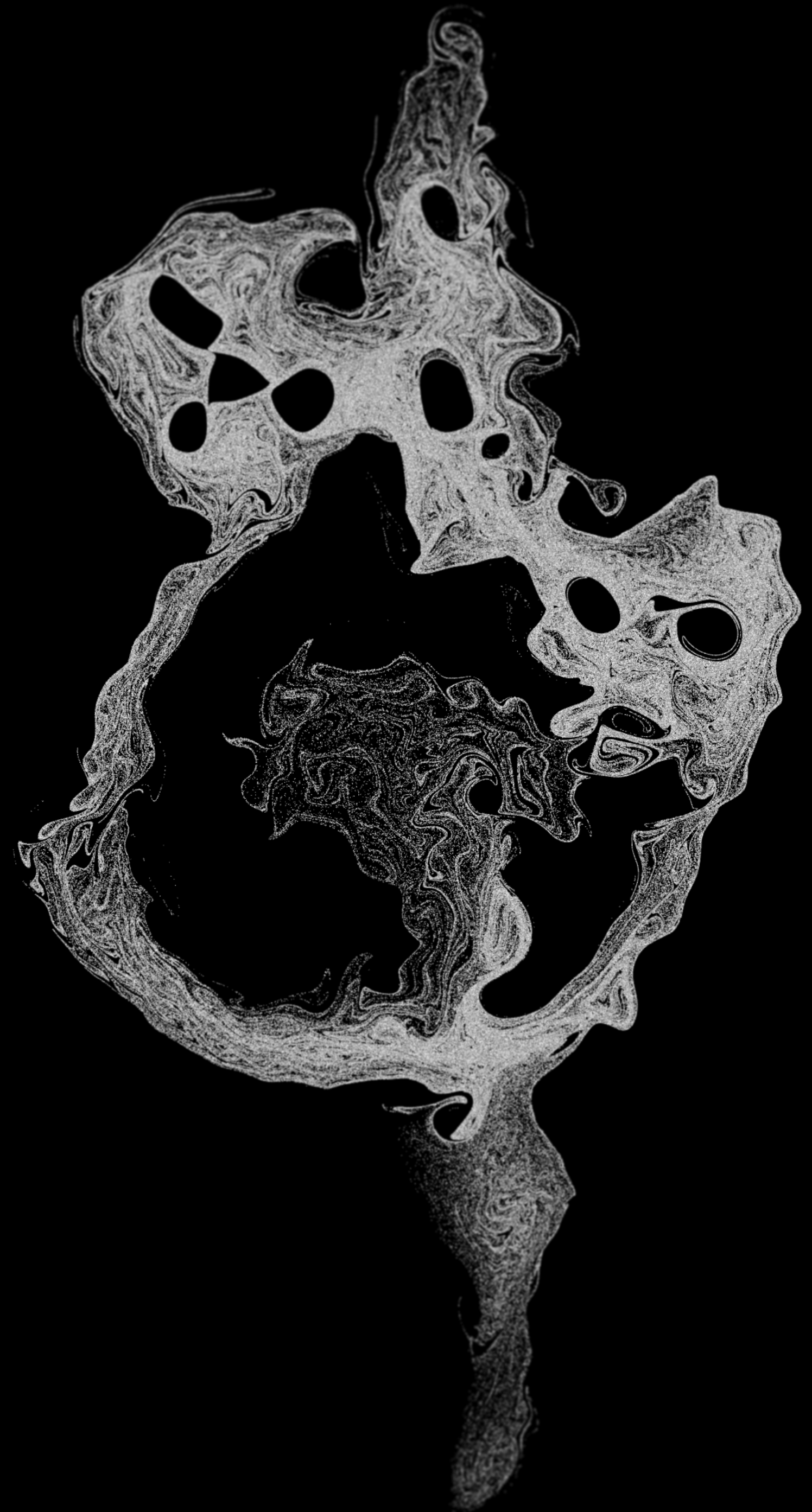


# NoCap

Como dançar com dados





## 1 - Introdução

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 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.



## 2 – O momento Eureka

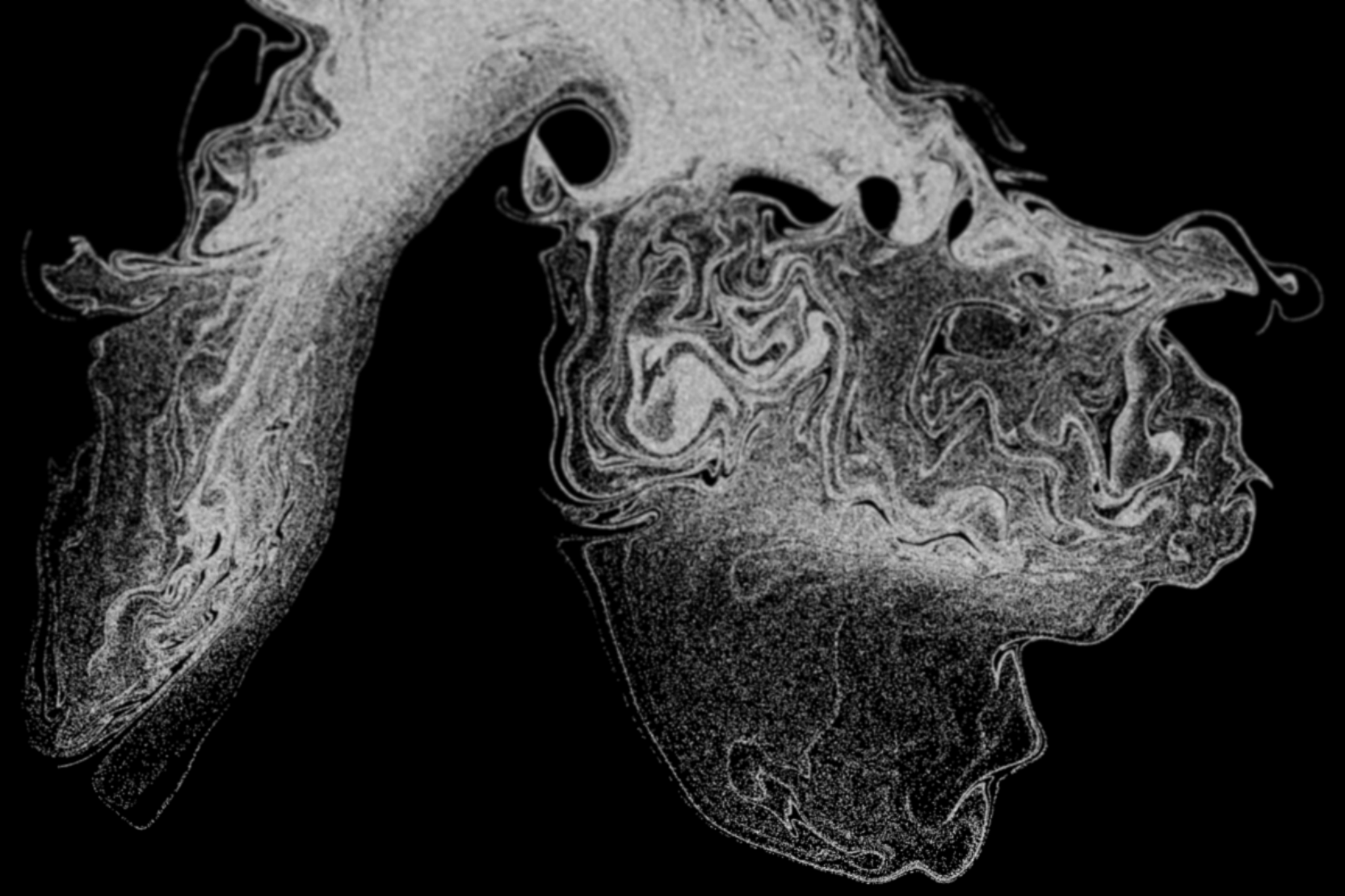
Como surge esta ideia? No âmbito da pós-graduação *Media & Performance: Laboratório de Tecnologias Criativas*, os autores da performance (André Carvalho, Ana Isa Araújo e Stephan Jürgens) já tinham realizado várias sessões de workshop nas quais exploraram os aspetos técnicos do trabalho com o smartsuit (fato) de Motion Capture da marca Rokoko. Aconteceu uma espécie de momento Eureka: o smartsuit ainda estava calibrado quando Ana Isa o tirou no final da sessão para o guardar. No software Rokoko Studio, o avatar desmoronava em tempo real e contorcia-se nas posições mais incríveis. Este triste conjunto de membros (ainda “humano”?) tocounos a todos, e por isso decidimos experimentar com o smartsuit SEM o artista dentro dele. Nas improvisações que se seguiram, rapidamente se tornou claro que não iríamos trabalhar com a Motion Capture tradicional, mas queríamos descobrir que novas possibilidades esta abordagem abriria.



### 3 - Flashback: *Shirtologia* de Jerome Bel

Em 1997, Jerome Bel apresentou no Centro Cultural de Belém uma peça que se tornou numa das peças mais icônicas da dança contemporânea: *Shirtologia*. Um artista sobe ao palco e tira uma t-shirt para revelar outra por baixo. O performer dá tempo suficiente para o público ver exatamente o que está estampado na t-shirt. Depois tira a peça de roupa e aparece o item seguinte por baixo com a mensagem seguinte. Assim, isso continua e continua. Em três partes, o espectador experiencia uma peça de dança sem dança (como é comumente entendida). Jerome Bel na realidade coreografa uma série de “problemas” dramáticos, semióticos, culturais, ou sócio-políticos (como sugere Bojana Cvejic), e assim abre novas dimensões do trabalho em dança contemporânea.

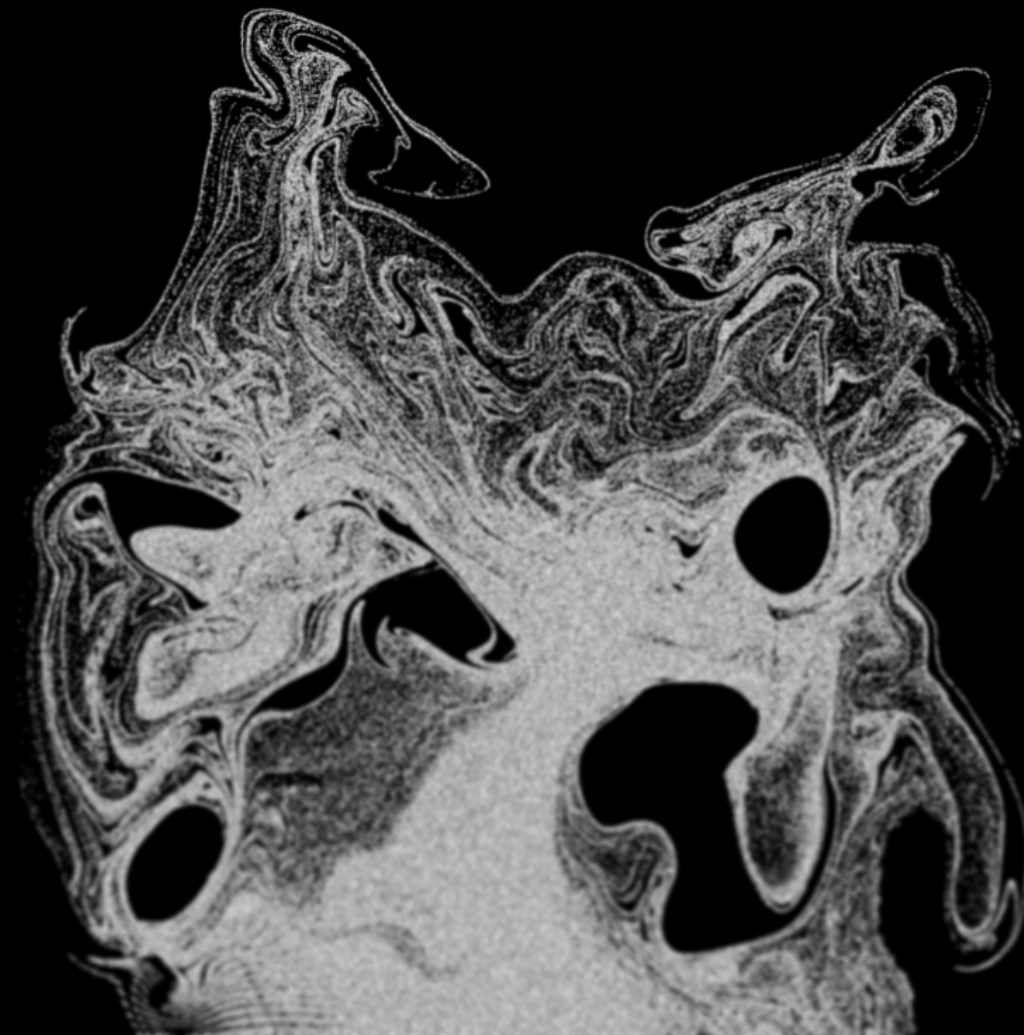


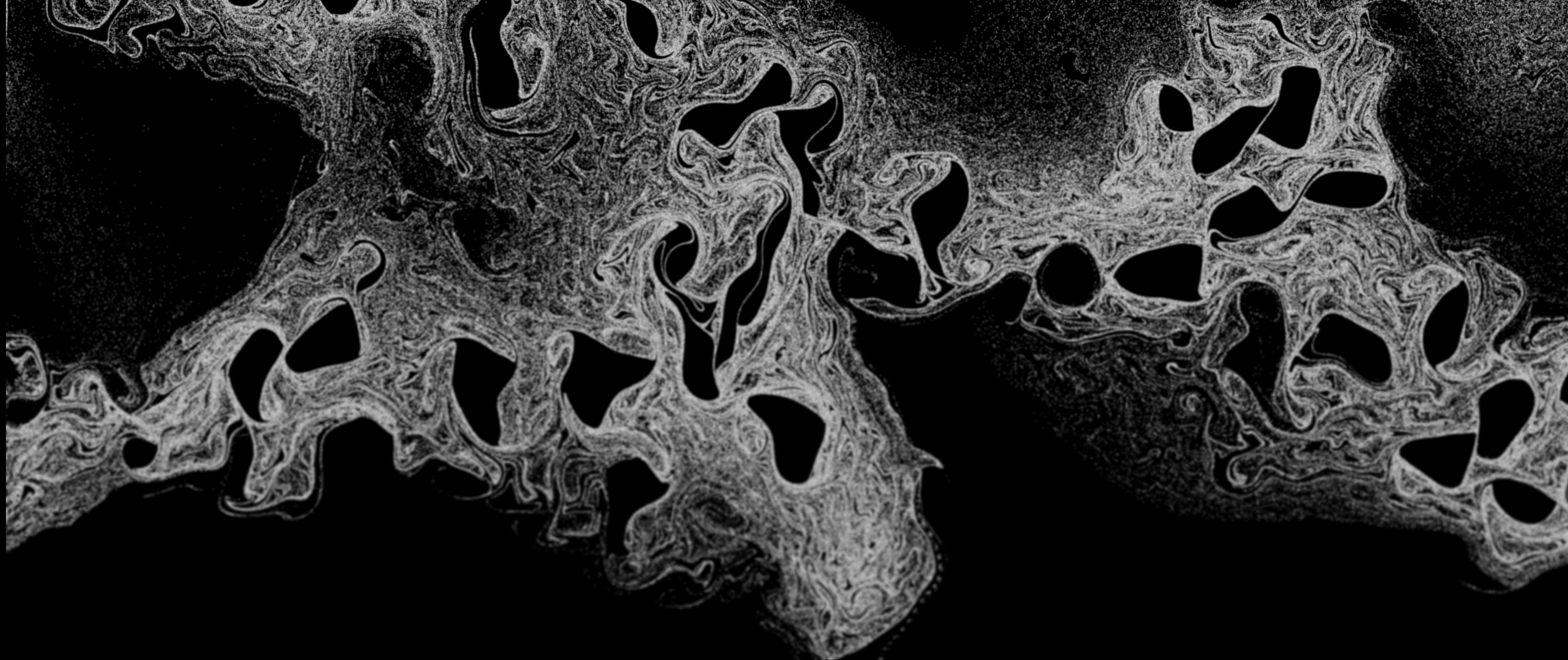


#### 4 – Fora do smartsuit: motion capture versus motion tracking

Foi o gesto de tirar (conscientemente) o smartsuit que me fez lembrar a *Shirtologia* de Jerome Bel, a alegria com o absurdo desta ação e a antecipação entusiasmada do que poderia acontecer quando as expectativas fossem tão inesperadamente minadas.

No momento em que a bailarina tira o smartsuit, este só se torna realmente visível como tal. A surpreendente mudança de foco - do movimento para o objeto - é imediatamente confirmada ao espectador quando o bailarino sai da sala e outro intérprete começa a experimentar o smartsuit, **mas sem nunca o vestir**. Na verdade, o performer trabalha FORA do smartsuit e utiliza os sensores dele para coreografar os movimentos inusitados do avatar em tempo real e, posteriormente, no final da peça, para trabalhar com visuais generativos interativos.





O fluxo de trabalho de captura de movimento ocorre geralmente nestas fases: Controle do fluxo e da recepção de dados de movimento através de calibração; Visualização da recepção de dados de movimento em tempo real, utilizando um avatar; Gravação dos dados de movimento. Numa etapa adicional, os dados de movimento podem ser transferidos para uma personagem 3D (“rigging”).

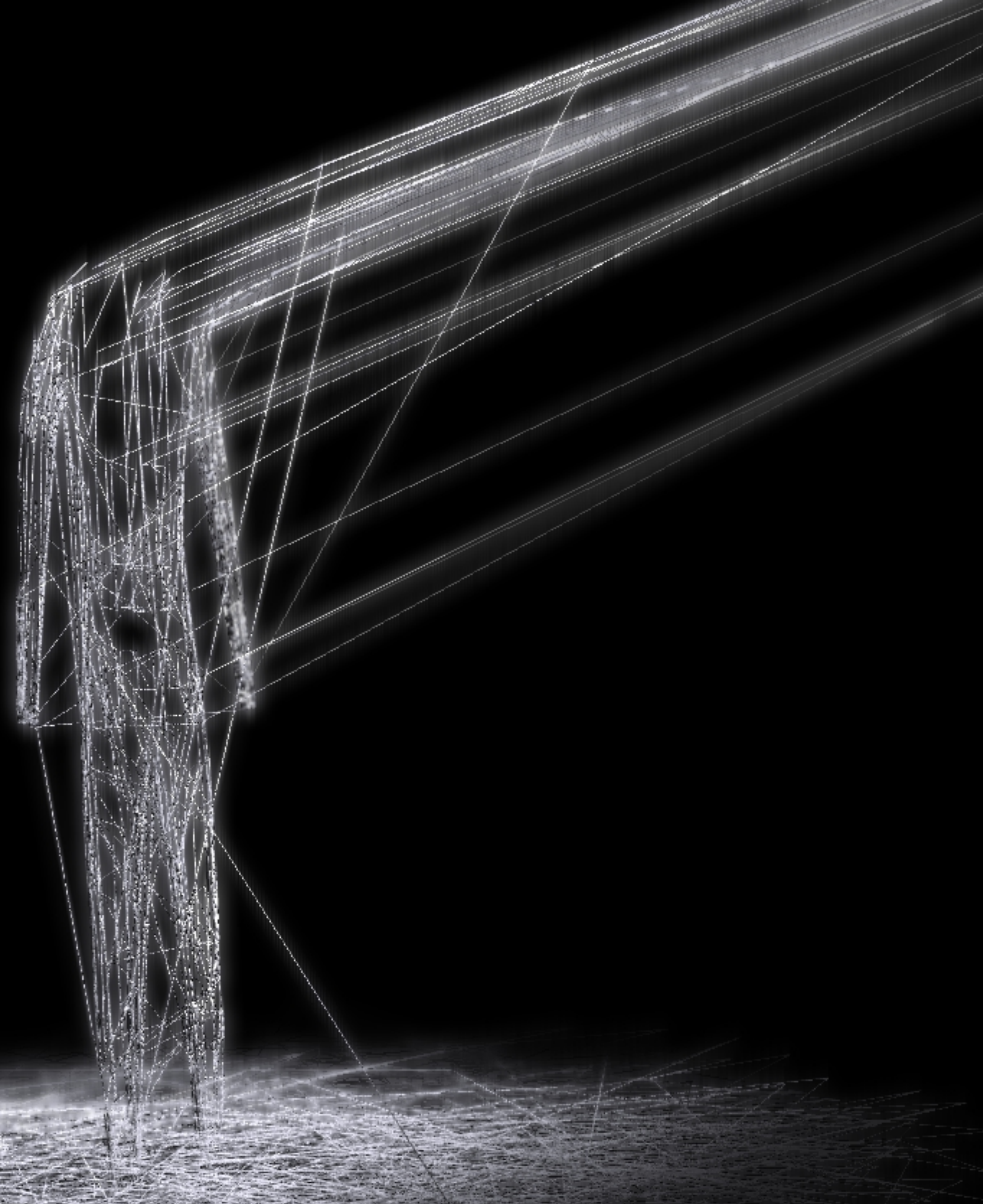
Existem principalmente duas formas de trabalhar com o smartsuit, que podem diferir muito na sua lógica: “motion tracking” e “motion capture”. O motion tracking é utilizado principalmente quando se pretende utilizar dados de movimento em tempo real para trabalhar (interativamente) com meios como som, imagen, animação, vídeo, gráficos generativos, entre outros. A motion capture utiliza a captura de dados de movimento do motion tracking para guardar os dados e processá-los posteriormente.

O gesto de tirar o smartsuit logo no início da performance sinaliza ao espectador que a motion capture - no sentido convencional - não acontecerá aqui, mas algo diferente, novo, surpreendente vai acontecer.

## 5 – Dançar com dados

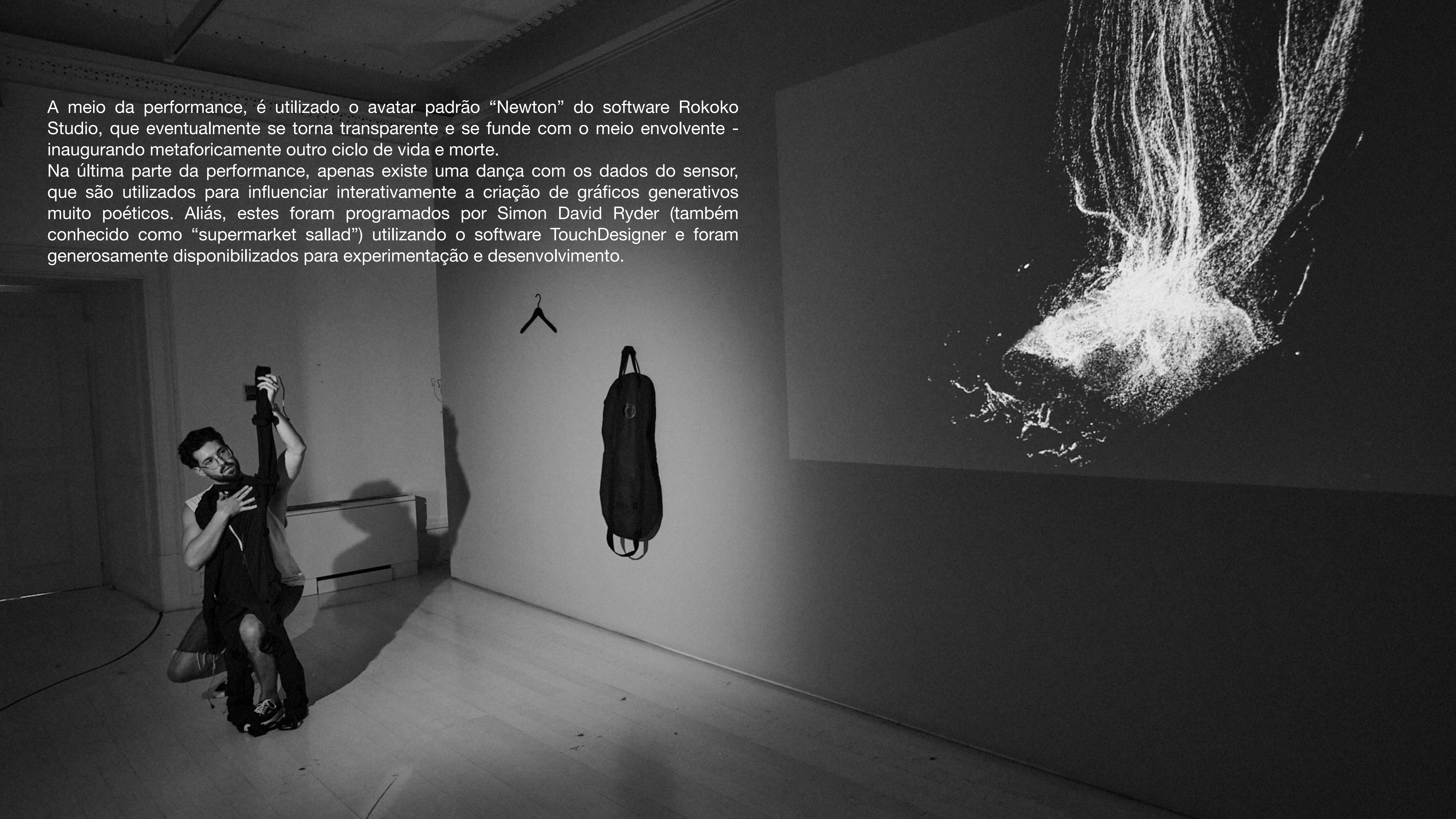
O que reforça ainda mais o gesto de tirar o smartsuit é a projeção simultânea de um modelo 3D do mesmo, que se decompõe ciclicamente em todos os seus polígonos e depois volta a subir. Aqui a convenção de que um avatar representa o performer é rejeitada. Em vez do intérprete, o seu instrumento de trabalho – o smartsuit – é representado e reduzido aos seus componentes constituintes.

Isto abre conceptualmente o caminho para trabalhar com as componentes do smartsuit – os sensores e os dados produzidos – e torná-los o tema da peça.



A meio da performance, é utilizado o avatar padrão “Newton” do software Rokoko Studio, que eventualmente se torna transparente e se funde com o meio envolvente - inaugurando metaforicamente outro ciclo de vida e morte.

Na última parte da performance, apenas existe uma dança com os dados do sensor, que são utilizados para influenciar interativamente a criação de gráficos generativos muito poéticos. Aliás, estes foram programados por Simon David Ryder (também conhecido como “supermarket sallad”) utilizando o software TouchDesigner e foram generosamente disponibilizados para experimentação e desenvolvimento.







## 6 - Contexto: uma ecologia da performance

A performance NoCap existe como parte no contexto do projeto (CON)FUNDIR, mais precisamente como a terceira parte de quatro situações performativas. O visitante entra na Galeria Capelo Norte do Museu Nacional de Arte Contemporânea (MNAC) em Lisboa e é conduzido por uma guia até uma primeira sala, no centro da qual se encontra um monte de terra fresca que é iluminado por trás.

A seguir, os visitantes entram numa sala maior onde um performer (Gonçalo Alegria) se senta numa mesa branca e utiliza um instrumento electrónico autoconstruído para criar paisagens sonoras que se distribuem espacialmente por vários altifalantes. Muitos metros de cabo vão do instrumento aos altifalantes e fazem lembrar a rede de raízes na terra da sala anterior. No final desta parte, o performer dirige-se para a sala seguinte, onde decorre a performance *NoCap* acima discutida.

A partir daqui, o performer (André Carvalho) conduz o público até à última sala, uma sala escura (black box) onde duas instalações complementares aguardam o público. Numa parte da sala, uma performer (Ana Isa Araújo) está diante do seu portátil, que está ligado através de biossensores a cogumelos que cresceram num pedaço de madeira alguns dias antes. Os dados biológicos são convertidos em paisagens sonoras e os visitantes podem interagir tocando nos cogumelos.

Na segunda parte da sala existe uma rede (raiz) de fios pretos presos ao teto, da qual pendem dezenas de pequenos espelhos e refletem a luz de um projetor para toda a sala. No chão, um espelho maior reflete a malha. No final desta última parte do projeto (CON)FUNDIR, a performer (Ana Isa Araújo) deita água de um recipiente de vidro para o espelho e sai da sala, sendo gradualmente seguida pelos visitantes.

Todo o contexto do projeto (CON)FUNDIR funciona como uma “ecologia da performance”. São tantas as ligações rizomáticas – conceptuais, metafóricas, técnicas e outras – que não seria possível aprofundá-las aqui. Porém, o ponto principal aqui é a consciencialização: em todas as partes do projeto (CON)FUNDIR, o visitante é convidado a refletir não só sobre o significado da experiência, mas também sobre a forma como o trabalho artístico é criado. A capacidade de tomar consciência e refletir sobre os processos gerais de vida e de morte é uma capacidade profundamente humana. Se os projetos artísticos conseguem sensibilizar os criadores e os visitantes para estas questões e ligações, contribuem verdadeiramente para uma mudança muito necessária na forma como vemos as nossas vidas neste e com este planeta.

Stephan Jürgens

