

DE TELA EM TELA: PROCESSO CRIATIVO DA SÉRIE DE INTERFERÊNCIAS VISUAIS *O IMPORTANTE É O QUE INTERESSA*.

Mona Magalhães (Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro – Unirio)¹

RESUMO

Este trabalho visa a relatar e refletir sobre as experimentações de interação visual por meio de videoconferências entre os participantes da interferência visual *O importante é o que interessa - edição quarentena*, atividade oriunda da pesquisa institucional O Corpo e a Cidade: pesquisa sobre *bodypainting* e do Projeto de Extensão e Cultura Núcleo de Criação. A proposta original do projeto era a presença de corpos pintados nas ruas e espaços urbanos. Porém, devido à quarentena e ao distanciamento social, tal atividade ficou impossibilitada. Com o advento das inúmeras reuniões virtuais, despertou-se o desejo de retomar o projeto, agora por meio das videoconferências e postagens em mídias sociais. Nesse processo, percebem-se dinâmicas pré-tecnológicas e tecnológicas (Santaella, 2012), artesanais e virtuais, corporais, presenciais e digitais, num contexto híbrido e plurívoco no modo de produção, tais como seleção dos aplicativos de videoconferências, escolhas de temas, estudo de uniformização de fundos de tela, música, estudos de movimentos e de interação, modos de gravação, organização de ensaios, produção das estruturas para composição das telas, logística para a distribuição de materiais para pinturas e objetos de cena, gravação e mídias sociais.

PALAVRAS-CHAVE

Interferências; videoconferência; videoarte; *bodypainting*; interações visuais.

ABSTRACT

This work aims to report and reflect on visual interaction experiments through video calls carried out by the participants of the visual interference *What is important is what matters - quarantine edition*, an activity derived from the institutional research

¹ Mona Magalhães é Doutora em Letras (Discurso e interação) – UFF. Mestre em Ciências da Arte – UFF. Bacharel em Interpretação - Unirio. Artista, Maquiadora, Professora, Pesquisadora. Responsável pela disciplina de Caracterização da Escola de Teatro – Unirio.

The Body and the City: research on bodypainting, and the extension and culture project *Núcleo de Criação*. The original proposal of the project was the presence of painted bodies in the streets and urban spaces. However, due to the quarantine and social distancing measures, this activity became impossible. In face of the plethora of virtual meetings now taking place, the desire to resume the project was awakened, this time, through video calls and social media posts. In this process, pre-technological and technological dynamics (Santaella, 2012) are perceived, as well as artisanal and virtual, bodily, face-to-face and digital meetings, in a hybrid and multiple context of the production mode, such as: selecting video call applications, choosing themes, studying the uniformity of background screens, musical creation, developing movement and interaction studies among the screens and bodies, defining recording modes, organizing rehearsals, designing the logistics for the distribution of paintings materials and stage objects, and finally recording, editing and posting this material on social media pages.

KEYWORDS

Interferences; video conference; video art; bodypainting; visual interactions.

A edição Quarentena das Interferências artísticas *O importante é o que interessa*, do projeto de Pesquisa O corpo e a Cidade: pesquisa sobre *bodypainting* em parceria com o projeto de extensão Núcleo de Criação, surgiu da impossibilidade de ir às ruas, devido ao distanciamento social imposto pela pandemia de covid-19. O projeto no formato original implicava também em contato direto entre pintores e atuantes (Figs.1 e 2). Com as atividades acadêmicas no formato remoto e a reunião de um novo grupo de bolsistas para o Projeto de Extensão Núcleo de criação, começamos a investigar as possibilidades de criar interferências de algum modo que o projeto pudesse contemplar a interação entre os corpos, mesmo que virtualmente.

Fui instigada pelo filme *Éramos em Bando*, realizado pelo Grupo Galpão, de Minas Gerais, logo no início da quarentena. O filme revelava a busca da compreensão, das possibilidades e dos recursos das videoconferências, como também a investigação da presença na virtualidade. Desde que vi o filme, comecei a pensar em *O Importante é o que interessa*, nos corpos coloridos num jogo entre as telas das videoconferências. Não iríamos às ruas, não usaríamos a fotografia como linguagem

final das interferências e das *bodypaintings*, mas poderíamos experimentar o trabalho de um grupo e a relação entre os corpos pintados ou partes deles por meio das telas, mantendo cada um em sua casa.



Figura 1: *making of* da Interferência Urbana *O importante é o que interessa* – segunda edição, 2019. Fotografia de Cecília Vaz. Fonte: arquivo pessoal.



Figura 2: *making of* da Interferência Urbana *O importante é o que interessa* – segunda edição, 2019. Fotografia de Cecília Vaz. Fonte: arquivo pessoal.

O foco das séries de interferências urbanas *O Importante é o que interessa*, realizadas em 2019, era a interação entre o corpo e a cidade, entre as cores e os objetos com colorações diferenciadas, com o intuito de ampliar o universo das relações e o conhecimento mútuo. A pergunta inicial que nos movia e ainda nos move é: o que de fato importa para construção e promoção do bem-estar numa sociedade?

Desde o início do projeto os espaços urbanos e naturais são indutores para os jogos estabelecidos para as interferências e, conforme exposto por Ryngaert (2009), o espaço é um potente indutor para o jogo.

O espaço é fundador do jogo teatral e determina a educação plástica no quadro de uma interdisciplinaridade que aqui deveria ser perfeitamente natural. O trabalho sobre o espaço é acompanhado de uma educação do olhar por intermédio de propostas que estimulem a enquadrar elementos da realidade. Enfim, o espaço tomado como indutor de jogo ensina a considerar a relação com o referente de maneira que a metáfora teatral possa se estender livremente (RYNGAERT, 2009, p.126).

Contudo, naquele momento não tínhamos a cidade, não tínhamos um espaço físico comum que abrigasse a todos para que pudéssemos jogar com segurança, uma vez que uma das medidas de contenção da proliferação da Covid19 é o distanciamento social. Como estabelecer esse espaço comum pelas salas de videoconferência? Cada jogador estava em sua casa, e as videoconferências mostravam ambientes distintos, repletos de detalhes que tiravam o foco de uma imagem única. No conjunto da tela do computador e/ou celular, esses espaços visualmente diferentes impediam o foco em elementos comuns, prejudicando a construção da metáfora do jogo de cores e espaço. Era preciso elaborar um espaço virtual cuja visualidade fosse comum a todos os jogadores e espectadores. O grupo decidiu, então, criar um espaço virtual utilizando um fundo neutro comum a todos os participantes, possibilitando desse modo o foco para os outros indutores do jogo: as cores, os corpos e/ou partes deles, as palavras temas e os objetos selecionados para cada vídeo. Essa questão da neutralidade visual do espaço virtual será aprofundada mais adiante, quando abordaremos as salas de videoconferências e a videoarte.

Por enquanto, cabe pensar que estávamos sem o espaço urbano comum, mas com todas as sensações da falta dele e das ruas e com todas as angústias provocadas

tanto pela pandemia quanto pela péssima gestão do combate à Covid19 pelo nosso Governo. Obviamente, estes não poderiam deixar de ser os temas indutores para as interações visuais desejadas. As seguintes palavras reverberavam no grupo: ar, vacina, máscara, higiene, saúde, trabalho, dignidade, cultura, liberdade, arte e encontro. Nesta primeira série realizamos: Ar², Vacina³, Liberdade⁴ e Encontro⁵.

Videoconferências como veículos para jogos de interação entre telas

Apenas com uma rápida pesquisa pode-se verificar que os *softwares* de comunicação pela internet através de conexões de voz e vídeo já existem desde a primeira década deste século. De acordo com o *Wikipédia*⁶, o *Skype* foi criado em agosto de 2003, o *Zoom* em 2011 e os serviços do *Google meet* e da *Microsoft Teams* começaram em 2017, porém alcançaram popularidade em 2020, por conta da pandemia de covid-19. Até o início da pandemia, essa pesquisadora havia tido o contato apenas com o mais antigo deles, o *Skype*. Para ministrar as aulas nos períodos excepcionais realizados de modo remoto, a Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro – Unirio nos oferece o aplicativo de videoconferência *google meet*. Foi com este que começamos a investigar as possibilidades de interação entre as telas.

Evidentemente, passado os primeiros meses da quarentena, à medida que várias possibilidades de encontros virtuais foram ficando mais conhecidas, houve um aumento de trabalhos artísticos que utilizavam os recursos das videoconferências.

² Equipe: Artistas: Érika Bernardo, Everton Cherpinski, Lucas Drigues, Mona Magalhães, Roberto Garcia, Rômulo Nunes, Rômulo Sá, Sol Zofiro, Vitor Martinez. Agradecimentos: Catherine Bon, Tainá Lasmar. Sonoplastia: Rômulo Nunes, Rômulo Sá. Vinheta - Visual: Everton Cherpinski – Áudio: Rômulo Sá. Edição: Everton Cherpinski.

³ Equipe: Artistas: Catherine Bon, Érika Bernardo, Everton Cherpinski, Lucas Drigues, Mona Magalhães, Rômulo Nunes, Rômulo Sá, Sol Zofiro, Tainá Lasmar. Agradecimentos: Roberto Garcia, Vitor Martinez. Sonoplastia: Rômulo Nunes, Rômulo Sá. Vinheta - Visual: Everton Cherpinski – Áudio: Rômulo Sá. Edição: Everton Cherpinski.

⁴ Equipe: Artistas: Érika Bernardo, Everton Cherpinski, Mona Magalhães, Rômulo Nunes, Rômulo Sá, Sol Zofiro. Agradecimentos: Catherine Bon, Lucas Drigues. Roberto Garcia, Tainá Lasmar, Vitor Martinez. Sonoplastia: Rômulo Nunes, Rômulo Sá. Vinheta - Visual: Everton Cherpinski – Áudio: Rômulo Sá. Edição: Everton Cherpinski.

⁵ Equipe: Artistas: Érika Bernardo, Everton Cherpinski, Mona Magalhães, Roberto Garcia, Rômulo Nunes, Rômulo Sá, Silvana Rocío, Sol Zofiro, Vitor Martinez. Agradecimentos: Catherine Bon, Lucas Drigues, Tainá Lasmar. Sonoplastia: Rômulo Nunes, Rômulo Sá. Vinheta - Visual: Everton Cherpinski – Áudio: Rômulo Sá. Edição: Everton Cherpinski.

⁶ https://pt.wikipedia.org/wiki/Google_Meet. Acessado em 10/07/2021 às 14:14

Entre essas experiências, destaco o já mencionado trabalho do Grupo Galpão, de Minas Gerais, *Erámos em Bando* que, além de diversas questões, apresentava o que me instigou imediatamente, as interações entre partes dos corpos, em planos diferenciados. Assim, em 2021, após o primeiro semestre de aulas remotas, e com as redefinições dos projetos de pesquisa, extensão e cultura para esse modelo, começamos a explorar esses tão recentemente populares aplicativos de videoconferência.

A princípio, por conveniência, optamos pelo oferecido pela universidade, pois podíamos utilizá-lo sem limite de tempo e pensávamos que poderíamos gravar as experiências pelo próprio aplicativo. Mas, desafortunadamente, o modo de *layout* oferecido pelo *Google Meet*, até a atualização da época desses trabalhos, não contemplava os nossos desejos.

Além disso, logo nas primeiras experimentações percebemos que, para a interação entre partes de corpos coloridos, teríamos que elaborar um espaço virtual cuja visualidade fosse comum, para que, conforme explicou Ryngaert (2009), “a metáfora teatral” pudesse se expandir sem maiores dificuldades. De início, cada participante procurava um espaço físico mais isolado para acessar as videoconferências – uma sala, um quarto, uma área. Cada cenário particular desviava a atenção dos objetos e dos movimentos propostos. Mesmo que desfocássemos o fundo de tela ou usássemos os fundos virtuais disponibilizados pelos aplicativos, ainda assim, por causa da indefinição de algumas telas, tirava-se a atenção da ação principal. Percebemos que, para estabelecer o espaço neutro, precisávamos de um fundo comum a todos do grupo, e que permitisse movimentação sem qualquer interferência na definição da imagem principal. E que permitisse também esconder alguma parte do corpo, por isso era necessário um fundo físico.

Decidimos por um fundo branco. A maioria optou por uma cartolina branca (Fig. 3) disposta em um tripé ou em um suporte improvisado (Fig. 4). Cabe lembrar que deveriam ser materiais simples, de fácil aquisição, uma vez que não havia verba de produção. Trabalhávamos com recursos próprios e precisávamos de materiais que pudessem ser encontrados facilmente, já que havia participantes de diferentes países, estados e cidades. Essa realidade positiva propiciada pelas videoconferências diminuía as distancias e possibilitava encontros. O grupo era formado por estudantes

bolsistas⁷, estudante do mestrado profissional do PPGEAC-Unirio⁸ e por ex-alunos⁹, participantes das interferências realizadas nos anos anteriores.



Figura3: cartolina em um suporte de microfone. Fonte: arquivo pessoal.
Figura 4: suporte improvisado. Fonte: arquivo pessoal.

Outros participantes usaram uma parede branca para compor a unidade visual do espaço virtual comum, mas ela dificultava alguns movimentos e até mesmo a visibilidade da tela dos computadores e/ou *smartphones*. Além de instituir o fundo branco, percebemos que precisaríamos limpar as informações visuais impostas por quase todos os aplicativos experimentados até então: ícone vermelho do microfone desligado, bordas que destacavam a pessoa que falava e os nomes dos participantes. Nessa etapa das primeiras interferências decidimos gravar a tela do computador, pois o *Google Meet* não permitia alteração do *layout* da gravação, ou seja, era gravado

⁷ O grupo de bolsistas é constituído por Catherine Bon (Monitoria), Erika Bernardo (Monitoria), Everton Cherpinski (PIBCUL), Rômulo Nunes (BIA), Rômulo Sá (BIA).

⁸ Sol Zofiro – Mestranda no Programa de Pós-graduação em Ensino de Artes – Unirio.

⁹ Lucas Drigues, Roberto Garcia, Tainá Lasmar e Vitor Martinez.

apenas no *layout* no modo destaque, no qual aparece apenas quem fala. Assim, ao gravar a tela, para que permanecessem a ordem e a posição de cada participante, fundamentais para a integração das telas, esses elementos permaneceriam visíveis na gravação final. Essas questões nos levaram a pesquisar diversos aplicativos, mas cada um trazia algum problema ou dificuldade em manter a unidade visual do espaço¹⁰. Decidimos permanecer com o *Google Meet*, manter o microfone ligado para que o ícone vermelho do microfone desligado não aparecesse. Nesse momento, esse aplicativo ainda não destacava a pessoa falante¹¹. Optamos também pela permanência dos nomes dos participantes.

Enfim, solucionada e estabelecida a unidade da composição visual do espaço e as questões de como gravar a cena, começamos a entender o que de fato estávamos realizando. Eram interações visuais virtuais possibilitadas por várias câmeras cuja integração era capturada a partir de uma única câmera, ou seja, uma performance em que sistemas de vídeo eram integralizados a ela, cujo resultado não poderia ser imaginado sem os recursos do vídeo. Willoughby Sharp, artista americano, autor e ativista de telecomunicações, no artigo *Videoperformance*, conceitua, historiciza e exemplifica as diferenças entre performance, vídeo, vídeo relacional, vídeo situacional e videoperformance. Explica que foi no final da década de 1960 que o vídeo passa a ser um meio para uma nova estética:

No final da década de 1960, quando muitos artistas inovadores começaram a se afastar de modos tradicionais como pintura e escultura estática, para lançarem-se a domínios designados como “Escultura Processual”, “Antiforma”, “Arte da Terra”, “*Body Art*” e variedades de “Arte Conceitual”, o vídeo se tornou um canal importante através do qual a nova estética poderia ser difundida (SHARP, 2013).

O texto original de Sharp foi escrito em 1975. Nessa época, ele considerava que a vídeoarte ainda estava na infância, pois as performances em vídeo e as videoperformances tinham natureza ensaística, eram feitas com equipamentos antiquados e ficavam restritos em galerias e museus. A diferença entre a performance em vídeo e a videoperformance basicamente era que, na primeira, o vídeo é uma espécie de documento de registro de todo o processo da performance e o público pode

¹⁰ Sabe-se hoje que há aplicativos de videoconferência que permitem definir o *layout* da gravação a partir do computador do anfitrião.

¹¹ Ressalto aqui as condições oferecidas pelos aplicativos de videoconferências na época das experimentações. De tempos em tempos eles são atualizados e novas ferramentas são disponibilizadas.

ver ao vivo e/ou pelo monitor e, na segunda, ele é parte integrante da performance que só pode ser vista por meio de um monitor.

Se uma videoperformance se define como obra de performance ao vivo em que um sistema de vídeo é tão integral à performance em si e inseparável dela – da maneira como é *vista*¹² pelo público – que a obra não pode ser concebida sem os elementos em vídeo, então poucos artistas de fato executaram videoperformances. O fator determinante é o seguinte: Será que a peça existiria como obra para o artista sem o elemento do vídeo? Se for assim, então não é uma videoperformance. (SHARP, 2013)

A partir disso, pode-se dizer que, assim como o teatro nestes tempos de atividades *online* está encontrando um modo híbrido de existência, a série de interferências visuais *O importante é o que interessa* é um híbrido das videoperformances. Elas não são apenas registros das performances, mas também não acontecem ao vivo, como é a característica das performances e videoperformances. Há um sistema de vídeo integral à performance em si e inseparável dela. Para realizar as interações visuais utilizamos 4, 8 ou 9 câmeras de notebooks, de desktops e/ou celulares conectados simultaneamente por meio de softwares de videoconferências e a performance é gravada a partir de uma das câmeras. O público só pode vê-las por meio das telas de seus computadores e/ou celulares.

Apesar de não sabermos ao certo como definir o nosso híbrido, desejávamos utilizar a linguagem da animação, do vídeo, a partir da utilização de performances, da *bodypainting*, da interação entre os corpos virtuais, no ciberespaço, no encontro de artistas, no mesmo tempo, no mesmo espaço virtual, com a identidade visual uniformizada, mas estando em espaços físicos diferenciados e distanciados. Uma obra em si mesmo, não em arquivos documentos, cujo sistema de vídeo é integralizado à performance. De todo modo, adota-se aqui o termo *videoarte*¹³ para referir aos híbridos de videoperformance *O importante é o que interessa* – edição quarentena.

Aqui, o que está em questão é a intensão do artista, ao contrário da intenção do executivo de televisão, do cineasta comercial ou mesmo do *videomaker*: a obra não é um produto para venda ou consumo de

¹² Grifo do autor

¹³ Segundo Michael Rush (2006), a primeira videoarte foi feita pelo artista coreano do Fluxus, Nam June Paik, quando, em 1965, filmou a comitiva do Papa na Quinta Avenida em New York. Classificou-se essa filmagem de Paik como arte por ter sido feita por “um artista reconhecido, associado à performance e à música experimental, [que] fez o vídeo como uma extensão de sua prática artística” (2006, p.75).

massa. A estética de videoarte, por mais intencionalmente informal que possa ser, exige um ponto de partida artístico, por parte dos videoartistas, semelhante ao do empreendimento estético em geral. O vídeo, como forma de arte, deve ser distinguido dos usos de vídeo, mesmo os executados de modo artístico, em documentários, notícias os outros campos significativos, ou seja, adaptados. ‘Arte’ e ‘artístico’ são termos distintos, embora ligados, que existem para nos ajudar a diferenciar entre o que pode, ou não, ser considerado arte. Técnicas artísticas podem dar vida à televisão comercial, propaganda etc., mas não são, em si mesmas, o que normalmente chamaríamos de arte. A arte está na intenção do artista: fazer ou conceber algo sem a limitação de algum outro objetivo. A intenção dos videógrafos ativistas, por mais artística que fosse sua execução, não era criar um momento de expressão pessoal qualquer que fosse sua aplicação prática (aqui, uma alternativa para a reportagem tradicional) (RUSH, 2006, p. 76).

Atualização de aplicativos, microfones e visualização das telas

Em todas as videoartes da primeira série de híbridos de videoperformances, realizamos os encontros via aplicativo *Google Meet*, os dois primeiros – Ar e Vacina - pelas contas institucionais, o terceiro – Liberdade - pelas contas comuns, pois sofreram atualizações depois das contas institucionais; e no quarto – Encontro – voltamos para as contas institucionais, pois no momento em que foi gravado, todas as contas estavam atualizadas e estas não afetavam a composição visual. Algumas atualizações afetaram diretamente a limpeza visual das telas, outras ajudaram: a borda azul (Fig.5) que identifica a pessoa que fala, tirou a unidade da tela. O ícone do microfone desligado, antes vermelho (Fig. 6), passou a ser branco (Fig. 7), o que favoreceu a unidade visual.

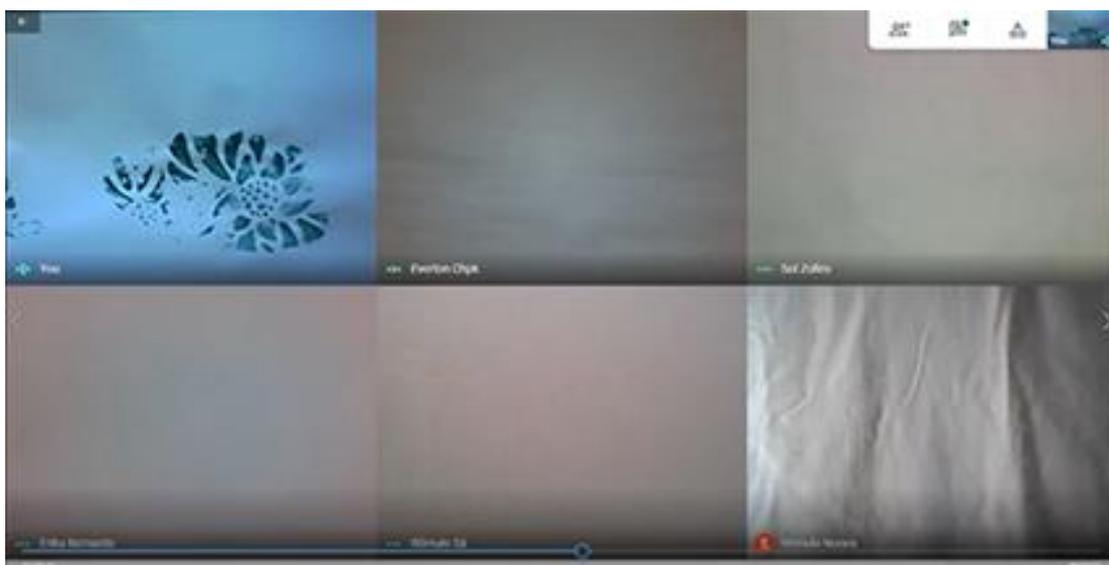


Figura 6: instante do ensaio de Liberdade. Destaque: ícone vermelho que simboliza o microfone desligado. Fonte: arquivo pessoal.



Figura 7: instante do ensaio de Encontro. Destaque: ícone branco que simboliza o microfone desligado. Fonte: arquivo pessoal.

Antes precisávamos manter os microfones abertos para solucionar dois problemas: retirar o ícone vermelho que demonstrava que o microfone estava desligado (Fig. 6); a necessidade de mantê-los abertos para que o participante que gravava a tela pudesse ditar todos os movimentos e direções das mãos e/ou dos pés, que precisavam se integrar na performance visual. Isso se dava porque muitos dos

integrantes não conseguiam se ver na tela, e também pela diferença das posições nas salas de videoconferências nas telas dos computadores e/ou, principalmente, dos *smartphones*, que limitam a visualização das telas dos participantes das videoconferências. Apenas o participante que gravava a tela é que visualizava a real posição de cada um e, conseqüentemente, as direções dos movimentos individuais para que a interações entre as telas pudessem acontecer (Figs. 8 e 9).

Cabe ainda ressaltar que para a gravação de Encontro, última da série, o microfone pôde ficar desligado, pois o ícone que o identificava, após a atualização, ficou branco (Fig.7). Outra atualização que favoreceu tal situação foi a possibilidade de esconder o participante que gravava, não alterando assim a composição da unidade

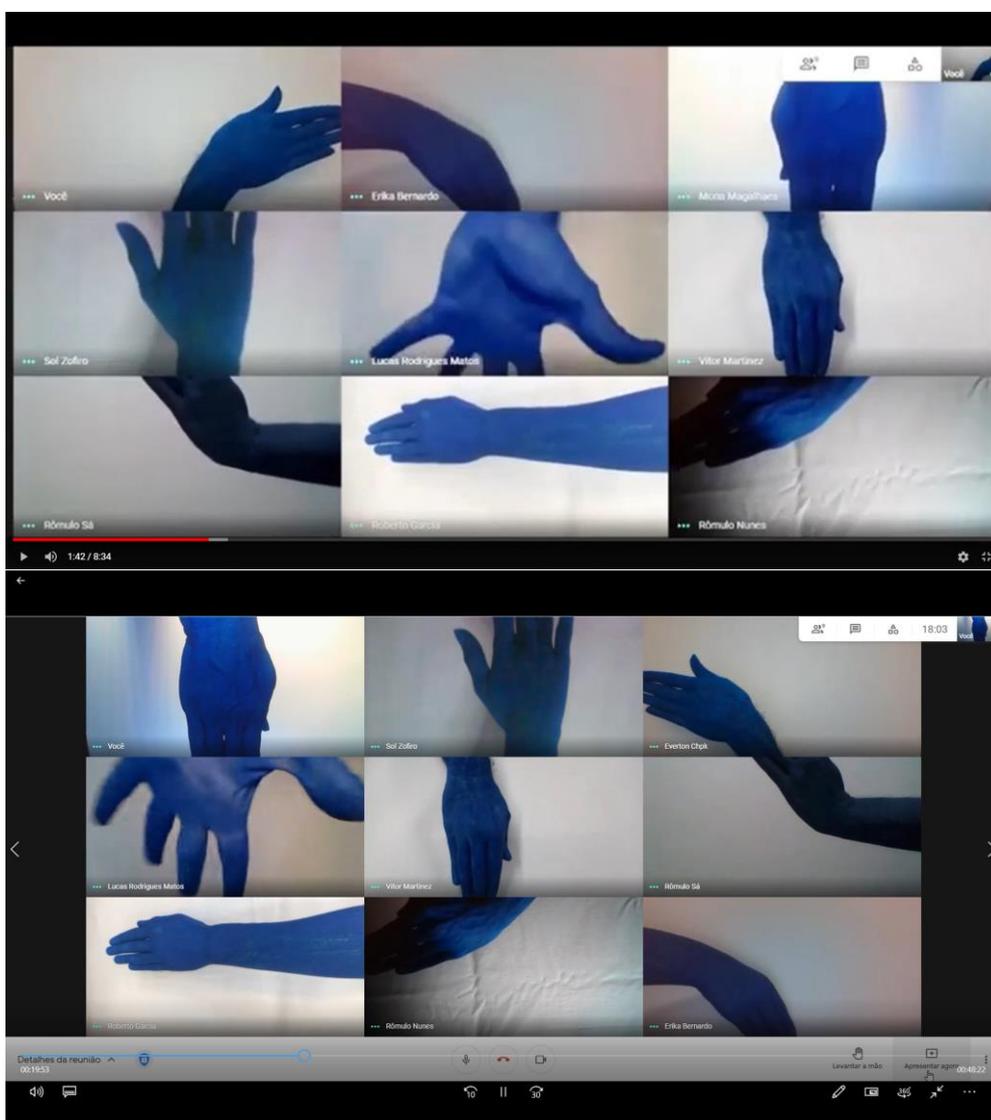


Figura 8: imagem da composição da tela de quem gravava Ar. Fonte: arquivo pessoal.

Figura 9: imagem da composição da tela de um dos participantes Ar. Fonte: arquivo pessoal.

visual da cena. Nas videoartes anteriores *Ar*, *Vacina* e *Liberdade*, todos os integrantes deveriam estar necessariamente na cena, para que não desordenasse o conjunto.

Luz, objetos, cores e posturas corporais

Resolvidos os problemas iniciais em relação à composição da unidade visual do espaço virtual para as interações, tais como abertura ou não dos microfones e o fundo neutro, era necessário encontrar uma iluminação minimamente equilibrada e definir os produtos para colorir os corpos. Trabalhávamos com os recursos de cada participante durante os meses de maior índice de contágio da covid19.

Conseguimos equilibrar a iluminação, embora o problema técnico permaneça sem solução, pois cada um trabalha com os recursos disponíveis em cada casa (Figs. 10 e 11): luminárias com luzes frias, *ring lights*, bancadas iluminadas, ribaltas de led.



Figura 10: ribalta de led e *ring light* para a iluminação de *Liberdade*. Fonte: arquivo pessoal



Figura 11: luminária comum para a iluminação de Vacina. Fonte: arquivo pessoal

Para as cores, precisávamos de materiais comuns, fáceis de serem encontrados e acessíveis a todos, uma vez que temos no grupo habitantes de diversas cidades: Belo Horizonte (MG), Maricá (RJ), Nova Friburgo (RJ), Rio de Janeiro (RJ) Sabará (MG) e Toronto (Canadá). Poderíamos trabalhar com tintas líquidas específicas para maquiagem, mas estas nem sempre são encontradas facilmente. A solução foi trabalhar com a tinta guache que, apesar de não ser específica para a pele, não é tóxica e pode ser encontrada em qualquer papelaria. Tentamos diminuir os custos e evitar saídas a longas distâncias, não fosse por isso, talvez optássemos por outro produto. De todo modo, a utilização da tinta guache também proporcionaria a unidade da

coloração para quando fosse preciso usar a mesma tonalidade de determinada cor, como foram os casos de Ar - para a qual foi utilizada o azul; Vacina - na qual utilizamos basicamente o amarelo ouro; Liberdade e Encontro – nas quais houve a predominância do amarelo ouro, mas foram utilizadas também diversas outras cores.

Procuramos utilizar objetos que fossem essenciais para cada tema. Estes, assim como as partes dos corpos que apareceriam nas performances, deveriam ser facilmente identificados. Em vacina utilizamos as seringas (Fig. 12); em Liberdade, as solas impressas de sapatos, tênis e/ou chinelos (Fig. 13); e em Encontro, os imperceptíveis carimbos de beijos feitos em EVA (Fig.14).



Figura 12: objeto para Vacina – Seringa. Fonte: arquivo pessoal

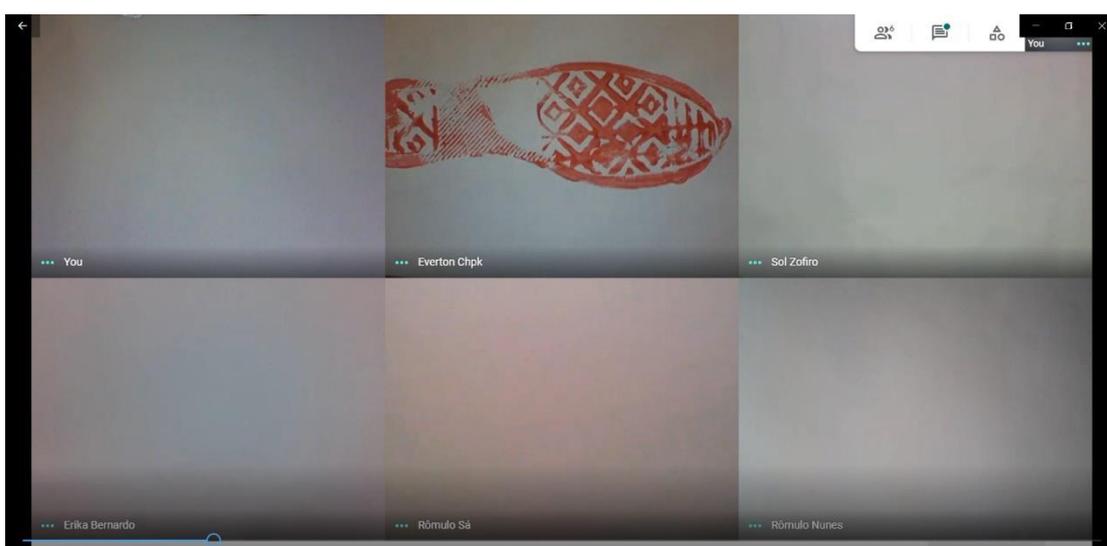


Figura 13: objeto para Liberdade – Sola de tênis. Fonte: arquivo pessoal



Figura 14: carimbos de beijos produzidos para Encontros. Fonte: arquivo pessoal.

Do mesmo modo que os carimbos de beijos, não estão visíveis nas videoartes: os corpos e respectivas posturas adotadas durante as ações; o esforço físico para cada movimento; a mudança de nível do conjunto: computador, luzes, fundo e corpo, dependendo das partes deste que fossem aparecer em cena. Computador, luz, fundo, tudo mudava de acordo com a necessidade corporal do artista (Figs. 15, 16 e 17).



Figura 15: espaço de um dos participantes preparado para Liberdade: notebook no chão, fundo na lateral da cama, corpo no chão. Fonte: arquivo pessoal.



Figura 16: espaço de um dos participantes preparado para Liberdade: Desktop na bancada, fundo no chão, corpo na cadeira. Fonte: arquivo pessoal.



Figura 17: espaço de um dos participantes preparado para Ar: notebook na bancada, fundo em um suporte, corpo em pé. Fonte: arquivo pessoal.

Roteiros, *storyboards*, trilha sonora e postagens em redes sociais

As séries anteriores das interferências urbanas *O importante é o que interessa*, realizadas em 2019, aconteciam ao vivo, eram registradas em fotografias e posteriormente expostas. As séries atuais foram criadas com a integração das câmeras. Desde o princípio, desejávamos disponibilizá-las em redes sociais, mais especificamente no *feed* do *instagram* ou no IGTV do projeto de Extensão e Cultura Núcleo de Criação. Sendo assim, os vídeos deveriam ser curtos, de acordo com as especificações de postagens dessa rede social: duração do vídeo: até 60 segundos (em formato MP4 ou MOV); tamanho máximo do arquivo: 4GB; Quadrado/Carrossel: 1080 x 1080 px; Horizontal: 1080 x 566 px; vertical: 1080 x 1350 px. Para o IGTV a duração máxima seria dez minutos.

As especificações dos vídeos de *O importante é o que interessa* foram: duração: Ar – 3’:10”; Vacina – 2’:48”; Liberdade – 2’:34” e Encontro – 2’:26”. Verticais, gravados no formato MP4, editados pelo VideoPad Editor.

O processo de cada vídeo começou pela palavra indutora para o jogo, seguida pela escolha da parte do corpo humano que seria utilizada, pela seleção da cor e do objeto e a determinação do número de participantes, que variava de acordo com a composição da tela: 9, 6 ou 4 participantes, algumas vezes duplicados na edição, como no caso de Encontro. Em todas começamos jogando com os movimentos, com as interações, até encontrar um caminho. Apenas depois dessas primeiras improvisações, caso fosse necessário, criávamos *storyboards* para pré-visualizarmos os elementos interativos. Foi o caso de Ar (Fig. 18) e de Liberdade (Fig.19).

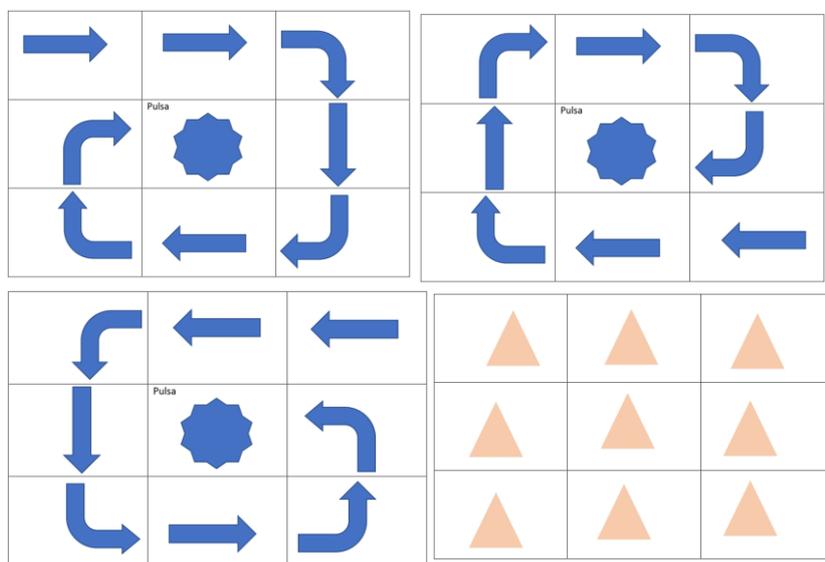


Figura 18: *storyboard* para AR. Fonte: arquivo pessoal

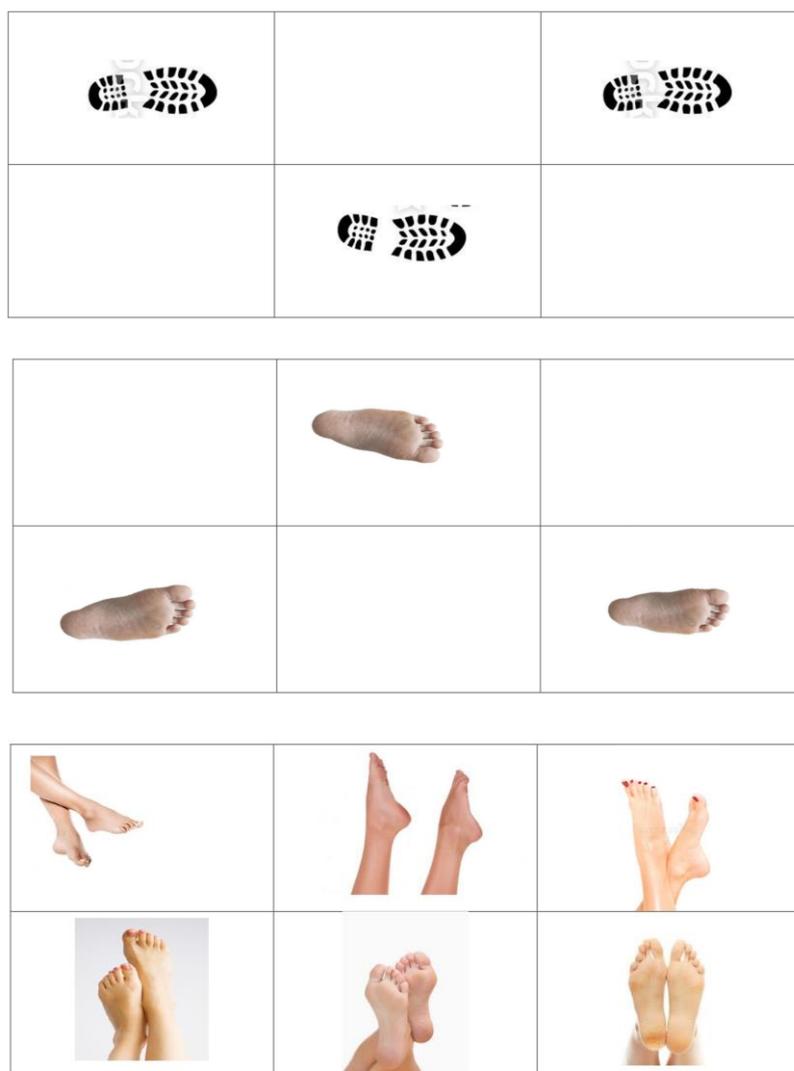


Figura 19: *storyboard* para Liberdade. Fonte: arquivo pessoal

Os *storyboards* serviram exatamente para a compreensão das interações. Durante a gravação, outras possibilidades e variações poderiam surgir. Do mesmo modo, muitas soluções foram encontradas durante a edição, como as repetições e andamento da sequência das solas e pegadas em Liberdade; a inversão e espelhamento das posições (Fig. 20), inserção dos beijos (Fig. 21) e a multiplicação das telas (Fig. 22) em Encontro; e a inserção das palavras indutoras em cada um dos vídeos (Fig. 23).



Figura 20: inversão e espelhamento de tela em Encontro. Fonte: arquivo pessoal.

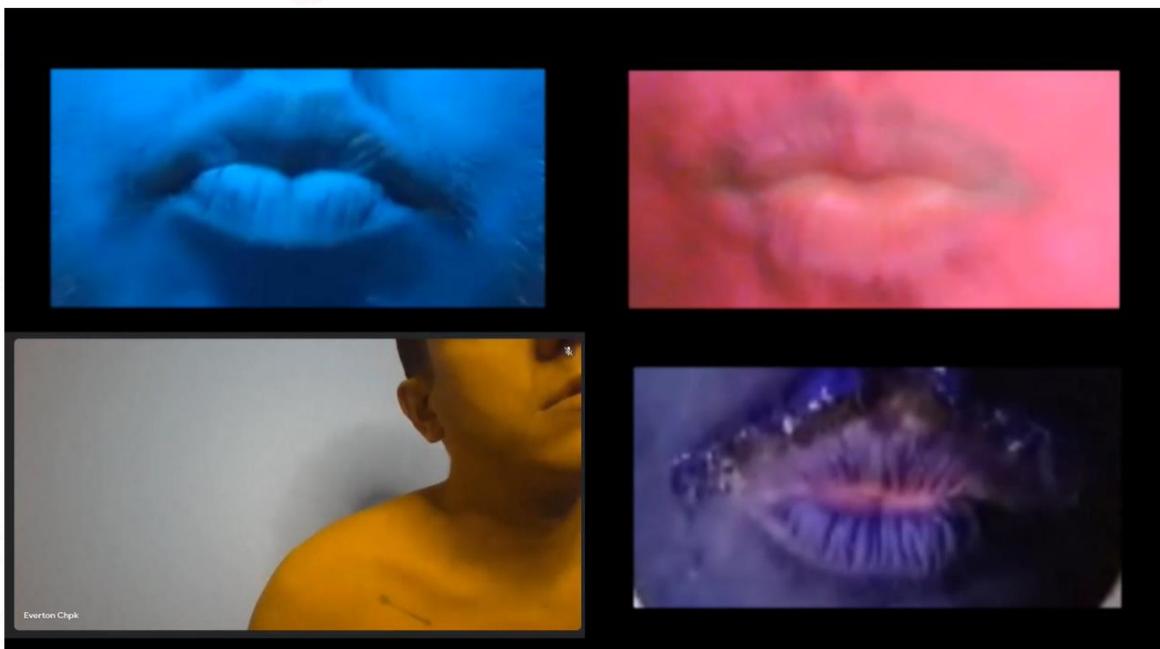


Figura 21: inserção dos beijos em Encontro. Fonte: arquivo pessoal.

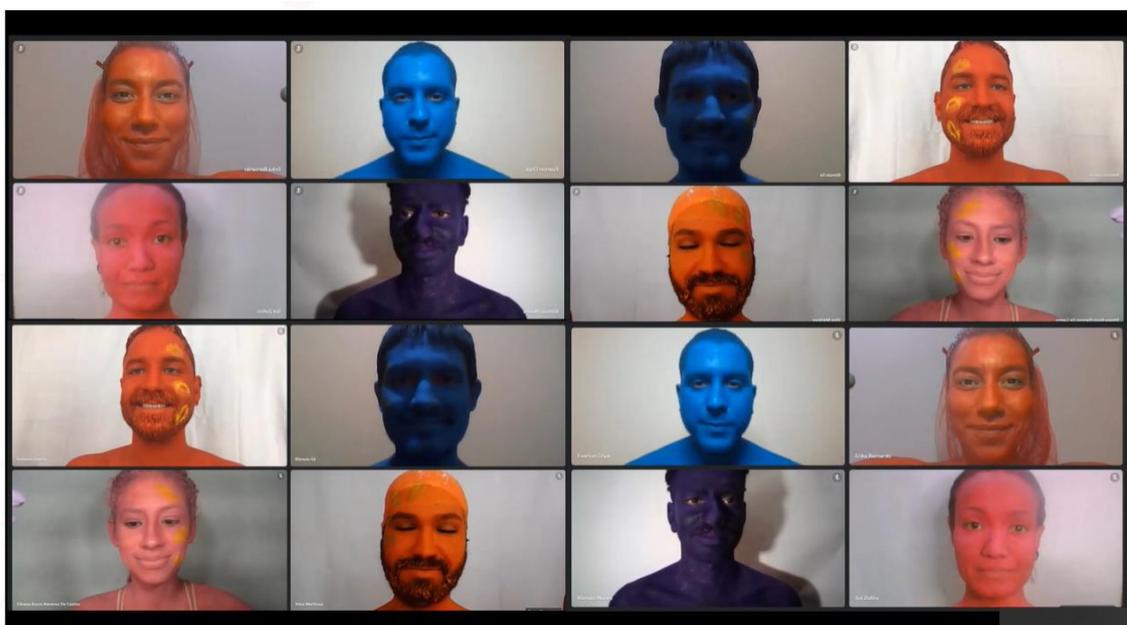


Figura 22: multiplicação das telas em Encontro. Fonte: arquivo pessoal



Figura 23: inserção das palavras indutoras. Fonte: arquivo pessoal.

As informações visuais da palavra indutora para o jogo proporcionam aos espectadores um caminho para a descoberta de um sentido conotado em cada uma das videoartes. Em *Liberdade*, a palavra vem acompanhada de sinais de pontuação que reforçam a conotação do sentido e o respectivo caminho para sua descoberta. Outra questão que vale ser destacada e que segue a mesma lógica das palavras é a sequência

das videoartes que fará sentido a partir da categoria cromática do plano da expressão. Refere-se aqui ao amarelo ouro para as vacinas e imunizados que seguem para as videoartes seguintes, Liberdade e Encontro.

O processo de criação das videoartes aconteceu entre março e junho de 2021, quando foram realizados encontros semanais para selecionar as palavras, improvisar e jogar com as telas e os corpos, elaborar os roteiros, fazer os *storyboards*, as gravações, as edições¹⁴, e, por fim a criação da trilha. Esta ficou a cargo dos dois bolsistas de Integração Acadêmica¹⁵ e eram feitas a partir da edição final dos vídeos. Há o desejo de experimentarmos a música e sonoridades como indutores. Sabemos da dificuldade disto por causa do *delay* nas videoconferências, que acontece quando existe um atraso entre o tempo de propagação do conteúdo e o sinal que chega até o computador do participante, como também pela demora na interpretação ou decodificação dos dados pelos equipamentos

A série *O importante é o que interessa* – edição quarentena pode ser vista no instagram nucleodecriacao e no canal do youtube núcleo de criação (Fig. 24).

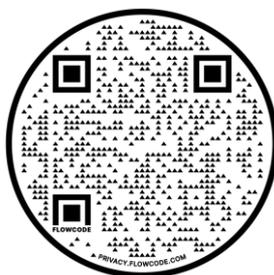


Figura 24: Ar, Vacina, Liberdade e Encontro. Fonte: Youtube Núcleo de Criação.

Considerações para finalizar

Durante o percurso de produção *O importante é o que interessa* – edição quarentena, enfrentamos problemas de conexão para internet, de qualidade das imagens, de equipamentos, de organização de espaço, de iluminação. Percebemos

¹⁴ As edições foram feitas pelo bolsistas PIBCUL , Everton Cherpinski.

¹⁵ As trilhas foram feitas pelos bolsistas BIA, Rômulo Nunes e Rômulo Sá.

nesse processo o que a pesquisadora Lucia Santaella (2012) define como “rede de força dinâmicas” da arte atual.

Enfim a arte atual está emaranhada em uma rede de forças dinâmicas, tanto pré-tecnológicas quanto tecnológicas, artesanais e virtuais, locais e globais, massivas e pós-massivas, corporais e informacionais, presenciais e virtuais, em autopistas da informação e representação digital (SANTAELLA, 2012, p.32).

As dinâmicas pré-tecnológicas, segundo Santaella (2012, p.70), são aquelas desenvolvidas sem a utilização da fotografia, do cinema, da televisão e do vídeo. Pode-se dizer que nos encontramos nesses itens destacados pela pesquisadora: na pré-tecnologia¹⁶ da pintura corporal, assim como da própria performance; na rede tecnológica que nos proporcionou os encontros por meio dos computadores e *smartphones* e *softwares* de videoconferências, nas gravações e nas respectivas postagens dos vídeos; nas nossas artesanias como os carimbos de beijos (fig.14) realizados para Encontros e na virtualidade de todas as interações; nos encontros no mesmo tempo e em espaços físicos distanciados, com cada um em sua casa, cidades e país de residência; nos raros encontros presenciais para a distribuição de algum material e nos inúmeros virtuais.

Encontramo-nos também no “contexto híbrido e plurívoco que a arte” (SANTAELLA, 2012, p.32), em especial o teatro, em todas as suas formas, encontrou, nos tempos de pandemia de covid19, de se produzir, reproduzir e difundir. Esta primeira série nos aguçou o desejo de continuar nos encontrando e experimentando, com o que o modo virtual nos proporciona, mesmo com a vida voltando a uma quase normalidade. Sendo assim, ainda estamos em processo...

REFERÊNCIAS CITADAS

O importante é o que interessa: ar, vacina, liberdade e encontro. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3YaTFa9DaHU>. Acesso em 13 de agosto de 2021.

¹⁶ Santaella alerta para não confundir tecnologia e técnica: “a técnica é um saber fazer, de acordo com os passos que se integram uns aos outros até a compleição de um todo. Já a tecnologia se dá quando uma máquina integra uma técnica no seu processo, provocando sua automatização (2012, p.70).

RYNGAERT, Jean-Pierre. **Jogar, representar:** práticas dramáticas e formação. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

SANTAELLA, Lucia. **Leitura de imagens.** São Paulo, Editora Melhoramentos, 2012.

RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea.** São Paulo: Martins Fontes, 2006.

SHARP, Willoughby. Videoperformance in: **Revista Performatus**, Inhumas, ano 1, n. 6, set. 2013. Disponível em <https://performatus.com.br/traducoes/videoperformance/>. Acesso em 25/05/2021.