

Assum Livre: Do ecrã-gaiola para o mundo existencial

From screen-cage to the existential world

Hugo Canossa

Doutorando em Média-Arte Digital

Universidade Aberta / Universidade do Algarve

Investigadora CIAC – Centro de Investigação em Artes e
Comunicação

Docente universitário

Instituto Universitário da Maia

hcanossa@ismai.pt

Rosimária Rocha

Doutorando em Média-Arte Digital

Universidade Aberta / Universidade do Algarve

Investigadora CIAC – Centro de Investigação em Artes e
Comunicação

Porto, Portugal

rosysrocha@gmail.com

RESUMO

A proposta artística “Assum livre” consiste numa performance que é resultado da hibridização das instalações “Quintal dos Sons” e “Clash (and dance) Yourself”, que fazem parte das teses de doutoramento em Média Arte-Digital em andamento. Tem como objetivo principal refletir sobre a experiência do confinamento / desconfinamento nos tempos da pandemia em 2020. A performance baseia-se na transmissão de um vídeo gravado com a autora / cantora a interpretar parte da canção “Assum preto” simultaneamente com a interpretação ao vivo de outras partes da música, que alternam a apresentação da totalidade da letra. Teremos a materialização da *performer*, da gravação / vídeo à existência real. Como cenário temos a natureza enquanto projeção da “liberdade”, o habitat natural outrora ameaçado pela intervenção humana.

PALAVRAS-CHAVE

Performance, multimédia, hibridização, paisagens sonoras

ABSTRACT

The artistic proposal “Assum livre” consists of a performance that is the result of hybridization of two installations titled “Quintal dos Sons” and “Clash (and dance) Yourself” that are part of the ongoing PhD theses in Digital Art Media. Its main objective is to reflect on the experience of confinement / deflation in the pandemic times of 2020. The performance is based on the transmission of a video recorded with the author / singer interpreting part of the song “Assum preto” simultaneously with the live interpretation from other parts of the music, which alternate the presentation of the entire lyrics. We will have the materialization of the performer from recording / video to real existence. As a scenario, we have the projection of “freedom”, of nature, the natural habitat once threatened by human intervention. The video images alternate landscapes of the locations where the authors were born.

CCS CONCEPTS

Applied computing → Arts and humanities → Media arts.

KEYWORDS

Performance, multimedia, hybridization, soundscapes

ACM Reference format:

Hugo Canossa, Rosimária Rocha. 2020. Artefactos à Distância: A nova media-arte em tempos de pandemia 2020. In *Proceedings of Artefacto 2020 – International Conference on Digital Creation in Arts and Communication (ARTEFACTO'2020)*, Faro, Portugal, 4 pages.

1 – Assum Livre: Performance Em Tempos de Pandemia-2020

A performance “Assum Livre” tem como objetivo refletir sobre a experiência do confinamento / desconfinamento nesses tempos da pandemia em 2020 em virtude do Covid-19. As imagens da projeção vídeo foram captadas nas margens do Rio Jequitinhonha, na cidade de Almenara – MG, Brasil. Alterna também sons originais do pássaro Assum preto solto na floresta e em gaiolas, abordando assim o paradoxo da prisão, seja nas gaiolas físicas, ou nas gaiolas virtuais, tal como nos sentimos engaiolados nos nossos ecrãs, na altura do confinamento. As pessoas, e aqui incluem-se também o sentimento dos presentes autores, sentiram-se “presas”, como pássaros na gaiola. Nesse sentido, a metáfora do “Assum Preto” que faz parte da instalação “Quintal dos Sons” e investigação da Tese “Um caminho para a imersão sonora”, onde se reflete sobre a música de Luiz Gonzaga e Humberto Teixeira (1950), em que o pássaro Assum preto, que só canta a noite, tem os olhos furados para que, cego, possa estar na gaiola todo o dia a cantar, como se fosse uma eterna noite. Essa história, apesar de triste, é uma realidade do nordeste do Brasil. Nesse cenário criou-se a performance “Assum livre”, que representa a prisão nos ecrãs e a liberdade dos animais com a diminuição da intervenção humana em seus habitats naturais. É uma instalação inédita pensada para o Artefacto 2020.

Conforme Daniels e Naumann (tradução nossa, 2010: 583), as artes performativas são pensadas para atuação ao vivo, pelo artista

ou intérpretes¹. A performance baseia-se na transmissão de um vídeo gravado com a performer a interpretar parte da canção “Assum preto”. O vídeo é alternado com interpretação ao vivo e assim somatizam a canção completa. Temos, desse modo, a materialização da performer, da gravação / vídeo à existência em “real time”.

2 – Do assum preto ao Assum livre

As sociedades modernas, conforme Hall (2006: 14), são, “por definição, sociedades de mudança constante, rápida e permanente”. Essas mudanças refletem-se em todos os segmentos. Na arte, a estética da interface adapta-se a cada novo movimento e forma de vida. De acordo com Johnson (2001: 17), o design da interface deriva da fusão entre a arte e a tecnologia, em seu sentido mais simples, definindo a interface como “softwares que dão forma à interacção entre usuário e computador. A interface atua como uma espécie de tradutor, mediando entre as duas partes, tornando uma sensível a outra”. O avanço da capacidade de desenvolvimento dos interfaces moldou a experiência do conteúdo, com o interface a tornar-se ele próprio conteúdo (Curtis *et al*, 2011: 283, tradução nossa)².

A partir do termo “multimédia” tivemos a “mixtura” ou hibridização de diversos meios ou interfaces dentro de uma mesma proposta artística. Segundo Ribeiro (2007: 2), a “multimédia” designa uma forma de comunicação que engloba vários meios para transmitir uma mensagem. Esta noção está implícita na própria palavra, que é composta por duas partes: o prefixo *multi* e a raiz *media*. O prefixo *multi* vem da palavra latina *multus* que significa “numeroso” ou “vários”. A raiz *media* é o plural da palavra latina *medium*, um substantivo que significa “meio”, “centro” ou “intermediário”. Assim, partindo apenas da análise etimológica, pode-se concluir que a palavra multimédia significa “múltiplos intermediários” ou “múltiplos meios” (*ibidem*).

Negroponte (1996) propõe pensar o multimédia como algo mais do que um parque de diversões privado ou um <<*son et lumière*>> (em francês: espetáculo de som e luz) de informação resultante da mistura de pedaços fixos de vídeo, áudio e dados. A tradução livre de um para outro é realmente para onde aponta o caminho do multimédia, que requer que se pense sobre “uma movimentação fluida de um meio para o próximo, sobre dizer a mesma coisa de maneiras diferentes, adaptadas a um ou outro dos sentidos humanos” (*idem*: 81).

A interface utilizada pela performance Assum livre é a projeção de vídeo que traz gravações (áudio) da música Assum Preto em um videoclipe ou teledisco que é alternado com a interpretação ao vivo da canção. O conceito de performance têm sido objeto de análise e alvo de diferentes definições. Cvejic e Vujanovic (2017: 25) indicam que a palavra *performance* advém do inglês médio no século XIV (*performen*, *perfourmen*) e com origem no francês anglo-normando *parfourmer*, uma conjugação de *par* (“através, durante”) e *fournir* (“fornecer”). Afirmam também que a denotação musical teatral de performance em inglês como “espetáculo ao vivo ou concerto” data dos primórdios do século XVII. Outros autores referem uma demonstração ao vivo de “uma apropriação da rua, da cidade ou da vida” (Rancière, 2010: 25). A performance desloca o

espetador para outros lugares. Goldberg (2012: 247) afirma que “a performance veio para preencher a lacuna entre entretenimento e teatro.” Os meios utilizados refletem as formações e objetos de estudos dos autores (música / artes sonoras e multimédia).

Em 1994, Giannetti (2012) propõe o agrupamento de diversas manifestações de performance que utilizam as novas tecnologias audiovisuais e sistemas interactivos ou telemáticos com o termo *metaformance*, ressaltando a tendência geral da *media art* em potenciar o desenvolvimento da interface entre a obra e o espectador.

O processo de interação entre máquina e performer, e / ou a aplicação das novas tecnologias, passa a ser um elemento inerente à obra. Aliás, “o próprio emprego da técnica permite ao artista / performer prescindir da sua presença física no espaço da ação, muitas vezes substituída por aquela da imagem eletrônica ou pela participação do espectador.” (Giannetti, 2012: 90).

Ao assumirmos o “Assum Preto” enquanto espaço de confinamento, propomos a interação com o “Assum livre” (desconfinamento), nessa interação homem / máquina onde refletimos sobre a intervenção humana nas paisagens e o aprisionamento do ser animal. Ao longo do confinamento visualizamos a vida através dos ecrãs e percebe-se que “a hibridização cultural dos habitantes globais pode ser uma experiência criativa e emancipadora” (Baumann, 1999: 109), uma vez que através da net art, a partir de transmissões ao vivo por meio das redes sociais, os artistas continuaram a realizar suas performances. Os espectadores também tornaram-se um pouco artistas ao partilhar suas vivências.

3 – Descrição da performance

“(…) uma arte nunca é simplesmente uma arte; é sempre ao mesmo tempo uma proposta de mundo” (Rancière, 2012: 52).

Recentemente, nesses tempos de confinamento, ao mesmo tempo que se vive a experiência de “estar numa gaiola”, muitos de nós tivemos a percepção de ver e ouvir mais pássaros. Não era o canto de dor do Assum preto (1950), mas o canto de liberdade e leveza. Ao trazer o cenário natural, o habitat dos pássaros, a metáfora da imagem (ver) e a provocação do som (da emissão virtuosa), pretende-se deixar aos fruidores a sinestesia do som; o questionamento sobre a intervenção do homem na natureza e a interação homem / máquina.

Momento 01 - Narrativa

A performance inicia-se com a projeção de um vídeo que traz a primeira estrofe da música “Assum Preto” (Gonzaga e Teixeira, 1950):

♪♪ “Tudo em vorta é só beleza
Sol de Abril e a mata em frô
Mas Assum Preto, cego dos óio
Num vendo a luz, ai, canta de dor
Tarvez por ignorança
Ou mardade das pió
Furaro os óio do Assum Preto
Pra ele assim, ai, cantá mió”

¹ “(…) performative arts (...) are still created with live performance in mind (by the artist themselves or by interpreters).”

² “(…) the interface shapes our experience of content, and thus itself becomes content”.

Na tabela seguinte, apresentamos o guião descritivo da narrativa, com as diferentes estrofes da música.

Divisão do tema	Descrição da narrativa	Imagem	Áudio	Luz
Introdução	Exibição de um vídeo com um Assum preto em liberdade	Pássaro Livre	Som vídeo	Projeção
1ª estrofe	Exibição de um vídeo gravado com cantora nas margens do rio Jequitinhonha	Vídeo gravado	Projeção	Projeção
2ª estrofe	Cantora (que não estava visível ao público) aparece, vestida de preto e vendada	Performer canta ao vivo	Ao vivo + música instrumental	Incide sobre cantora
3ª estrofe	Exibição de um vídeo do Assum preto em gaiola	Pássaro Gaiola / Ecuridão	Música instrumental	Projeção
4ª estrofe	Cantora remove venda, interage com o público e apresenta uma estrofe inédita, onde retrata o desconfinamento	Performer canta ao vivo	Ao vivo + música instrumental	Incide sobre cantora

No link abaixo apresentado pode aceder-se ao vídeo representativo da 1.ª estrofe, descrito anteriormente: <https://youtu.be/xhYPIsuvipo>.

Momento 02 - Descrição Técnica

- **Ambiente / área necessária:** sala com no mínimo 6x3m.
- **Equipamentos / materiais:** microfone, colunas de som; foco de luz; imagem vídeo: computador, projetor, cabo HDMI.
- **Necessidades técnicas:** a sala deve ser escura; o foco de luz deve acender e incidir sob a performer, trazendo alternância entre a projeção e performer.
- **Duração:** 5 a 10 minutos.



Figura 1 - Imagem da gravação vídeo da canção "Assum Preto"

Os vídeos trazem imagem naturais e do canto do Assum preto dentro e fora da gaiola. Segundo Schafer (2011: 277) "o ambiente sonoro de uma sociedade é uma fonte importante de informação". A palavra "soundscape" é um neologismo criado por Schafer com a união das palavras *Sound* e *Landscape* – *Soundscape*. O termo vem sendo traduzido como "paisagem sonora" nos países latinos e, de acordo com Schafer, caracteriza qualquer campo de estudo acústico: "podemos referir-nos a uma composição musical, um programa de rádio ou mesmo um ambiente acústico como paisagens sonoras" (Schafer, 2001: 23). As paisagens sonoras que compõem a projeção são naturais, representativas dos sons que constituem a figura 01, refletem sobremaneira o som dos pássaros, por ser o som predominante durante os dias de escuta compreendidos entre 15 de março e 18 de maio de 2020. Gomes (2020) afirma que a pandemia e o consequente confinamento forçaram-nos a lidar com uma nova realidade e resultou em "epifanias sonoras surpreendentes", tal como voltar a olhar para a paisagem sonora que nos rodeia e as transformações ocorridas

durante o confinamento. O autor revela que começou a reparar que ouvia menos carros e mais os pássaros.

4 – A importância do humano nas instalações Quintal dos Sons e Clash (and dance) Yourself

Conforme referido anteriormente, a proposta aqui apresentada resulta da hibridização das instalações Quintal dos Sons e Clash (and) Dance Yourself. Estas obras têm como ponto comum a necessidade da participação do visitante para a criação da obra artística, indo de encontro a Penna (2008: 22) quando refere que a arte é "uma atividade essencialmente humana, intencional, de criação de significado". Na instalação Quintal dos Sons, a participação é estimulada através da interação com o som, enquanto em Clash (and dance) Yourself o visitante é guiado através da imagem.

4.1 – Quintal dos sons

Quintal dos sons é uma instalação sonora imersiva. Faz parte do projeto de investigação "Um caminho para a imersão sonora", do doutoramento em Média Arte-Digital, que está em andamento. Busca através do artefacto (estudo prático) e teoria criar um espaço sonoro através das paisagens sonoras que reforçam a relação do indivíduo com o ambiente e suas sonoridades. Os sons presentes na instalação apenas são ativados com a presença do ser humano. O artefacto é constituído por sensores de presença e programação.



Figura 2 – Quintal dos Sons – Exposição realizada na Artech'19-Braga, PT

"Quintal dos sons" foi montada, até o momento, em 4 exposições, de 2019 até o início da pandemia em 2020. A primeira no Retiro Doutral, realizado em Óbidos, Casa José Saramago. A segunda na Exposição Arte em meio do #18.Art na Faculdade de Belas Artes de Lisboa-FBAUL, em novembro de 2019. A terceira Exposição aconteceu na Artech'19, no Altice Fórum Braga em novembro de 2019 e a quarta Exposição na CRIAART, na cidade de Almenara, MG (BR) em janeiro de 2020.

4.2 – Clash (and dance) yourself

Clash (and dance) Yourself é um circuito audiovisual de performance desenvolvido no âmbito do Doutoramento em Média-Arte Digital, promovido pela Universidade Aberta de Portugal e Universidade do Algarve. Desafia o visitante para uma participação numa performance visual em tempo real, gerando ele próprio conteúdos para subsequentes níveis de entretenimento da sua própria fruição. Com um forte apelo à dança, é um desafio de

ativação e reativação da memória de curto prazo do visitante, estimulado a replicar a dança de outros e a sua própria dança, através do circuito proposto no artefacto.

Através da interpretação digital dos movimentos de corpos dançantes resultante da participação do visitante, diferentes criações invocam conceitos como ‘confronto’ e ‘colisão’ da existência humana com o seu reflexo e rematerialização digital. Em todos eles, verifica-se uma ‘plastificação’ do corpo humano. Na criação Clash (and dance) Yourself, a imagem digital do participante serve de referência para os diferentes momentos do circuito e cultiva-se a permanência da imagem orgânica. Quando o visitante atinge a fase de auto-replicação e auto-confronto, envolve-se num preceito individual consigo próprio, com a sua identidade fragmentada em três corpos:

- 1) a sua existência física;
- 2) a projeção da sua existência física anterior;
- 3) o seu esqueleto cinemático.



Figura 3 – Exposição "Clash (and dance) Yourself" no Retiro Doutoral 2018 – Lisboa, PT.

O artefacto foi apresentado em 3 exposições até à data. Uma versão experimental na edição de 2017 do festival Noc Noc, Guimarães, permitiu analisar o comportamento dos visitantes e da reflexão então efetuada resultou uma outra versão. Essa nova versão foi apresentada na edição de 2018 do Retiro Doutoral do Doutoramento em Média-Arte Digital, no Centro Cultural Magalhães Lima, Lisboa. A próxima versão do artefacto foi testada na edição de 2019 do festival Noc Noc e encontra-se em desenvolvimento.

5 – Considerações finais

A instalação “Assum livre” consiste em uma performance desenvolvida durante a revisita aos artefactos das instalações “Quintal dos Sons” e “Clash (and dance) Yourself”. É uma proposta artística híbrida que buscou refletir o período do confinamento especificamente em Portugal (a experiência do confinamento / desconfinamento nos tempos da pandemia em 2020) e os impactos no ambiente, a utilização das novas tecnologias na liberdade dos indivíduos.

Durante o artigo, foram apresentados conceitos sobre média-arte; multimédia; interface, artes sonoras, vídeo e a hibridização entre as artes. Segundo Rancière (2010: 83) a eficácia da arte não se resume em transmitir mensagens, fornecer modelos ou decifrar as

representações. Está relacionada com a disposição dos corpos, com o recorte de espaços e de tempos singulares que definem maneiras de estar em conjunto ou em isolamento, dentro ou fora, na proximidade ou à distância.

A performance apresentada baseia-se na transmissão de uma projeção com a performer / cantora a interpretar parte da canção “Assum preto” (Gonzaga e Teixeira, 1950) simultaneamente com a interpretação ao vivo de outras partes da música, que alternam a apresentação da totalidade da canção A vida à distância por conta do confinamento, a intervenção humana no meio ambiente e suas repercussões na paisagem sonora; o uso das tecnologias; as potencialidades da média-arte e a liberdade do indivíduo são reflexões propostas por meio da instalação.

A instalação é inédita e pensada especialmente para o Artefacto'20. Busca-se apresentá-la em outros espaços e refletir sobre seus resultados nas teses dos autores. Pretende-se ampliar a proposta artística e transformá-la em outros artefactos e instalações com temáticas referentes à intervenção humana na ecologia sonora.

6 - Referências

- [1] Cvejic, B.; Vujanovic, A. (2017). Performance na Esfera Pública. Orfeu Negro.
- [2] Daniels D.; Naumann, S. (2010). See this Sound. Audiovisuology. A reader. Verlag der Buchhandlung.
- [3] Giannetti, C. (2012). Estética digital – sintopia da arte, ciência e tecnologia. Nova Veja.
- [4] Goldberg, R. (2012). A arte da performance. Orfeu Negro.
- [5] Gomes, J. (2020). Tudo isso são as nossas paisagens sonoras. Ímpar (Opinião). https://www.publico.pt/2020/08/17/imp/par/opiniao/sao-paisagens-sonoras-1927024?fbclid=IwAR0lxaOpqTp4AbJk_1aX4GK4YaRwBNbE UwbnYVJBchgnKjmePXf7Vx_d5lk. Publ. em 17/08/2020, acesso em 19/08/2020.
- [6] Johnson, S. (2001). Cultura de interface. Zahar.
- [7] Penna, M. (2008). Música(s) e seu ensino. Editora Sulina.
- [8] Rancière, J. (2010). O espectador emancipado. Orfeu Negro.
- [9] _____ (2012). Os intervalos do cinema. Orfeu Negro.
- [10] Ribeiro, N. (2007). Multimédia e tecnologias interactivas. FCA-Editora de informática.
- [11] Schafer, M. (2001). A Afinação do mundo: uma exploração pioneira pela história passada e pelo atual estado do mais negligenciado aspecto do nosso ambiente: A paisagem sonora. Tradução Maria Trench Fonterraba. São Paulo-Editora Unesp
- [12] _____ (2011). O Ouvido Pensante. Tradução de Marisa Trech de O. Fonterraba, Magda R. Gomes, Maria Lúcia Pascoal; revisão técnica de Aguinaldo José Gonçalves. 2ª ed. São Paulo: Ed. Unesp.