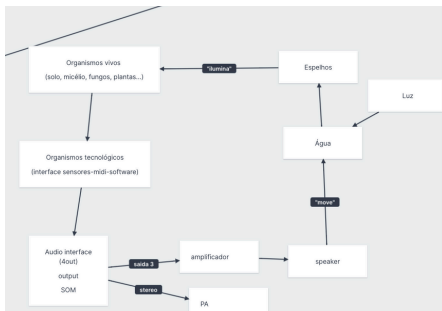
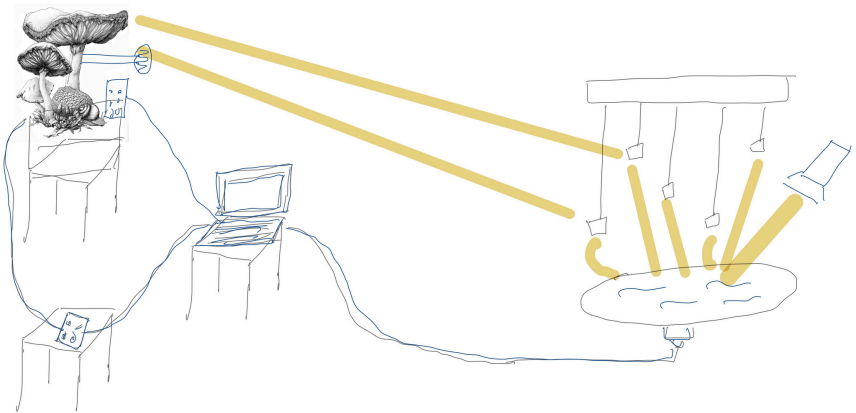
Equipa Pedagógica:  
Gonçalo Alegria  
Stephan Jürgens  
Miguel Cruz  
José Espada

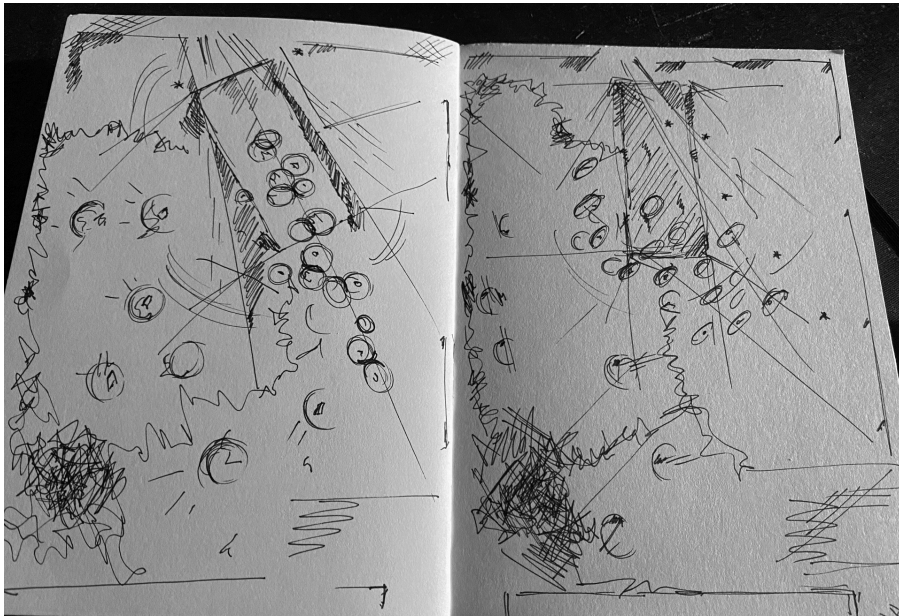
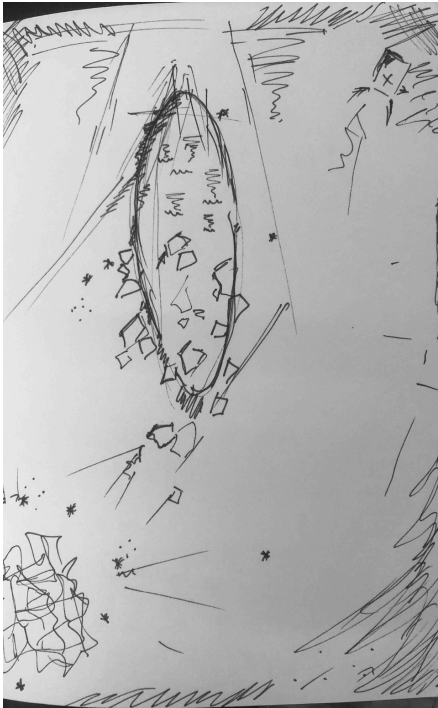
2 e 3 de Julho 2024  
Galeria Capelo Norte  
MNAC - Museu Nacional de Arte Contemporânea

Pós-Graduação em Media & Performance - Laboratório de Tecnologia Criativa  
Escola Superior de Teatro e Cinema









Que narrativas e imaginários compõem e decompõem pensamentos e práticas de presentes e futuros em tempos de crise climática que tantos fins, urgências e determinismos carrega e arrasta consigo? Que (re)construções é possível pensar em momentos de desconstruções?

Começámos pelo escuro...

Escuro não por ausência de cor, o escuro negro da combinação de todos os pigmentos que se misturam e (con)fundem.

O escuro de Agamben (2009), o breu do céu noturno que circunda as estrelas apesar dos inúmeros corpos luminosos no universo em expansão. As galáxias mais distantes a afastarem-se tão rapidamente que, embora a sua luz viaje na nossa direção, não nos consegue alcançar a tempo, tecendo assim o manto negro que percebemos. Esse jogo sensório entre presença e ausência.

O escuro de Lepecki (2016), de danças na penumbra, procurando libertar das amarras da clareza, do *enlightment* como lucidez, da certeza que cega. Desse escuro que relega o domínio do visual, onde os corpos se expandem, dissolvendo os seus limites, fundindo-se com o espaço, possibilitando reconhecer outras corporeidades, outros modos de ser no mundo.

O escuro da lama onde Anna Halprin (2003) se envolve até se fundir com o solo, o escuro enlameado da água cheia de terra, da terra ensopada em água; as *muddled waters* (de enlameadas, mas também confusas) de Haraway, para quem os “espaços vazios e de clareza visual são más ficções para pensar” (2016), para especulações, para concrecência, para devir-com.

Das águas de Neimanis (2017) que fluem por entre tantos corpos e nos atravessam. Estamos constantemente a fluir através uns dos outros, a transbordar para (e de) outros corpos. E assim, tudo menos autónomos ou auto suficientes, mas envolvidos em complexas relações multiespécie, em ciclos que não só interligam mas que implicam, literalmente, uns corpos nos outros.

Das águas instáveis, voláteis, que dificultam que se veja através mas cujo movimento cria multitudes de reflexos, de reflexões.

Escuro não oposto binário de luz, nem sequer sobre fronteira entre ambos, mas o lugar confuso do através, da ambiguidade e polissemia, misturado, interdependente, emaranhado, da ausência de certeza e clareza, da pilha de compostagem geradora de (de)composições, como tempo-espaço de reflexões, lugar de (con)fusões.

Nesse lugar, um ecossistema híbrido começou a esboçar-se, habitado por humanos e não-humanos, organismos e máquinas, dispositivos “naturais” e “artificiais”, superfícies e distinções difusas. Neste lugar do limbo, a co-criação simbiótica de todos estes intervenientes espalha-se pelas várias salas da Galeria Capelo, a habitá-las com os seus ecos e rastos, convidando a estar com as ressonâncias, a ficar-com.

A. ISA ARAÚJO

Viagem do escuro à luz...  
e as suas reflexões inacabadas

"Onde se permanece, renasce com. O reflexo no e do próprio ser.

Experimentação digital e performática através da natureza e do crescimento orgânico de micélio. Elevação da natureza por meio digital. Interpretação híbrida. Elementos físicos ainda assim poéticos que caracterizados através do som, imagem, reflexão, interpretação da vida micelar provocam ao ser humano a viagem sensorial e poética sobre a extensão vida e a sua expressão através do escuro. Descoberta de emoções e sensações no limbo entre claro/escuro.

Linhas = cabos. Manipulação dramática com o fato Motion, questionamento de limites físicos humanos e digitais. Transformação e provocação sobre interpretação digital do ser/não ser. Presença/ausência."

"Os espelhos permitem-nos explorar o presente/ausente. Do claro e escuro e a partir daí descobrir e explorar a poética. Parte de um ecossistema híbrido, a leitura efectuada pela água e pelo som está infinitamente ligada com o nascimento de um fungo.

Sendo este um sistema independente que se sustenta e que vive dos factores de presença humana/luz/escuro/som/oxigénio..."

"Peça que recebe luz e que se desdobra pelo espaço através da multiplicação visual, projecta na sala o infinito. Sem nunca terminar e estar constantemente a reinventar-se. É também interessante o contacto entre as várias camadas/processos/materiais. Que se expressam em algo industrial e/ou natural. Sendo o contacto e a ligação entre eles, sensível e crua. Reflectindo a dualidade entre esse contacto. Água = movimento ondulante do oceano. Várias possibilidades de visão. Contemplação. Água - a maior ligação entre seres e sistemas vivos".

"Hardware = relação próxima com tecnologia. Dualidade entre construção com a mão humana e relação de crescimento natural de um fungo.

Raizes/cabos/electricidade/vida/energia/espectáculo/continuidade/circularidade."

"Importância dos seminários e projecto final: Questionamento essencial.

"Responder permite fundamentar as opções da criação e construir sentidos a partir das relações entre os elementos". João Estevens"

"Miguel Cruz e Marina Nabais (Luz/Sombra) - Corpo para entender conflitos.

Luz e corpo a interagir = Espaço = Luz/Vida = Organismos = Poesia = Criação

Experiência imersiva = Imersão claro/escuro.

Construção/Desconstrução. Sistema de partículas - ligações - circularidade"

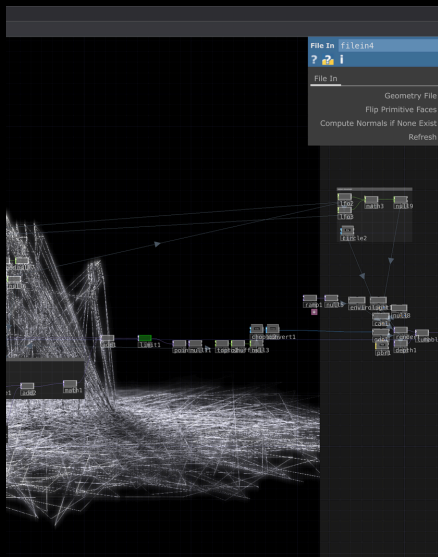
(Excertos de notas sobre os ensaios na ESTC/Escola Superior de Teatro e Cinema)

**ANDRÉ CARVALHO**

# EXPERIMENTAÇÃO



# EXPERIMENTAÇÃO



# NOCAP - ESBOÇO DE UMA POSSÍVEL PERFORMANCE NO MNAC

Um artista entra na sala e pára mais ou menos no centro. Despe cuidadosamente o smartsuit preto motion capture (MoCap) da Rokoko, que estava a usar como uma segunda pele por cima das suas roupas de verão. Na projeção de vídeo atrás dele, é possível ver como o avatar digital Newton do software Rokoko Studio se desmorona até que uma pilha de membros 3D se encontra espalhada pelo chão.

Mas depois o artista pendura o smartsuit num cabide num suporte, vai ao computador e recalibra o avatar 'Newton', que depois fica numa pose natural em pé e espera. O artista ainda tenta a calibração em A-pose e em T-pose, enquanto no vídeo atrás dele um modelo 3D do smartsuit se desintegra nos seus polígonos e volta a erguer-se em loops de vida e morte.

Quando o artista começa a mover o braço esquerdo do smartsuit em diferentes direcções, o avatar 'Newton' aparece numa paisagem abstrata e fluida que muda interactivamente. O artista tira então o smartsuit do cabide e começa a rodá-lo, a pendurá-lo de pernas para o ar, a deixá-lo voar, ou a dobrá-lo e enrolá-lo. 'Newton' parece dançar uma coreografia surpreendente e surreal num ambiente digital generativo até que o artista termina o estranho dueto.

Assim, se o primeiro ato desta performance é remover o fato inteligente do corpo humano, esta peça obviamente não está a utilizar a captura de movimento do corpo humano de modo comum.

Então, com que objetivo (artístico) são utilizadas ferramentas de captura de movimento, como o smartsuit e o esqueleto de animação?

De que tipo de movimento podemos falar quando o artista trabalha FORA do smartsuit com os seus sensores IMU e acelerómetro?

Em que se transforma o esqueleto de animação 'Newton' se já não é uma representação do movimento humano captado em tempo real?

Podemos continuar a descrever o movimento do 'Newton' em termos e categorias coreográficas quando o smartsuit é baloiçado, sacudido, dobrado e arrumado como um pedaço de tecido (que de facto também é na realidade)?

Que nome damos à utilização dos dados de movimento transmitidos e convertidos em tempo real em gráficos generativos interactivos? Que tipo de significados emergem desta ecologia performativa em que os dados dos avatares co-emergem com o seu habitat digital?

(Excerto das notas sobre os ensaios com equipamentos de captura de movimento na ESTC/Escola Superior de Teatro e Cinema na primavera de 2024)

STEPHAN JÜRGENS

# UMA PÓS GRADUAÇÃO EM MEDIA & PERFORMANCE

Os alunos da pós-graduação em Media & Performance: Laboratório de Tecnologia Criativa, apresentam no final deste ano, no Museu de Arte Contemporânea do Chiado, uma instalação onde trabalharam e desenvolveram laboratorialmente relações entre a performance e as várias disciplinas que frequentaram ao longo do curso.

Esta pós-graduação inscreve-se no contexto contemporâneo de aproximação recíproca entre as artes cénicas e da performance e várias disciplinas tecnológicas e artísticas. Apesar de ancorada no ecossistema teatral/perfomático, esta pós-graduação pretende acompanhar e promover novos modos de conceber o dispositivo cénico por 3 vias:

- Apreensão de um conjunto abrangente de ferramentas tecnológicas;
- Experimentação artística laboratorial;
- Diálogo com criativos e pensadores que desenvolvem o seu trabalho em áreas afins (tecnológicas, ou artísticas, ou ambas).

Pretende, desta forma, acompanhar algumas tendências reconhecíveis na contemporaneidade, entre as quais: tendência para a desmaterialização (e conseqüente virtualização) cénica; virtualização do actor/performer e a integração de vários media não hierarquizados.

Assim, este curso destina-se a ampliar a oferta de formação académica e profissional na área das tecnologias digitais cénicas, dedicando especial atenção à concepção e produção artística de contextos visuais de base digital e de dispositivos performáticos interactivos nos quais sejam articulados vários media. As actividades práticas laboratoriais artísticas subjacentes a esta pós-graduação enquadram-se, entre outros, nos conceitos de intermedialidade, cenografia expandida, cenografia virtual, instalação, interactividade, teatro pós-dramático e performance digital.

MIGUEL CRUZ & JOSÉ ESPADA

# REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agamben, Giorgio. (2009). O que é o Contemporâneo? Em *O que é o Contemporâneo? e outros ensaios* (Vinícius Nicastro Honesko Trad.). Chapecó, Santa Catarina: Argos.
- Halprin, Anna (artista de dança), & Wilson, Abrahams (Realizador). (2003). *Returning Home*. [DVD]. Open Eye Pictures.
- Haraway. Donna J. (2016). *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*. London: Duke Press.
- Lepecki, André (2016). In the dark. Em *Singularities: Dance in the age of performance*. New York: Routledge.
- Neimanis, Astrida (2017). *Bodies of water: Posthuman feminist phenomenology*. London: Bloomsbury.
- Sheldrake, Merlin (2020). *Entangled life: How fungi make our worlds, change our minds, and shape our futures*. London: The bodley head.
- Tamás, Rebecca (2022). Strange Soil. Em *This Book is a Plant: How to grow, learn and radically engage with the natural world*. London: Welcome Collection

# AGRADECIMENTOS

Supermarket Sallad aka Simon David Ride por autorizar o uso dos seus tutoriais e patches criados em Touch Designer que usamos como base visual para a performance "NoCap".

ESTC

ESCOLA SUPERIOR DE  
TEATRO E CINEMA

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA

PRODUÇÃO:

2024



ESTC

ESCOLA SUPERIOR DE  
TEATRO E CINEMA

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA



POLITÉCNICO  
DE LISBOA

APOIADO NO ÂMBITO DO PROJETO MCLDI / MOTION CAPTURE - LABORATÓRIO DIGITAL INTERATIVO INTEGRADO NA 8ª EDIÇÃO DO CONCURSO DE PROJETOS DE INVESTIGAÇÃO, DESENVOLVIMENTO, INOVAÇÃO & CRIAÇÃO ARTÍSTICA (IDI&CA) DO INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA.  
IPL/IDI&CA2023/MCLDI\_ESTC

MUSEUS E MONUMENTOS DE PORTUGAL  
ARTES NO PATRIMÓNIO

PARCERIA:



