

O audiovisual na obra “Res[sus]citações e outras formas Desangue” do grupo Midiactors

Fecha de recepción: julio 2018

Fecha de aceptación: septiembre 2018

Versión final: noviembre 2018

Danilo Lucas Marcelino (*) y Aline Mendes de Oliveira (**)

Resumen: La obra *Res[sus]citações y otras formas de sangue*, del grupo Midiactors, combina la computación, la producción videográfica, la edición de imágenes y la operación de videomapping en su realización. La experiencia audiovisual en la obra crea abstracciones, anticipaciones, propone texturas, genera formas, volúmenes y traza relaciones dialógicas bajo la mirada del espectador. El presente trabajo investiga las posibilidades de la manipulación audiovisual em tiempo real em las creaciones del grupo Midiactors y sus contribuciones a una concepción poética em la escena contemporánea brasileña.

Palabras clave: Audiovisual, videomapping, escena, Midiactors

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 23]

Quando pensamos sobre a inserção do vídeo na cena, questionamos a presença do corpo vivo das pessoas no espaço de encenação. Até que ponto a presença física, material, orgânica das pessoas é fundamental para que consideremos determinada experiência como teatral ou cênica? Até que ponto um recurso eletrônico e artificial, como a projeção de vídeo, poderia alcançar ou atravessar a fronteira entre vídeo e teatro?

Na tentativa de aprofundar nessas dúvidas, integrei o grupo Midiactors e produzimos uma experiência cênica que contempla essa relação.

O Midiactors é um grupo de pesquisa em encenação, audiovisual, dramaturgia contemporânea e iluminação cênica. É um grupo vinculado ao Departamento de Artes Cênicas da Universidade Federal de Ouro Preto. Atualmente, é coordenado pelas Professoras Aline Andrade e Letícia Andrade. Ele foi criado em 2013 através de uma oficina artística oferecida no Festival de Inverno da cidade de Ouro Preto e o objetivo desta oficina era experimentar a arte de fazer vídeos a partir da visão dos moradores nativos da cidade de Ouro Preto, especialmente os de bairros menos centralizados. Era uma busca pela subjetividade na produção audiovisual. A partir desta oficina, a professora Aline e vários alunos decidiram manter as atividades e criaram o grupo Midiactors.

No ano de 2016, o Midiactors concebeu e apresentou uma experiência cênica intitulada “Re[sus]citações e outras formas de sangue” que contou com a dramaturgia da iluminadora, diretora, figurinista e professora Letícia Andrade. A obra também teve direção da professora Aline Andrade e a atuação do ator Danilo Felisberto. O trabalho é um experimento de imagens e visualidades cênicas, composto coletivamente pelos artistas pesquisadores do Midiactors e foi realizado através dos projetos intitulados: “Tecnologias da cena contemporânea: desafios de uma nova dramaturgia cênica interativa”, aprovado e financiado pela FAPEMIGe “Tecnologias na cena contemporânea: desafios de uma nova dramaturgia cênica”, aprovado e financiado pelo CNPq. Os projetos consistiram na análise e na prática das relações criativas produzidas a partir da manipulação de elementos mu-

timidiáticos, especialmente audiovisuais, e dos possíveis diálogos com conceitos ligados à noção de imagem cênica, teatro, presença e do uso de novas tecnologias aplicadas à cena.

Partimos de uma ideia inicial de investigação de espaços possíveis para realizar uma produção videográfica e abrigar o vídeo mapping, que oferecessem um diferencial na estrutura de apresentação e relação entre imagem e cena. Nosso desejo era criar uma experiência imersiva para o espectador através de visualidades, sonoridades, texturas e ambiências que propusessem uma relação sensorial com o audiovisual.

Consideramos, então, um esboço de encenação que remetia a uma galeria de arte, com espaços distintos, como “cubos”, que pudessem abrigar uma variedade de propostas. Seria uma estrutura “cabe-tudo” – com instalações que ocupassem o espaço e se apropriassem dele. Cada cubo, uma ação, uma ideia e um atravessamento entre as ações. Refletimos sobre a potência da indicação do trajeto e sobre como fazer o espectador seguir um trajeto sem mediação ou indicação humana.

Os “cubos” foram uma forma de viabilizar um espaço definido para criações individuais, onde os performers poderiam ter total liberdade de propor um universo de investigação pessoal. A ideia é que, a partir das criações individuais, experiências de compartilhamento e atravessamento das propostas fossem realizadas como exercícios de exploração e expansão do material cênico produzido com fins de estruturação do espetáculo.

O espetáculo foi construído, portanto, com base em quatro “cubos” isolados, que reunidos, criaram uma experiência fragmentada.

Procuramos estabelecer alguns parâmetros para pensar, em relação à espacialização, a concepção da instalação cênica que desejávamos investigar e nos deparamos com a definição de Pavis (2005), que nos norteou no trabalho e que reflete que a instalação insere no espaço elementos plásticos, meios de comunicação de massa, palavras, música, trajetos pela obra. Mas exclui atores ou performers vivos. Vídeos, projeções, imagens de computador fazem parte da composição espacial e favorecem o des-

locamento do público, de forma livre ou conduzida. O que se percebe é que a noção do tempo ganha primeiro plano; os espectadores determinam a duração do seu trajeto, observando detalhes ou seguindo em frente. A temporalidade interfere na proposição da obra.

Portanto, nossa ideia inicial, a partir dessa referência, era criar um percurso, plástico, sonoro, de ações e imagens que pudessem compor uma trajetória narrativa para o espectador. Um trajeto de situações e sensações que produzissem múltiplos significados em jogos de interação com o público. A interferência audiovisual na espacialidade promove diálogos entre o tempo real, presente, e o tempo abstrato, imaginado.

No primeiro cubo, a imagem de um globo terrestre gira até que toda a área de projeção seja inundada por imagens de um mar. O vídeo foi concebido de forma a transformar o espaço através de elementos que remetessem a uma questão global, com um ápice na tensão do território da Síria. A princípio, o foco é conduzir o olhar do espectador, de fora para dentro, entrando no azul da imagem que se transforma no movimento das águas. No mapa destacado no globo, a região da Síria fica em evidência e o ator atravessa o mar com um barquinho de papel nas mãos, desvanecendo em uma das extremidades. Aqui, dialogamos com o triste episódio ocorrido com o garoto sírio Alan Kurdi, fotografado em 2015 na costa da Turquia.

No segundo cubo, as imagens evocam texturas, em função de suas cores e objetos como plantas, estradas, paisagens no horizonte e janelas. Estas imagens decorreram dos registros em vídeo que fizemos no bairro Morro São Sebastião, no município de Ouro Preto-MG. Ao longo do processo de criação, observamos o potencial de interatividade entre o ator e as imagens projetadas, concebidas como instalação no espaço.

Fizemos as imagens com detalhes daquela região. As ruas, muros, árvores, calçadas, vegetação, áreas de preservação, correntes de água entre outras. Na composição cênica, o ator Danilo Felisberto trouxe referências de pessoas que conheceu nesse bairro, como um traficante de drogas, uma senhora que trabalhava com varrição de rua e uma mulher que havia sido presa. Os fragmentos de fala dessas pessoas, as ações criadas pelo Felisberto e o audiovisual captado compuseram a cena, criando um quadro de sensações fragmentadas. Corpo e vídeo criam formas e volumes, e traçam relações dialógicas sob o olhar do espectador.

No terceiro cubo, alguns trechos de filmagens de ensaios são utilizados para criar um deslocamento espacial e temporal em relação aos movimentos do ator. A ideia era multiplicar sua imagem, provocando ecos da mesma, relacionando o ator real, presente, e sua imagem situada no passado, reflexos de sua memória.

Partiu-se de uma experiência inspirada nos textos da autora Gertrude Stein, que serviu de provocação para criar palavras-chaves. Essas palavras estruturaram a criação de movimento do ator. Nesta seção, o vídeo foi trabalho exclusivamente com filmagens feitas nos próprios ensaios. As imagens foram editadas e voltaram na execução da cena com efeitos de distorção, inversão de cores e diminuição de velocidade.

O universo fragmentado de Stein inspirou a construção de novos textos, movimentos e intervenções audiovisuais. A fragmentação, neste caso, nos direcionou para a não necessidade de conexão entre as ações, evitando a linearidade da narrativa. De forma que foi possível pensar na unidade estética da experiência e, ao mesmo tempo, cultivar a liberdade de criação.

No quarto e último cubo, trabalhamos com frases projetadas sobre o corpo do ator. Partimos do desejo de pesquisar por mulheres assassinas. Na pesquisa, nos deparamos com um depoimento judicial de uma mulher chamada Severina. Ela foi presa após a condenação por assassinato do próprio pai, mas ao aprofundarmos no depoimento, notamos que, neste caso, a Severina foi violentada pelo próprio pai por muitos anos e que ela assassinou o pai depois que ele ameaçou abusar de sua filha, que já havia sido concebida após os constantes abusos.

A aparição das frases do depoimento remete ao ato da datilografia e diversos efeitos de distorção são aplicados ao vivo conforme a movimentação do ator no espaço. Nesse momento, a forma gráfica da linguagem textual oscila entre as funções de narração, iluminação, personificação e abstração poética. A imagem do texto projetado adquire um sentido opressor em relação ao corpo do ator e, com ele, se desenvolve num movimento de temporárias permanências e transformações. Trata-se de uma integração entre corpo e vídeo, entre suas formas e dimensões espaciais, provocando um contraste entre a amplitude da imagem e o corpo em movimento.

Após experimentarmos cada cubo isoladamente, optamos por criar uma experiência em que todos eles fossem executados e essa construção foi possível através do trabalho de dramaturgia feito por Letícia Andrade, que se apropriou do material que tínhamos e conduziu a experiência para a apreciação pública. A fragmentação, então, foi assumida como linguagem e a presença contínua do ator Danilo Felisberto adquiriu uma função que perpassa a narrativa, costurando diálogos, comentários, reações e movimentos consolidados. O audiovisual possui, também, uma autonomia parcial que se assemelha à do ator. Em determinados trechos tem ocorrências consolidadas através de ensaios e, em outras, possui a liberdade para a aplicação de efeitos como em uma sessão de VJ.

O propósito do vídeo é não ficar completamente isolado e se entrelaçar na composição cênica. Há momentos em que o vídeo assume propostas que vão além da sua linguagem nativa. Um dos recursos primários que a projeção de vídeo digital tem nos permitido é o de transformar a fonte emissora da luz de vídeo em uma iluminação diferenciada para a cena. Tanto a equipe, nos bastidores, quanto o ator em cena, experimentam a criatividade de relacionar corpo, áudio, vídeo e luz para formar uma composição.

Através das técnicas de *videomapping*, podemos aperfeiçoar a projeção do vídeo mesmo quando é necessário cobrir toda uma parede de modo retilíneo e equilibrado. Desta forma, mesmo que o projetor esteja disposto na diagonal, é possível transformar espaços pequenos de múltiplas formas. Além disso, o domínio das ferramentas de manipulação de vídeo ao vivo colabora para que o jogo improvisado entre vídeo, ator e cena ocorra de forma produtiva. O encerramento do terceiro cubo, por

exemplo, é feito com uma bolinha com efeitos de terceira dimensão. Ela sozinha no espaço, dá uma sensação de está flutuando, até que o ator coloca seu rosto no feixe de imagem e escorrega pela parede, enquanto a bolinha o acompanha. Para fazer a bolinha acompanhar o rosto do ator, é preciso manipulá-la manualmente através do computador. Esse acontecimento requer uma sintonia entre o manipulador e o ator, na medida em que os aspectos cênicos e videográficos se entrecruzam. O trabalho tem continuado no grupo Midiactors, através de outras experiências, como o espetáculo “Ela Veio Pra Ficar”, que foi apresentado em fevereiro de 2018 em Ouro Preto-MG. Essas experiências buscam a potencialidade da imagem real e virtual, imaginada, recriada ou direta, e as possibilidades criativas vivenciadas nessas experiências.

Referências bibliográficas

Pavis, P. (2005). *Dicionário de Teatro*. Trad. J. Guinsburg e Maria Lúcia Pereira. São Paulo: Perspectiva.

Abstract: The play “*Res[sus]citations and other forms of blood*”, from the group Midiactors, allied to computing, video-production, images editing and vídeo mapping operation in its realization. The audiovisual experience in the play creates abstractions, anticipations, proposes textures, generates forms, volumes and traces dialogical relations under the viewer's gaze. The present job investigates the possibilities of thereal time

audiovisual manipulation in the artistic creations of the group Midiactors and their contributions to a poetic conception in the Brazilian contemporary scene.

Keywords: Audiovisual – *videomapping* – scene - Midiactors

Resumo: A obra *Res[sus]citações e outras formas de sangue*, do grupo Midiactors, alia a computação, a produção videográfica, a edição de imagens e a operação de videomapping em sua realização. A experiência audiovisual na obra cria abstrações, antecipações, propõe texturas, gera formas, volumes e traça relações dialógicas sob o olhar do espectador. O presente trabalho pesquisa as possibilidades da manipulação audiovisual em tempo real nas criações do grupo Midiactors e suas contribuições para uma concepção poética na cena contemporânea brasileira.

Palavras-chave: Audiovisual, videomapping, cena, Midiactors

⁽¹⁾ **Danilo Lucas Marcelino.** Mestrando no Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal de Ouro Preto, integrante do grupo de pesquisa Midiactors

⁽²⁾ **Aline Mendes de Oliveira.** Graduação em Bacharelado em Artes Cênicas - Doutora em Artes pela Universidade Federal de Minas Gerais, Professora de direção teatral do Departamento de Artes Cênicas (DEART) e do Mestrado em Artes Cênicas do Instituto de Filosofia e Artes (IFAC) - Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP).

La niña helada, crónica de una ópera contemporánea

Patricia Martínez ^(*)

Resumen: Crónica sobre la génesis, creación y producción de *La niña helada*, ópera de cámara experimental interdisciplinaria, con libreto de Mariano Saba y música de Patricia Martínez, encargada por el Staatstheater Darmstadt, luego de que la compositora fuera seleccionada en el Concurso Internacional de Teatro Musical de Darmstadt (Alemania, 2015). Fueron estrenadas las primeras ocho escenas en el marco del mítico *Curso Internacional de Nueva Música de Darmstadt*, y la versión completa en el Centro Cultural Recoleta en 2017.

Palabras clave: Nueva ópera - ópera contemporánea - *La niña helada* - ópera experimental - teatro musical – interdisciplina - arte interdisciplinario

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 26]

El disparador conceptual de *La niña helada*, fue una noticia en el diario durante 2015: la muerte clínica de una niña Tailandesa de dos años, Matheryn Naovarapong, lleva a sus padres, médicos, a optar por la criogénesis para la conservación de ese cuerpo, en espera incierta de un desarrollo científico futuro. Así, Matheryn se convirtió en la persona más joven preservada criogénicamente. Como desde hacía unos años, ya venía trabajando alrededor del tema de la muerte, finalmente con esta obra

sentí que era la forma de cerrar un ciclo de trabajo creativo (externo, en la realización de proyectos, e interno, en procesos fuertes y transformadores de investigación con diversos materiales, fuentes y trabajo energético).

La niña helada terminó siendo una trilogía, con *Más allá* (para danza, orquesta de cámara y video, encargo del premio Ibermúsicas/Iberescena), en donde partí del trabajo con niveles sutiles energéticos atravesados por la poética exploración de sus alcances en otros planos exis-

Fecha de recepción: julio 2018

Fecha de aceptación: septiembre 2018

Versión final: noviembre 2018