

IMAGEM RASTRO: Uma experimentação entre som, imagem e dança

Graziela Andrade¹ e Jalver Bethônico²

RESUMO

Investigamos os relacionamentos entre corpo, imagem e som colocando em jogo articulações teóricas e em seus desdobramentos prático-artísticos. No presente trabalho, desenvolvido em uma disciplina dos cursos de Dança e do CAAD (EBA-UFG), refletimos sobre a cadeia de transduções, justaposições e sobreposições de elementos na qual, diante de interferências recíprocas, se produz um resultado multissígnico: uma trilha musical e uma imagem, que são a soma dos registros de seguidas improvisações de bailarinos e músicos em solos e duos. Tal imagem resultante da captura dos movimentos pelo Kinect, é personagem e rastro, memória destituída dos gestos de músicos e bailarinos que se faz evidente mediando som, corpo, presente e passado.

Palavras-Chave: Som. Imagem. Arte Digital. Corpo.

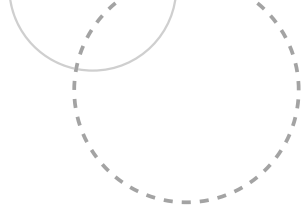
1. Introdução

A pesquisa dos relacionamentos entre corpo, imagem e som fundamenta-se em articulações teóricas e em seus desdobramentos prático-artísticos. O presente artigo apresenta uma das experiências do Grupo de Pesquisa interSignos, denominada Rastros e, especialmente nesse caso, tratou-se do conceito semiótico de transdução.

Rastros é uma das atividades do interSignos que vinculam Ensino, Pesquisa e Extensão levando frutos dos estudos acadêmicos para a sala de aula, desenvolvendo resultados que são apresentados à comunidade. Esta performance surgiu na disciplina "Som, Imagem e Performance" ofertada no 1º semestre de 2016 dentro do Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais (CAAD), da Escola de Belas Artes da UFG. As

1 - Graziela Andrade é artista da dança e professora adjunta do curso de Licenciatura em Dança da UFG, Escola de Belas Artes. Doutora (2013) em co-tutela entre a UFG, escola de Ciência da Informação e a Paris-Est, École de Science du Langage. Tem suas pesquisas acadêmicas voltadas, principalmente, para as questões que tangem ao corpo, às tecnologias e ao espaço, temas frequentemente analisados a partir de experiências no campo da dança. Contatos: graandrade@gmail.com e (31)98860.6254

2 - Jalver Bethônico é Doutor em Comunicação e Semiótica. Professor de Design Sonoro e Sistemas Musicais Interativos do CAAD - EBA - UFG. Coordena as pesquisas audiovisuais do Grupo de Pesquisa interSignos - EBA que fundou em 2004. Criou e realizou a trilha sonora de animações e vídeos premiados internacionalmente. Foi ganhador do Prêmio da Música Brasileira de 2011. Atua nos grupos "klang!" e "As Is" que trabalham no relacionamento de música e imagem. Contatos: designsom@uol.com.br e (31) 9955 4786



vagas foram preenchidas com alunos do próprio CAAD e do Curso de Dança – EBA e as atividades foram ministradas pelos Docentes Profa. Dra. Graziela Andrade, Prof. Dr. Jalver Bethônico e Prof. Alessandro Silva.

Dentro do CAAD, voltada ao percurso de Artes Digitais, a disciplina proporciona a prática de desenvolvimento de projetos multimodais com interação cênica. Para despertar o interesse e a sensibilização das questões audiovisuais, tecnológicas, cênicas e corporais ligadas à performance ocorre a discussão teórica, a avaliação estética e técnica de obras e a elaboração de trabalhos práticos. Sendo a única disciplina do curso com estas características, buscamos conscientizar os alunos do CAAD sobre as possibilidades de articulação do corpo, do som e da imagem com o espaço cênico mediado pela tecnologia computacional, propiciando um processo de compreensão e apropriação das estruturas de montagem do sentido. Apresentamos recursos tecnológicos e propomos a elaboração de projetos para desenvolver o relacionamento entre performer imagem e som. Propiciando a vivência de trabalhos autorias interdisciplinares e um acesso criativo à linguagem, à estética e à produção de interface para performances, apresentamos o jogo como recurso de estruturação.

É importante frisar que os alunos do CAAD tem menos conhecimento das questões corporais e cênicas do que os alunos de dança têm das possibilidades estéticas do uso da tecnologia no palco. Entretanto, a troca de experiências e conhecimento é intensa e no período citado desenvolvemos quatro projetos a partir de propostas dos alunos, entre eles, Rastros.

A proposta original de Samuel Nogueira, aluno do CAAD, fez uso de um sistema que o Prof. Alessandro Silva vem desenvolvendo desde 2015, através do *Processing* e que se desenha da seguinte maneira: o Kinect captura os movimentos do performer e utiliza a trajetória de alguns pontos do corpo para gerar desenhos. A programação já teve várias versões registrando menos ou mais pontos do corpo, gerando desenhos de diferentes texturas e cores segundo variadas regras. A performance adquiriu sua característica atual aproveitando-se da contribuição de outros participantes da disciplina que foram surgindo à medida que experimentávamos e discutíamos. Em Rastros, a tela ocupa o centro do palco (atrás dos performers, na versão apresentada em julho de 2016 e, translúcida, na frente do palco, na versão apresentada em setembro do mesmo ano). Nela são projetados os desenhos que possuem uma textura densa e fina próxima ao lápis, nos movimentos mais lentos; e larga, translúcida e difusa, como um spray ou um gesto de esfuminho, como resultado dos movimentos mais rápidos. Esta delimitação de velocidade entre o “mais rápido” e “mais lento” tem sido um dos parâmetros mais explorados tendo em vista o resultado gráfico da atuação dos performers. Também é projetada na tela uma imagem levemente translúcida do corpo que se desenha, assim o performer no palco é acompanhado por seu duplo projetado com uma distorção menor ou maior devido à altura do Kinect colocado, respectivamente, na frente do palco (montagem de julho) ou no chão atrás da tela (na montagem de setembro). A título de ilustração apresenta-se na Figura 1, imagens de um bailarino em cena, referente à primeira montagem.



Figura 1: Samuel Carvalho, em Rastros

Enquanto os performers permanecem numa área central para manterem-se no campo de captura do Kinect, os músicos ocupam lugar, também em cena, na lateral do palco. Estrutturamos o trabalho para quatro bailarinos, quatro músicos e um operador de sistema. Em julho, participaram Ana Paula Santos (substituída por Paula Piretti, em setembro), Fabrício Costa, Heloisa Rodrigues (substituída por Flaviane Oliveira e Helbert Santos) e Samuel Carvalho. Como músicos, Leandro Souza, Samuel Nogueira, Jalver Bethônico e Alessandro Silva. O sistema foi operado por Graziela Andrade.

Rastros tem a seguinte estrutura geral:

- 4 duos (bailarino-músico)
- 2 quartetos (2 bailarinos – 2 músicos)
- 1 octeto (4 bailarinos – 4 músicos)

Entre cada duo, quarteto e entre todas as sessões há um momento de silêncio, quando o bailarino (ou bailarinos) sai de cena e é substituído. A imagem criada por seus movimentos permanece um pouco na tela e desaparece para que a tela vazia possa ser preenchida pela próxima ação.

As imagens criadas são todas sobrepostas no ciclo final, quando todos os performers estão atuando (ver Figura 2), mas, agora, o movimento dos quatro bailarinos geram trilhas de apagamento. Enquanto os quatro músicos improvisam, as ações corporais vão apagando os rastros.

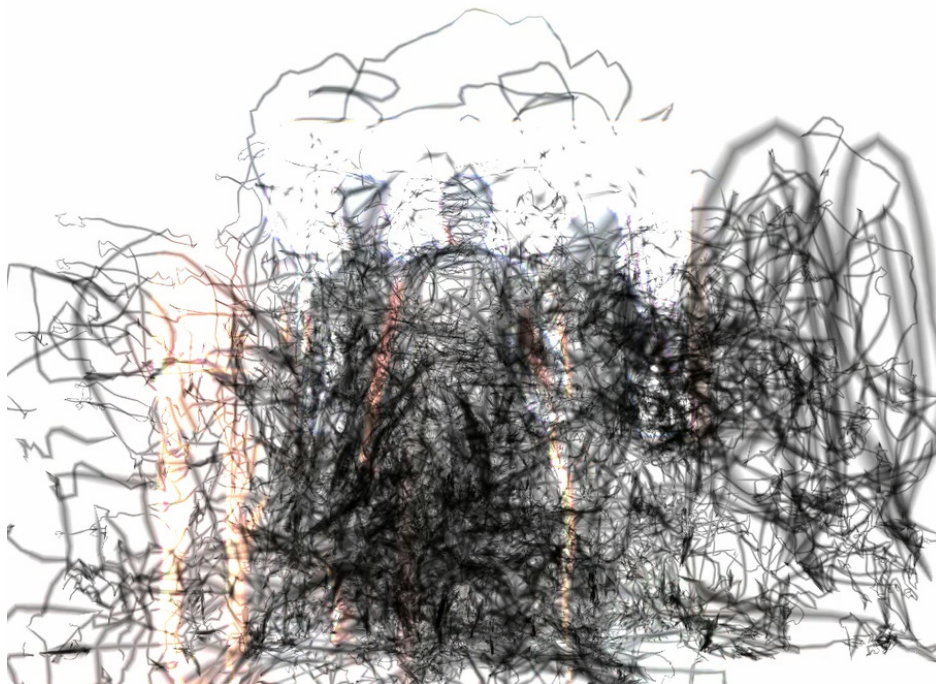
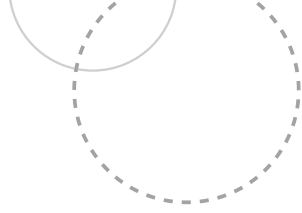


Figura 2: Ana Paula Santos, Fabrício Costa, Heloisa Rodrigues e Samuel Carvalho

A música tem como fundo um material pré-gravado (produzido por Samuel Nogueira) que faz a abertura e o encerramento de cada sessão e serve de base para a improvisação dos músicos. De acordo com os instrumentistas disponíveis, adotamos a seguinte ordem dos músicos que fazem duo com os quatro bailarinos: Percussão (Jalver Bethônico), Guitarra (Alessandro Silva), Baixo (Leandro Souza) e Teclado (Samuel Nogueira). As execuções são gravadas e cada músico toca sobre a sobreposição das gravações anteriores. As duplas que improvisam a seguir, Percussão-Teclado e Guitarra-Baixo, não são gravadas e não tocam sobre as gravações anteriores. No ciclo final tocam as gravações sem o material pré-gravado de base. A execução da peça básica e as gravações durante a performance são feitas no *Reaper* controlado por uma interface *Nanokontrol da Korg* e Samuel Nogueira dividiu suas funções entre músico e operador de áudio. Utilizamos uma placa de som 610 da *M-Audio* que recebia diretamente o *input* e dava saída para as caixas.

Durante os quatro ciclos iniciais, acumulam-se imagens e sons. Na sessão de quartetos, ocorre o aumento de material sonoro, mais bailarinos no palco, mas não há preservação dos registros, os rastros são passageiros. Na sessão há o retorno sobreposto de todos os desenhos e gravações produzidas na sessão de solos, mas agora, os bailarinos apagam rastros.

2. O jogo sígnico



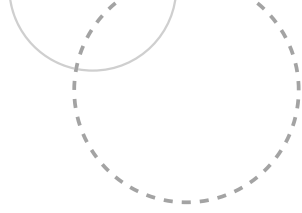
Entende-se que Rastros é uma performance que propõe um jogo improvisatório no qual som, imagem e corpo compõem trocas de informação em distintas naturezas. Para compreendermos essa afirmação é preciso antes reconhecer dois pontos de partida. O primeiro diz respeito à noção de informação com a qual estamos trabalhando e o segundo envolve o pensamento do corpo nessa relação. Para tanto seguiremos, especialmente, rumos semióticos, através da teoria de Peirce e alguns de seus intérpretes.

A informação, no contexto aqui abordado, é signo e, por isso, incompleta e em constante movimento de produção de sentido. Isso se torna mais evidente se considerarmos o fluxo de produção sónica, que se dá em uma cadeia de significação infinita – a semiose -, onde um signo refere-se ao anterior como seu objeto e cria um signo interpretante posterior e assim por diante. Deste modo, seguir o rastro da semiose para recuperar o objeto original é uma arqueologia que não é inútil só porque muitos signos são produzidos (mais do que encontrados) no processo enriquecendo o universo sónico.

O fazer artístico dá a ver esse processo e Rastros coloca estas questões em jogo. A semiose dá a ver a nossa própria condição de seres da linguagem, apontando para os limites do dizível e ao mesmo tempo sugerindo possibilidades de se vasculhar o universo do invisível, mas vislumbrando o apagamento da memória quando voltamos sobre os signos produzidos: deixamos marcas mas somos outros ao retornamos no mesmo ponto (não é só o rio que passa). A informação compreende movimento e tensionamento significativo. A informação que nos vem no signo está em um constante tornar-se e a forma como nós apercebemos dessa informação é também imprecisa, parcial e mutante. Como sugere Pinto:

Nunca percebemos o signo de maneira cabal, porque ele, para fazer um trocadilho, não signi-fica, ele signi-vai. A rigor, e em última análise, a informação que buscamos (e nós mesmos, aliás) nunca fica paradinha, à nossa espera (apesar de acharmos que basta documentar, gravar, ou registrar essa informação para congelá-la, isto é, deter seu movimento de produção de sentido). (PINTO, 1996, p.91-92)

Sons e Imagens são, no contexto da performance em análise, considerados informação em processo. São, portanto, signos no exercício ilimitado de sua potência significativa, se evidenciando ora sonoramente, ora imagetivamente, ganhando relevo em distintas naturezas. Dentro da disciplina "Som, Imagem e Performance" instigamos os alunos a pensarem suas propostas de diferentes pontos de partida: da dança, da imagem que será elaborada, de alguma articulação sonora ou buscando explorar algum modelo de relacionamento corpo/ som, corpo/imagem através dos aparatos tecnológicos. Cada um deste pontos de partida inaugura uma trajetória diferente para os elementos em jogo. Rastros dilui esta diferenciação gerando uma multiplicidade de relações: o bailarino performa em função do desenho e da música; o músico performa relacionando-se com o bailarino, com o desenho, com os outros instrumentistas e com o material sonoro;



o Prof. Alessandro Silva desenvolveu a programação explorando os resultados gráficos oriundos da movimentação do bailarino e dos resultados decorrentes das sobreposições. As distintas natureza se cruzam, se sobrepõem, atritam, se justapõem e disputam força na composição de sentidos.

Mas, diante dessa reflexão nos perguntamos sobre o corpo, o terceiro elemento da relação que propusemos. Nesse caminho percorreremos brevemente os princípios da teoria corpomídia.

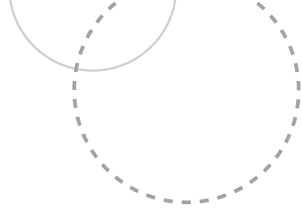
Também adotando uma perspectiva semiótica Katz (2006) compreende que o corpo está inserido em um ambiente no qual todo e qualquer fenômeno que chega até ele o faz via informações, que são percebidas através das ações ou, se preferirmos, dos movimentos desse corpo no mundo. Para a autora, o corpo está em constante evolução e constitui-se em uma mistura de determinismos e aleatoriedades, isso porque ele opera de acordo com suas capacidades biológicas e altera-se em comunhão com o meio em que está inserido.

Esse movimento do corpo, em sua relação com o espaço, estaria presente já no embrião humano e seria inestancável e permanente no curso da vida. Do movimento da informação dependeria a própria noção de vida, se pensarmos nas recentes descobertas do campo da genética. Mas, diferente da ideia passiva de recepção ou tradução, aqui o corpo estaria em movimento constante, em ações de percepção, processamento e assimilação das informações que lhe circundam ou por ele são selecionadas. É neste contexto que a pesquisadora afirma:

Corpo é mídia, nada além de um resultado provisório de acordos cuja história remonta a alguns milhões de anos. Há um fluxo contínuo de informações sendo processadas pelo ambiente e pelos corpos que nele estão. (KATZ, 2003, p.263)

Nesse sentido, as possibilidades de armazenagem, transmissão e interpretação da informação, de maneira geral, remetem à hereditariedade, à própria constituição da vida em suas estruturas de replicação. Trata-se de uma relação evolutiva entre organismo e meio, na qual homem e natureza co-evoluem. Assim, o corpo é compreendido como mídia básica dos processos de comunicação da natureza e tais processos se dão através da informação.

A informação torna-se assim um elemento fundamental na relação entre o corpo e o espaço, e enquanto signo, é quem concentra as ações de transdução em que se envolve som, imagem e corpo. Para a Biologia, transdução é o processo de reprodução no qual o DNA é transferido de uma bactéria para outra por um vírus. Existem dois mecanismos de transdução: generalizada, em que qualquer gene pode ser transmitido, e restrita, que se limita a alguns genes específicos, o genoma viral insere-se num local específico do genoma bacteriano e é transmitido à descendência. Para Simondon (*apud*



PADOVANI, 2014), a transdução é definida como “um princípio geral que possibilita a individuação (processo a partir do qual um ser preindividual se desdobra em indivíduo e meio associado). Nessa perspectiva, a transdução é abordada especificamente enquanto processo de condução de um impulso energético que se desdobra na organização de estruturas” (PADOVANI, 2014, p. 05). Esta perspectiva tem proximidade com a noção (tão cara às questões que ligam o som ao áudio, o analógico ao digital) utilizada pela física que denomina transdução à transformação qualitativa de uma energia numa energia de natureza diferente.

3. Conclusão

A semiose em Rastros vai produzindo individuações, a captura de um signo para transformá-lo em outro é uma transdução que insere no signo representado uma cadeia de outras significações (reapresentação ou re-presentificação, mas não reprodução sem mudança qualitativa). As estruturas vão se enovelando em estruturas que frutificam os impulsos energéticos exponencialmente: o gesto faz o desenho que solicita outro gesto que lhe dê continuidade, a imagem sugere um material musical que se impõe como indutor de ação do bailarino e assim por diante em vários extratos simultâneos, que se amplificam quando colocamos em jogo mais bailarinos e mais músicos.

E as transduções se desdobram e dobram, revelando e velando os próprios registros. As individuações desconstroem e constroem novas memórias, desterritorializam e territorializam os signos apesar de serem registros. Não é possível andar sobre os próprios Rastros. O movimento do corpo que dança, sensível ao som, gera seu presente e seu passado, simultaneamente.

Referências

- ANDRADE, Graziela. Corpografias em Dança: da experiência do corpo sensível entre a informação e a gestualidade. Tese (doutorado) – Escola de Ciência da Informação, Universidade Federal de Minas Gerais, 2013.
- KATZ, Helena. A dança, pensamento do corpo. In: NOVAES, Adauto (Org.). O homem máquina: a ciência manipula o corpo. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.
- PADOVANI, José Henrique. Acerca da transdução. princípios técnicos, aspectos teóricos e desdobramentos. XXIV Congresso da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Música. São Paulo, 2014.
- PINTO, Júlio. Semiótica e informação. *Perspec. Ci. Inf.*, Belo Horizonte, v.1, n.1, Jan./Jun. 1996.