

ONÍRICA:

experimentos poéticos e estéticos

Autores: Carlos Corrêa Praude, Rita de Almeida Castro e Felipe Castro Praude

Resumo

O artigo relata as práticas realizadas pelo coletivo Canto das Ondas, no processo criativo da exposição Onírica, a qual explora intersecções entre a arte computacional, a paisagem sonora e a performance. O trabalho procura demonstrar como as imagens poéticas podem se materializar em obras nessas formas de expressão e busca fomentar a reflexão sobre a hibridização entre linguagens (poesia, arte computacional, performance, arte visual, paisagem sonora e vídeo) e seus possíveis desdobramentos. Da mesma forma, o trabalho fundamenta-se na prática artística, a qual consiste na realização de performances, orientadas por fragmentos poéticos do poeta Manoel de Barros, tendo como cenário, em um campo, ambiente virtual imersivo e interativo com imagens geradas por meio do programa Onírica e, em outro, interação com a própria natureza. As ações performativas desdobram-se em vídeos que registram a mistura entre mídia digital e corpo em cena, com o intuito de propiciar ao outro uma abertura para tempos dilatados de apreciação estética, com um potencial de acionamento de universos oníricos.

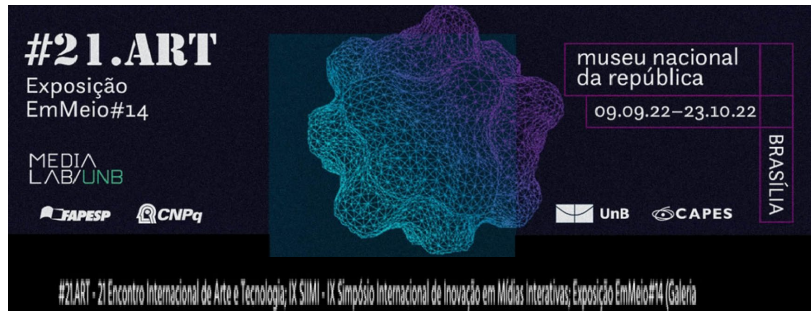
Palavras-chave: arte e tecnologia; vídeo-performance; corpo.

ONÍRICA:

poetic and aesthetic experiments

Abstract

The article reports practices carried out by the collective Canto das Ondas, in the creative process of the Onírica exhibition, which explores intersections among computational art, soundscape and performance. The work seeks to demonstrate how poetic images can materialize in artworks in these forms of expression and seeks to encourage reflection on the hybridization among languages (poetry, computational art, performance, visual art, soundscape and video) and its possible outcomes. It is based on artistic practice, which consists of carrying out performances, guided by poetic fragments written by the poet Manoel de Barros. The scenario, in one field, consists of an immersive and interactive virtual environment with images generated through the Onírica program and, in another, interaction



with nature itself. The performative actions unfold in videos that record the mix between digital media and the body on stage and intend to provide the other with an opening for expanded times of aesthetic appreciation, with the potential to trigger dreamlike universes.

Keywords: art and technology; video performance; body.

ONÍRICA:

experimentos poéticos e estéticos

Resumen

El artículo relata las prácticas realizadas por el colectivo Canto das Ondas, en el proceso creativo de la exposición Onírica, que explora las intersecciones entre el arte computacional, el paisaje sonoro y la performance. El trabajo busca demostrar cómo las imágenes poéticas pueden materializarse en obras en estas formas de expresión y busca incentivar la reflexión sobre la hibridación entre lenguajes (poesía, arte computacional, performance, artes visuales, paisaje sonoro y video) y sus posibles desarrollos. Se basa en la práctica artística, que consiste en realizar performances, guiadas por fragmentos poéticos del poeta Manoel de Barros, teniendo como escenario, en un campo, un entorno virtual inmersivo e interactivo con imágenes generadas a través del programa Onírica y, en otro, la interacción con la propia naturaleza. Las acciones performativas se despliegan en videos que registran la mezcla entre los medios digitales y el cuerpo en el escenario y pretenden brindar al otro una apertura para tiempos dilatados de apreciación estética, con el potencial de desencadenar universos oníricos.

Palabras clave: arte e tecnologia; vídeo-performance; corpo.

Arte não tem pensa:

O olho vê, a lembrança revê, e a imaginação transvê.

É preciso transver o mundo.

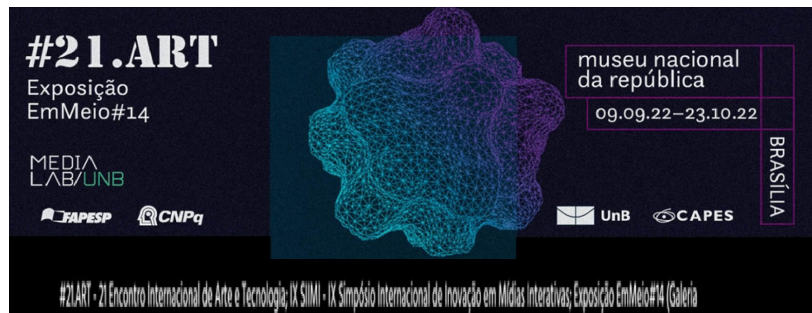
Isto seja:

Deus deu a forma. Os artistas deformam.

É preciso desformar o mundo:

Tirar da natureza as naturalidades.

BARROS, 2010, p. 350



ONÍRICA

O artigo apresenta ações criativas do coletivo Canto das Ondas, realizadas por meio da intersecção entre performances, executadas por Rita de Almeida Castro, pela arte computacional, com a geração de imagens operadas por Carlos Praude em interação com o programa Onírica, e paisagem sonora criada por Felipe Castro Praude.

Onírica é um projeto de arte e tecnologia que envolve atividades de pesquisa, criação e desenvolvimento de ambiente interativo capaz de estimular a ação criativa por meio da Imaginação Material, a qual, como aborda o filósofo Gaston Bachelard (1990), fundamenta-se na essência da imagem onírica, que normalmente é associada a um dos quatro elementos da natureza: fogo, terra, água ou ar. Em Onírica, adicionamos um quinto elemento, o Akasha (LASZLO, 2018), um conceito presente na filosofia hindu e que se refere ao espaço no qual todos os elementos se unem como criação.

O projeto foi contemplado no Rumos Itaú Cultural 2019-2020, o que favoreceu a criação do aplicativo Onírica¹, um objeto de arte computacional que proporciona ao interagente² a possibilidade de interagir e experimentar estados poéticos e estéticos com as representações imagéticas e sonoras associadas a esses elementos da natureza.

Onírica emprega, em seu processo criativo, metodologia que articula princípios da Estética Informacional com termos e conceitos da Teoria Ator-Rede (TAR) em um contexto que o artista Carlos Praude denomina como Estética das Associações (PRAUDE, 2015).

No campo da Arte Computacional, a produção artística pode ser analisada sob a ótica da Estética Informacional³, na qual objetos artísticos são portadores de estados estéticos, que são contextos ordenados por meio de um repertório de elementos materiais previamente selecionados em função de um propósito.

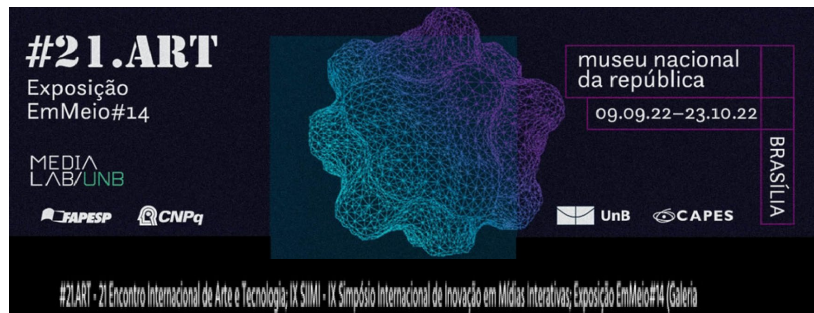
A TAR apresenta uma perspectiva em que humanos e não-humanos são analisados de forma neutra, sem hierarquia entre eles, sendo também identificados pelo termo actante, que define tudo aquilo que gera uma ação, que produz movimento e diferença, seja ele humano ou não-humano.

Trata-se, portanto, de uma abordagem que permite uma análise simétrica entre espaço, tempo, cor, imagem, som ou qualquer outro elemento estético presente na produção artística ou que, de certa forma, possa interagir com ela.

¹ Disponível para *download* em <<https://carlospraude.itch.io/onirica>>

² Termo que singulariza aquele que interage com a obra.

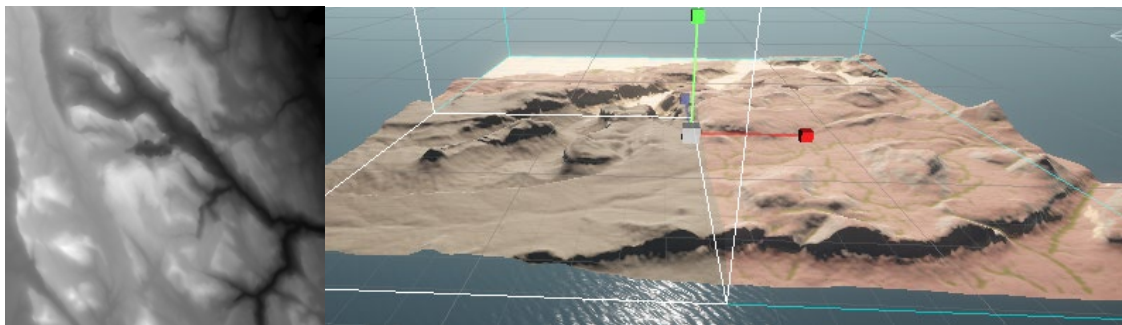
³ Ver o termo *Aesthetic Information*, Max Bense e Abraham Moles em Media Art Net. Disponível em: <http://www.medienkunstnetz.de/themes/aesthetics_of_the_digital/cybernetic_aesthetics/5/>. Acesso em: 19/Nov/2022.



Ainda na TAR, o termo inscrição refere-se a todo tipo de tradução ou transformação que materializa uma entidade num signo, num arquivo ou em um suporte qualquer. Inscrição refere-se também a uma configuração de tradução na qual a associação se define a partir de scripts (poemas, códigos, mapas, padrões, regras) implementados em diversos tipos de recursos, fazendo com que a ação criativa seja sempre fruto de hibridismo e de produção de resultados.

Com o intuito de gerar um terreno onírico, uma imagem de satélite na forma de mapa de altura (Figura 1) de uma região da Chapada Diamantina, foi coletada em site específico na internet⁴. Em seguida, a imagem coletada foi traduzida para um modelo 3D (Figura 2), compatível com objetos utilizados nas ferramentas de criação de jogos digitais, o que permite a imersão e o deslocamento do intergente no espaço onírico proposto.

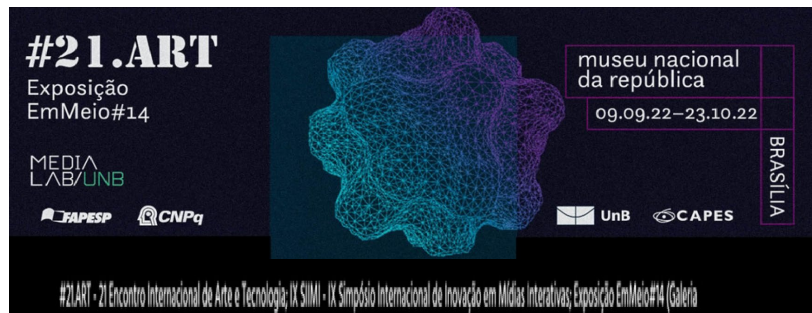
Figura 1 - Mapa de altura Figura 2 - Modelo 3D



Fonte: Arquivo pessoal, 2022

A tradução do mapa de altura, como ação criativa, resultou na formação de um espaço tridimensional imersivo onde foram dispostos cenários para cada um dos elementos estéticos selecionados. Nesses cenários foram inseridos objetos sonoros que controlam a espacialidade do áudio em um ambiente tridimensional onde as ações do humano (olhar para os lados) desencadeiam transformações na distribuição da onda sonora em canais estéreo (o áudio passa da direita para a esquerda) o que inscreve a configuração de uma paisagem sonora.

⁴ No contexto deste projeto foi utilizado o tangrams, disponível em: <<https://tangrams.github.io/heightmapper/>>



Paisagem sonora

Em Onírica, o músico e compositor Felipe Castro Praude concentrou a ação criativa na elaboração de uma paisagem sonora⁵, fundamentada em timbres inspirados a partir de imagens arquetípicas relacionadas com os elementos terra, água, fogo e ar.

Foram realizados experimentos com frequências sonoras que empregam séries, de quatro, cinco ou mais notas de John Cage, bem como as séries musicais quânticas desenvolvidas nas obras do compositor dinamarquês Kim Helweg. Compartilhamos as referências, inspirações estéticas e poéticas para a criação das sonoridades previstas para cada um dos elementos.

A criação da sonoridade para o elemento terra teve como referência o som da obra *Sonic Pavilion* (2009)⁶, do artista Doug Aitken, instalada no Instituto Inhotim, em Minas Gerais. Essa obra foi sampleada, ou seja, transformada e sintetizada por meio de processamentos digitais até resultar em fragmentos alinhados com as propostas estéticas do projeto. Trata-se de um som grave, gutural e, no processo de síntese e edição, gerou-se um repertório de harmônicos nesta onda sonora, a partir de distorções, saturações e compressões.

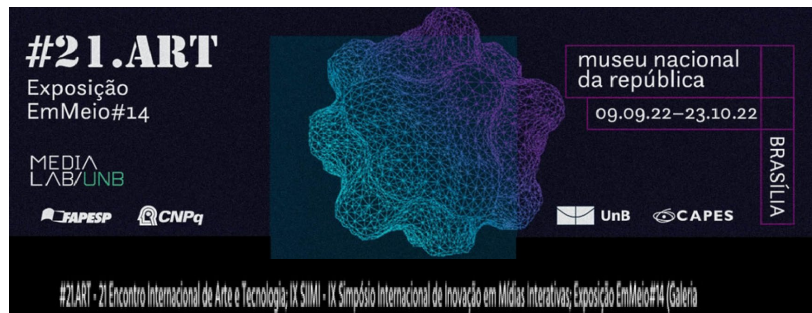
Para o elemento água, foram capturadas as sonoridades das gotas de uma sutil queda d'água, com o objetivo de gravar o som de cada gota de forma separada. A seleção desses registros resultou em um conjunto de "sons de gotas", capazes de gerar alturas diferentes, ou seja, notas musicais que constituíram um repertório de frequências sonoras com o intuito de explorá-las nas séries citadas. O compositor Murray Schafer (2011, p. 33) ressalta a importância da sonoridade aquosa, "À medida que o feto se move no líquido amniótico, seu ouvido se afina com o marulho e o gorgolejo das águas".

Para o elemento fogo, foi gravada a sonoridade de uma fogueira ao ar livre, o que permitiu a seleção cuidadosa de momentos com frequências sonoras do crepitar entre 2.000 e 3.500 hertz, em cujos intervalos se encontra o excesso da sensibilidade do ouvido humano. A partir desse recorte, a ação criativa atuou nos processos de equalizações e compressões com o intuito de gerar o repertório de notas que formaram a série musical.

O elemento ar foi contemplado com a captação de uma brisa suave. Depois do processo de síntese sonora, que passou também pela experimentação de diferentes efeitos de reverberação, foi gerado um repertório de frequências definidas, notas musicais, que formam uma série.

⁵A paisagem sonora, termo cunhado por R. Murray Schafer, é o ambiente sonoro, o conjunto de sons com os quais convivemos. Pode se referir a ambientes reais ou construções abstratas e consiste em eventos que possam ser ouvidos.

⁶É uma galeria onde, no centro do espaço, há um orifício de 202 metros de profundidade, por onde passa um conjunto de microfones que captam os sons da terra. Transmitido em tempo real, os ruídos emitidos ocupam todo o ambiente. Referências: <https://www.inhotim.org.br/item-do-acervo/galeria-doug-aitken/> Acesso: 1 de ago de 2021.



Schafer (2011, p. 43) nos lembra que entre os antigos o vento foi divinizado. “O vento, como o mar, apresenta um infinito número de variações vocálicas. Ambos têm sons de amplo espectro, e em sua faixa de frequências outros sons parecem ser ouvidos”.

Poética

Muita coisa se poderia fazer em favor da poesia:

a – Esfregar pedras na paisagem

b – Perder a inteligência das coisas para vê-las.

...

e – Perguntar distraído: O que há de você na água?

...

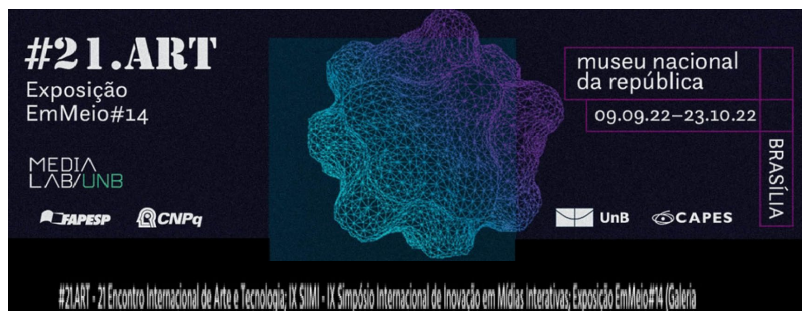
Ser pedra depende de prática

(BARROS, 2010, p. 148, 152)

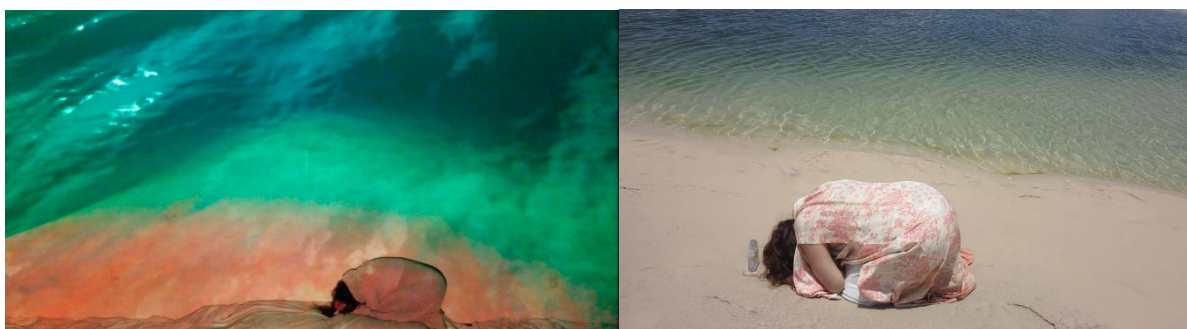
Elegemos a frase acima de Manoel de Barros, “esfregar pedras na paisagem”, como mote para as nossas experiências performativas. Vivemos as performances em duas etapas. Na primeira, criamos um ambiente de criação no estúdio Canto das Ondas, montamos uma instalação interativa, projetamos as imagens em arte computacional, e o corpo da Rita foi convidado a interagir com as imagens que eram projetadas por Carlos em tempo real, com a paisagem sonora do Felipe. Foram muitos dias em trabalho de criação, quando experimentamos reverberações no corpo de ecos das imagens e sons. Em um segundo momento, nos deslocamos até a região dos Lençóis Maranhenses e performamos em contato direto com a natureza.

Para a experiência com a natureza, levamos o cristal que havíamos usado nas performances que fizeram parte da exposição *Por sobre o tempo cristal corpo flutua*, apresentada no Museu da República, em Brasília, de 20 de dezembro de 2018 a 3 de fevereiro de 2019. Iniciamos, assim, um segundo ciclo de ações artísticas com o cristal. Para nós o cristal atua como um portal, catalisador de energias e propulsor de nos conectar com o aqui e agora, com o instante da cena performativa.

Quando chegamos nas dunas e lagoas dos Lençóis Maranhenses, ficamos extasiados com a sincronicidade das imagens que vimos por lá, que se encontravam em total relação com as imagens que havíamos interagido na arte computacional. Como vocês podem ver nas



imagens abaixo, e no vídeo *corpos águas*⁷, disponível no Canal Canto das Ondas, as águas e areias dos ambientes imersivos e naturais dialogam intimamente, e não foram em nenhum momento referências para a criação das imagens geradas pelo programa Onírica. Enfim, um elemento a mais que trouxemos para as nossas pesquisas poéticas e estéticas, distintas dimensões do real nos abrindo para campos de experimentações com os corpos em cena, seja na frente ou atrás das câmeras.

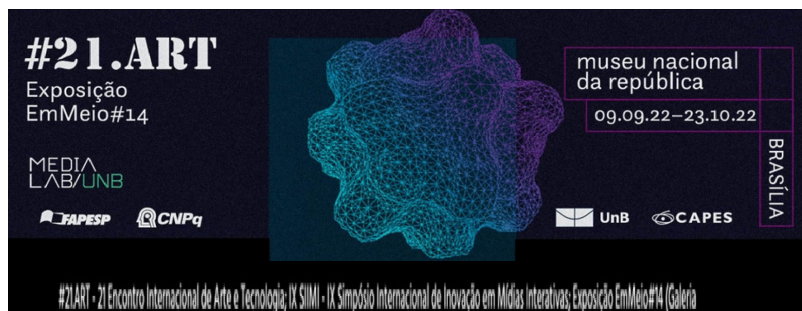


Figuras 3 E 4 - CORPOS ÁGUAS. Fonte: Arquivo pessoal, 2022

Como se cria o espaço performativo? Como é o corpo em situação de performance? A performance nos coloca em contato com a aceitação da transformação do tempo, nos provoca uma relação do corpo com o meio, nos abre a uma porosidade na relação com os elementos, bem como possibilita diferentes reverberações no corpo, a partir da interação com as águas, ventos, areias...

Os trabalhos e práticas cotidianas, ao longo dos anos, contribuem para disponibilizar o corpo para as ações performativas. Rita pratica desde 2001 o *seitai-ho*, educação corporal de origem japonesa que visa resgatar e manter o corpo sensível, e, desde o início da pandemia, em 2020, tem realizado um treino semanal *online* de *doho*, técnica de movimentos com *katas*, com o mestre *Toshi Tanaka*, que trabalha em parceria com Çiça Ohno e desenvolvem o projeto Jardim dos Ventos ligado à pesquisa de corpo e criação em arte, em São Paulo. Rita também faz uma aula semanal *online* de *chi kung*, prática meditativa, com a professora Mônica Han, que trabalha os meridianos para uma melhor circulação energética, com movimentos suaves e contínuos. E um treino semanal *online* de yoga da voz, com a artista Alba Lírio, com ênfase nos estudos dos mantras e música clássica indiana. Estas práticas confluem para ampliar a percepção do corpo interno, favorecem a escuta do instante e a conexão com estados meditativos. Da mesma forma, as práticas propiciam uma disponibilidade para a criação do campo performativo e contribuem para colocar o corpo em fluxo, em sintonia com os elementos da natureza, sejam os ventos, ou a interação com as águas.

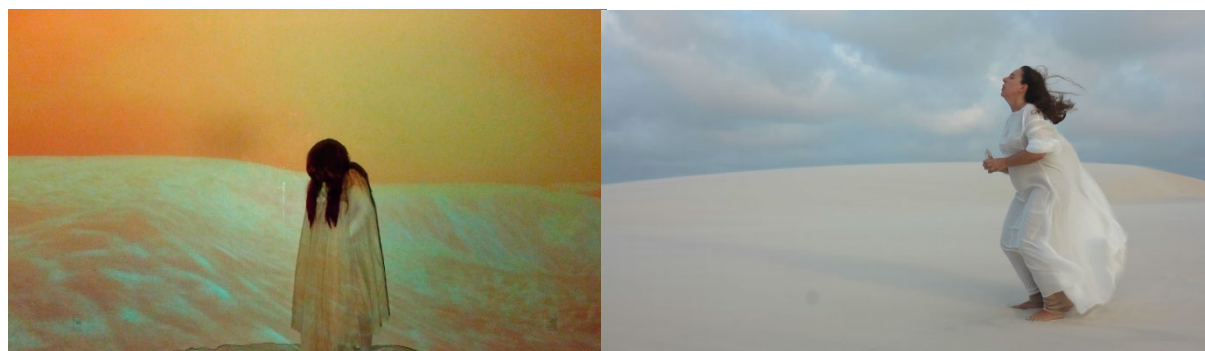
⁷ Canal Canto das Ondas, disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=dvDDVzAlLdQ>>



Quanto à experiência nos Lençóis Maranhenses, performamos nos espaços, caminhamos e subimos nas dunas quentes, fomos acompanhados por gaivotas que se aproximavam de nós, lidamos com o peso das vestes molhadas, com a queda do cristal no abismo e com o receio de também cair das alturas. Nas vivências, tanto com a arte computacional quanto na relação com a natureza, geramos, a partir dos improvisos, um itinerário de criação que passava pelo exercício de tornar-se pedra e pelos tremores no corpo. No experimento dos Lençóis Maranhenses, acrescentamos a caminhada com o cristal pelas dunas e lagoas. O trabalho com a repetição de ações e a escuta para as alterações dos estados corpóreos fizeram parte do nosso processo de criação. Como diz Manoel de Barros, “ser pedra depende de prática”.

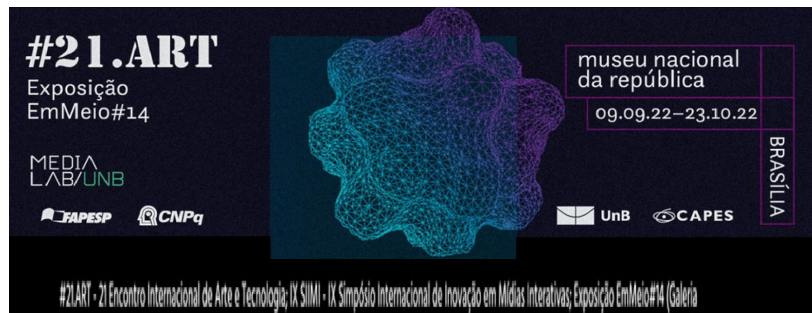
Em diálogo com as imagens do vídeo *corpos ventos*⁸, gostaríamos de refletir sobre as singularidades de conexão e ressonância dos corpos que são colocados em relação direta com os elementos da natureza, e os que são expostos à dinâmica da projeção da arte computacional. Temos distintas formas de se aproximar do corpo de vento, mas em ambas as experiências, os fluxos se dão a partir do acionamento de impulsos internos, seja no espaço do estúdio, seja no da natureza. Temos as especificidades de cada contexto, que reverberam nos estados alterados do corpo, como os tremores que são provocados pela fricção com os ventos nas dunas dos Lençóis Maranhenses, e os tremores que são acionados pelos ventos internos do próprio corpo, em situação de projeção no corpo das imagens sintéticas, em escuta da paisagem sonora.

Figuras 5 E 6 - CORPOS VENTOS



Fonte: Arquivo pessoal, 2022

⁸ Canal Canto das Ondas, disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=xMvee7zvzII&t=14s>>



Ser dançada pelo vento

Cocriar com o vento

Sentir as vibrações do corpo na sintonia com o vento

Vento corpo - travessia

Vento da areia esaldante

Vento - tremores do tempo

Ventos de dentro que atravessam o corpo

No livro *Fabulações do corpo japonês e seus microativismos*, Christine Greiner pontua que “há uma distinção entre pensar o corpo, imagem, realidade, eu e o outro como coisas substantivas ou como processos. Pensar processualmente implica em pensar algo enquanto se está produzindo (...) Realidades são sempre fluxos” (2017, p. 41).

E é se conectando a estas realidades em fluxos que, ao vivenciar um processo de criação, tem-se, de maneira intuitiva, a dimensão do que queremos provocar no outro, em quem vem interagir com a obra. Quais os campos de percepção que se abrem para o outro? No caso da obra *Onírica* queremos propiciar uma abertura para tempos dilatados de apreciação estética, com um potencial acionamento de universos oníricos.

No livro *Ritmos Afectivos nas Artes Performativas*, a pesquisadora Ana Pais enfatiza que “a cena se dá ‘entre’ lugares e corpos e não ‘em’ lugares e corpos. (2018, p.40). Em diálogo com esta perspectiva, a interação dos corpos em performance com os espaços onde estão inseridos propiciam singularidades de afetos e trocas, que reverberarão para quem compartilha da obra em processo no espaço expositivo.

O cristal para nós é um actante e atua como um portal que nos coloca em estado de prontidão e entrega para o instante, nos abre passagens para estados alterados de percepção na relação com o corpo e nos coloca em situação de travessia. Sugerimos ver as imagens do vídeo *cristal corpo flutua*⁹, onde temos o cristal em queda livre.

⁹ Canal Canto das Ondas, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=v5_K5knNs40>

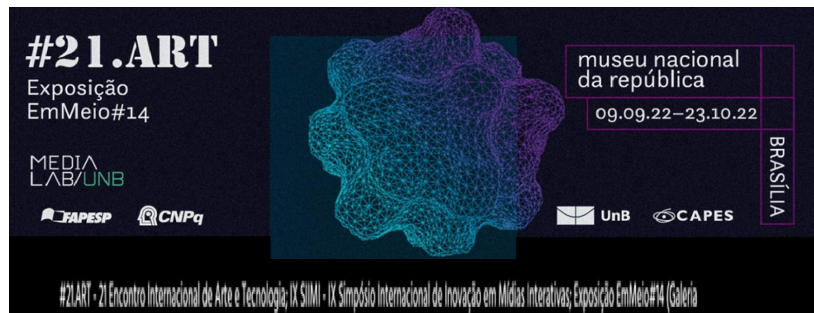


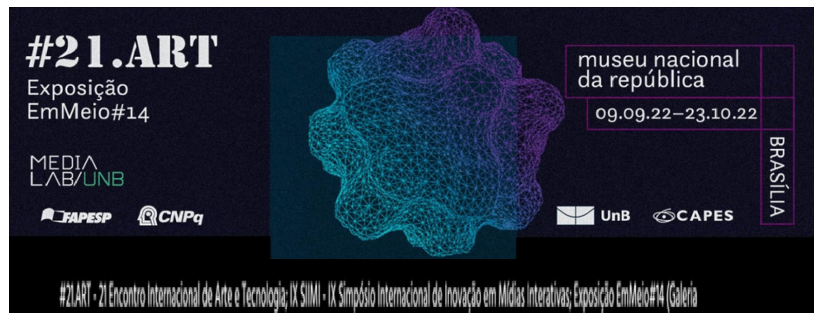
Figura 7 – CRISTAL NA PAISAGEM



Fonte: Arquivo pessoal, 2022

Sol - intempéries
Medo do abismo
O cristal que cai no abismo
Corpo que tem medo da queda livre
Corpos abismais entornam fronteiras
Fluxo da vida
Frenesi, tremores, corpos ao vento
Poiesis de almas errantes
Errância
Estar à deriva, à beira de
Do mundo, a beira de si, a beira vida, beira morte

A luz também pode ser compreendida como um actante, uma vez que é capaz de gerar ação, criar atmosferas, produzir movimentos no olhar do espectador e gerar diferença no plano visual. Nesse sentido, ao analisarmos os objetos que compõem o aplicativo Onírica,



identificamos um conjunto de actantes (objetos computacionais) associados entre si. Os cenários foram inspirados em fragmentos de poemas de Manoel de Barros:

Andando devagar eu atraso o final do dia.

...

A minha direção é a pessoa do vento.

Meus rumos não têm termômetro.

...

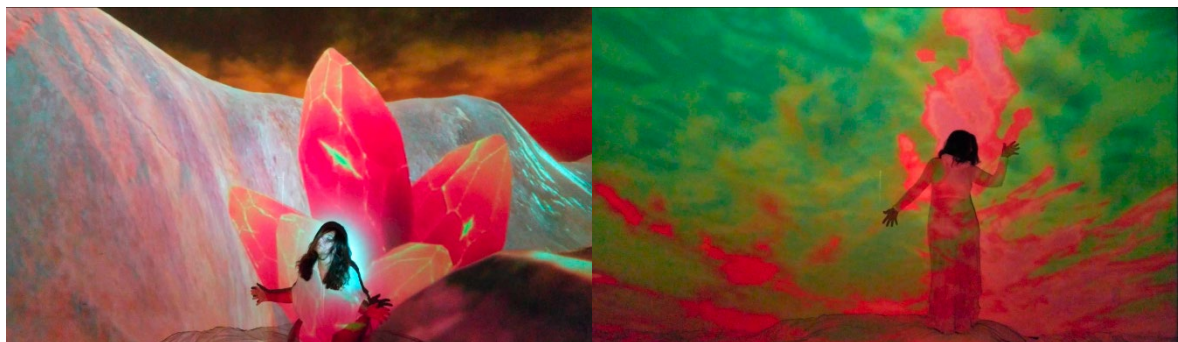
Eu pertenco de andar atoamente.

(BARROS, 2010, p. 353)

A frase acima de Manoel de Barros, “*Andando devagar eu atraso o final do dia*”, foi utilizada como referencial estético e poético, como uma forma de simulação do tempo na arte computacional.

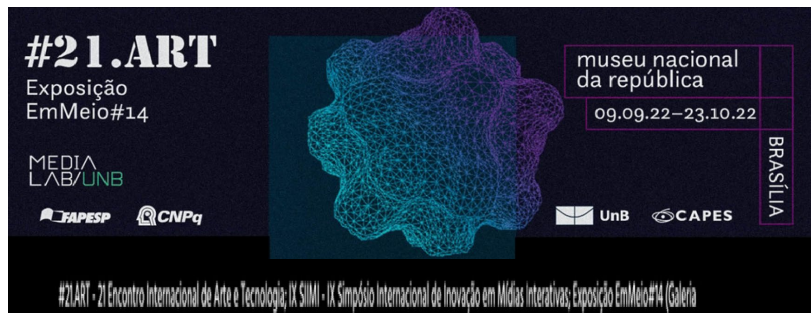
Na dinâmica de criação da obra *Onírica*, materializamos as imagens poéticas em arte computacional e paisagem sonora, o que se desdobrou em ações performativas por meio do corpo, as quais foram registradas no vídeo *performance paisagem sonora*¹⁰. Esperamos que as criações reverberem no espaço expositivo para quem venha desfrutar do encontro com a obra, que tem potencial de afetar e transformar estados perceptivos.

Figuras 8 e 9 - CORPOS NA TERRA E NA ÁGUA



Fonte: Arquivo pessoal, 2022

¹⁰ Canal Canto das Ondas, disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=fj3xwEF5kY8&t=3s>>



REFERÊNCIAS

- BACHELARD, Gaston. *O Ar e os Sonhos*. São Paulo: Martins Fontes, 1990.
- BARROS, Manoel de. *Poesia Completa*. São Paulo: Leya, 2010.
- CASTRO, Rita de Almeida. *Ser em cena, flor ao vento: etnografia de olhares híbridos*. Brasília: Editora UnB, 2012.
- GREINER, Christine. *Fabulações do corpo japonês e seus microativismos*. São Paulo: n-1 Edições, 2017.
- LASZLO, Ervin. *A plenitude do cosmos: a revolução Akáshica na ciência e na consciência humana*. São Paulo: Cultrix, 2018.
- PAIS, Ana. *Ritmos afetivos nas artes performativas*. Lisboa: Edições Colibri, 2018.
- PRAUDE, Carlos Corrêa. *Arte Computacional e Teoria Ator-Rede: actantes e associações intersubjetivas em cena*. 247 páginas. Tese de doutorado. Programa de Pós Graduação em Arte. Instituto de Artes, Universidade de Brasília, Brasília, 2015.
- SCHAFER, R. M. *A afinação do mundo*. São Paulo: Editora Unesp, 2001.

Minicurrículos

Carlos Corrêa Praude
Universidade de Brasília
E-mail: ccprauade@gmail.com

Pesquisador e artista computacional. Realizou pós-doutorado (2019), doutorado (2015) e mestrado (2010) em Arte e Tecnologia no Programa de Pós-Graduação em Arte da Universidade de Brasília. Foi contemplado nos programas: Rumos Itaú Cultural 2019-2020, 7o Prêmio Sérgio Motta de Arte e Tecnologia (2007), Itaú Cultural Rumos Cibernética (2006) e Festival do Minuto (2006).

Rita de Almeida Castro
Universidade de Brasília
E-mail: ritadealmeidacastro@gmail.com

Atriz, diretora, antropóloga e pesquisadora. Professora da graduação e pós-graduação do Departamento de Artes Cênicas da Universidade de Brasília. Coordenadora do Grupo de pesquisa Poéticas do Corpo e do grupo Teatro do Instante. Realizou pós-doutorado em Comunicação e Semiótica na PUC-SP; doutorado em antropologia na Universidade de São Paulo. Publicou artigos, livros e participou de várias obras cênicas e fílmicas.