



PERFORMANCES ENTRE OCEANOS

Navegando rede - com estudos de caso utilizando waterwheel's tap

Suzon Fuks

Resumo

O artigo descreve como a autora se interessou pela performance em rede e o seu desenvolvimento na área desde os anos 80. A partir de experiências com ferramentas e processos, finalmente é iniciada na Waterwheel, uma plataforma na *Internet* dedicada à água como um tema e metáfora. Tomando algumas performances em Waterwheel como estudos de casos, ela tenta listar os parâmetros que tornam a performance em rede um gênero específico.

Palavras-chave

Waterwheel, plataformas de *Internet*, ferramentas, parâmetros de performance em rede, presença do corpo

Introdução

Ao falar sobre performance, penso primeiro no performer, no público, no local, na interação, no formato, duração, habilidades, riscos, na beleza, na magia do momento, e no compartilhamento. Com certeza, essas não são as únicas coisas, mas a performance é definitivamente uma ação *ao vivo* exigindo presença, corpo, espaço compartilhado e interação em tempo real – diferente do vídeo ou do cinema, que são pós-produzidos.

Estes parâmetros são os mesmos na performance telemática ou em rede. É uma *arte viva* para a qual o local de ocorrência faz diferença, na qual a interação entre artistas e entre artistas e público têm novas modalidades. Neste artigo, vou descrever como eu comecei a trabalhar com a performance em rede e propus vários paradigmas, tendo como estudo de caso as performances em rede produzidas em Waterwheel, espaço colaborativo online para *streaming*, mixagem e compartilhamento de mídia e idéias sobre água.

NAVEGANDO EM REDE DE PERFORMANCE

Presença de corpo e Telepresença

A presença do corpo humano é fundamental para o meu trabalho, em função de suas faculdades de percepção, baseadas na consciência que temos de todos os nossos sentidos, e que nos permite questionar o quê e como percebemos. Um bom exemplo seria *Mirage* (Fig. 1), uma performance de instalação produzida pelo Igneous e co-criada com James Cunningham.¹

O corpo e sua função na performance tem outras facetas. Como objeto, há as funções do corpo como representação; como um *avatar*, é a mediação ou a projeção, para se tornar alguém ou alguma coisa diferente; como um *indivíduo*, tem uma identidade e intimidade; e como um *coletivo*, é parte de um comunidade, parte de um todo.

Na história humana sempre houve a tecnologia: os seres humanos fizeram ferramentas e criaram métodos para sobrevivência desde o início da espécie. A tecnologia evoluiu com as nossas necessidades. Agora podemos atribuir uma escala para baixa e alta tecnologia, de acordo com a simplicidade ou complexidade das ferramentas e métodos, mas também de acordo com o local de onde viemos e como acessamos essa tecnologia. Pessoalmente, eu a uso em obras de arte e, de acordo com o conteúdo que eu quero produzir, escolho este ou aquele instrumento, este ou aquele processo.

Como artista experimental eu também gosto de brincar com as ferramentas – para buscar novas idéias, formas, formatos, processos...

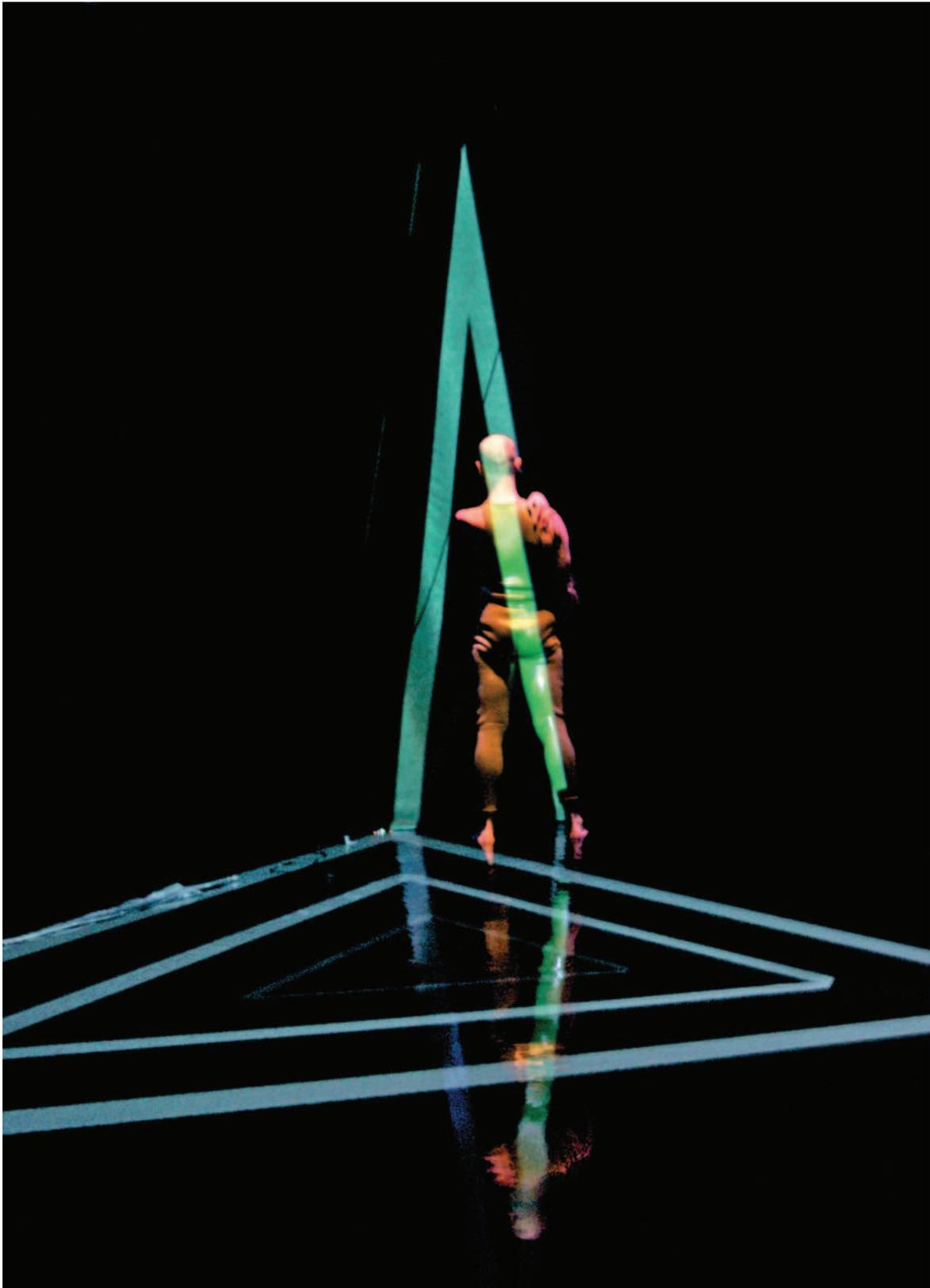


Figura 1. James Cunningham atuando na performance *Miragem*, pelo Igneous, Canberra, 2006, em foto de Leighton.

Assim procedendo, comecei a brincar com a telepresença no princípio dos anos 80, realizando performances com projeção (*projection-mapping*) de super 8 e de slides dispersos pelo espaço, usando um microfone com frequências moduladas que conectava som através de uma instalação de múltiplas rádios. *NY City, Up and Down* (Figura 2) foi uma instalação de performances solo sobre o isolamento humano numa cidade fragmentada. Acho que essa foi minha primeira aproximação com a performance telemática em rede.

De onde vem para onde vai: história e definição

A área de Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) (Information and Communication Technology (ICT) se desenvolveu nos últimos cento e quarenta anos e, sobretudo, nos últimos vinte anos. Seguem algumas datas de criação e aparição de algumas ferramentas que permitiram o desenvolvimento da performance em rede, a partir de informação coligida na Wikipedia: em 1876, o telefone; nos anos 1890, a cinematografia; em 1948, a televisão; em 1977, o computador pessoal; nos anos 1980, a *internet*; em 1983, o telefone celular; em 1991, a *webcam*; em 1997, o *smart phone*; em 2000, a *webcam* inserida no computador; em 2009, a popularização dos aplicativos para celular.

Quando hoje crio experiências pela *internet* ou pelo celular, frequentemente me vem à cabeça a imagem de uma pessoas há cento e quarenta anos, num velho telefone, colando o receptor ao ouvido e batendo no aparelho, enquanto pergunta: ‘você está me ouvindo? Você está aí?’² Ainda estamos fazendo as mesmas perguntas. Nós ainda queremos sentir, ver, ouvir e perceber uma presença do outro lado.

Assim, com os avanços da tecnologia e, particularmente, das ferramentas da Internet e da ICT (TIC) o campo da Performance em Rede foi criado. Maria Chatzichristodoulou em seu artigo “Cyberformance? Digital or Network Performance? Cybertheatres? Or Virtual Theatres?... or all of the above?”³, retrata o desenvolvimento histórico do conceito e discute várias definições. A partir de hoje, a minha definição é: uma “Performance em rede é um evento que acontece simultaneamente em vários espaços, incluindo a *internet* ou redes móveis, usando ferramentas de telecomunicação para conectar pessoas e lugares”.

Motivação pessoal

Tenho viajado muito e forjado amizades e colaborações, ao longo do caminho, em vários continentes. Eu vivi dentro e fora da Índia, enviando comunicações por fax, enquanto as pessoas em países desenvolvidos começavam a trocar e-mails na internet. Por isso, só depois de imigrar para a Austrália é que eu percebi como a *internet* poderia ampliar possibilidades não só de manter contato, mas também de ajudar a desenvolver novos processos para realizar performances.



Figura 2. Suzon Fuks na performance NY City, Up and Down, Bruxelas, 1993.

Mudei-me de Sydney, uma metrópole, para uma cidade remota na bela região norte de New South Wales. Lá, eu experimentei isolamento e afastamento por quase quatro anos. A partir daí, uma residência artística me deu a oportunidade de mudar de novo para a cidade, desta vez Brisbane, onde estou moro atualmente. Esta experiência de vida forjou certamente a motivação de trabalhar no campo da performance digital.

A cada plataforma um novo campo de experiências

Accessgrid

No início de 2003, eu comecei a experimentar várias plataformas e sistemas de videoconferência. Keith Armstrong e Kelli Dipple me orientaram na época, e organizaram algumas sessões exploratórias no AccessGrid, um sistema de videoconferência de alta qualidade, que possuía um sistema de cancelamento de eco especial, que tornava o som muito melhor, uma saída visual para três projetores, e que permitiu um elevado número de *webcams* e elementos visuais simultâneos. A acessibilidade é uma questão importante, uma vez que, na maior parte dos casos, os interessados são empresas e algumas universidades. Pessoas necessitavam de fazer reserva do sistema e dependiam da disponibilidade de técnicos, do horário de funcionamento e da configuração das salas (que em alguns lugares eram mais flexíveis em termos de telas e condições de projeção). Se havia um certo nível de possibilidade para a edição de imagens em movimento enquanto estavam sendo capturadas, apenas os técnicos poderiam manipulá-las em cada “nó” - ou seja, o local físico onde os equipamentos e as pessoas estavam reunidas - e a imagem projetada final foi diferente em cada um desses locais.

Assim, a colaboração precisava de uma preparação precisa e de qualidade entre esses locais antes que se acessasse a sala - se tempo é dinheiro, imagine nesse caso! Eu estava muito frustrada com o aspecto rígido da interface e do dispositivo da sala, que permitia aos performes apenas interações muito limitadas, planas, com projeções para os performers no local (Fig. 3). Também precisávamos de mais tempo para desenvolver um vocabulário e uma maneira de roteirizar os vários parâmetros para as performances. Trabalhávamos, sobretudo, com a liquidez do corpo, com a encarnação e desencarnação, em interpretações da idéia de que a morte pode ser um lugar que se poderia visitar, com ilusões de transferência de objetos e partes do corpo de um *site* para outro, e o movimento, no espaço como um todo, refletido em cada quadro de *webcam* e através das projeções.

Quicktime broadcaster

Eu estou muito mais interessada na característica *make-do* de conexões discadas e interfaces acessíveis, tipo QuickTime Broadcaster. Amei a estética de blocos de baixa largura de banda de vídeo transmitido de baixa banda larga que, como fantasmas, iam surgindo de repente ou desaparecendo de um para outro mundo pixelado (Fig. 4). Se estávamos gastando muito tempo para calibrar o fluxo, tivemos pelo menos a liberdade de programação ou de prolongamento das sessões e uma flexibilidade para tentar *scores* e improvisações. Mas, novamente, nós só podíamos contar com público nos locais, porque estávamos *webcasting* de um ponto a outro ponto.

Upstage & activelayers

Naquela época, eu conheci Helen Varley Jamieson em um festival, onde ela apresentou *Swim* com o Avatar Body Collision, usando o Palace e o iVisit. Eu a revi alguns anos mais tarde, logo após o lançamento do UpStage. Em 2007, eu me envolvi no primeiro festival UpStage com a criação de três performances. Em uma dessas apresentações, *The Old Hotel II*, colaborei com Cherry Truluck, em Londres, Liz Bryce, na época em Dunedin, e James Cunningham, o meu parceiro de muito tempo. Um ano depois, chamamos nosso quarteto ActiveLayers. Embora tenhamos usado *webcams* de transmissão ao vivo já na primeira apresentação, com um quadro de atualização muito lenta (1 imagem a cada 5 segundos) e sem som, realizamos a performance a maior parte do tempo com avatares gráficos.

Então, minhas habilidades de design digital passaram por uma curva íngreme de aprendizagem. A animação dos personagens dependia de sua aparência, da variação de suas poses e de nossa habilidade na digitação do código para animá-los. Suas vozes poderiam ser apenas do tipo vozes eletrônicas (*text-to-speech*) que ainda não poderia fazer o *upload* de arquivos de som. Eu senti como se o palco se tornasse uma cabine de fantoche (*castelet*), onde nós éramos os fantoches. O *The Old Hotel II* e *The Old Hotel III* (Fig. 5) eram *site-specific*, com uma audiência presencial em um dos locais, bem como *online*.

Formato diferente, duração diferente e outras ferramentas

Em *Calling Home*, ActiveLayers tentou um formato semelhante a uma série, em três partes. Na primeira parte, experimentamos a realização em vários palcos simultâneos. Na segunda parte, usamos diferentes ferramentas de comunicação, tais como cartões postais, folhetos, e-listas, blogs, *podcasts* e um *site*, na esperança de atrair, ao longo do tempo, vários membros do público de *sites* diferentes para participar do último episódio, a terceira parte de *The Big Together*. “Nós combinamos nossas disciplinas de artes cênicas, dança, vídeo e artes visuais, não só através de meios digitais, mas também como método de trabalhar uma idéia”⁴.

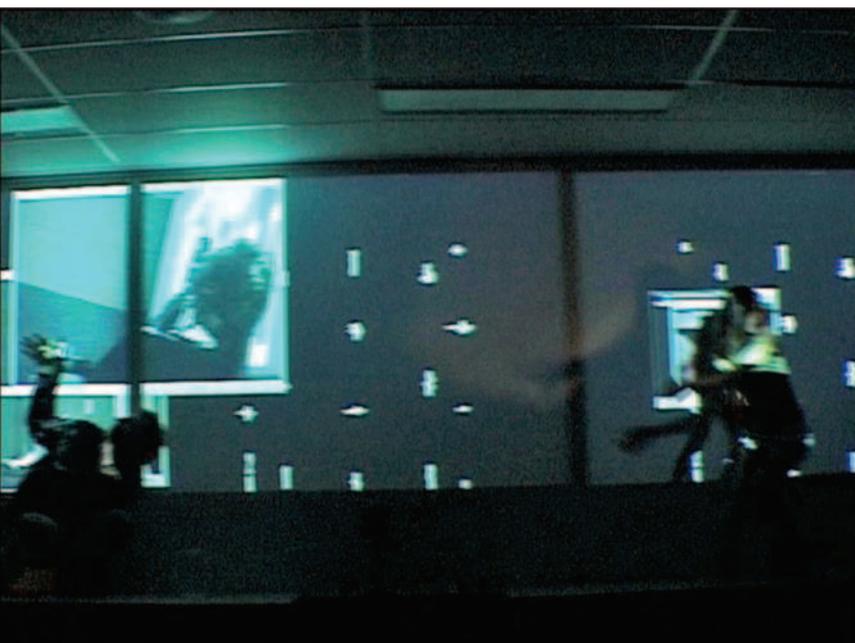


Figura 3. Foto *still* de vídeo: James Cunningham e Rebecca Youdell em Brisbane no QUT Gardens Point, e Kelly Dipple em Amsterdã, performando em AccessGrid, 2003.



Figura 4. Captura de tela Quicktime. Transmissão ao vivo em conexão de discagem, com Keith Armstrong & James Cunningham, Brisbane Powerhouse, 2003

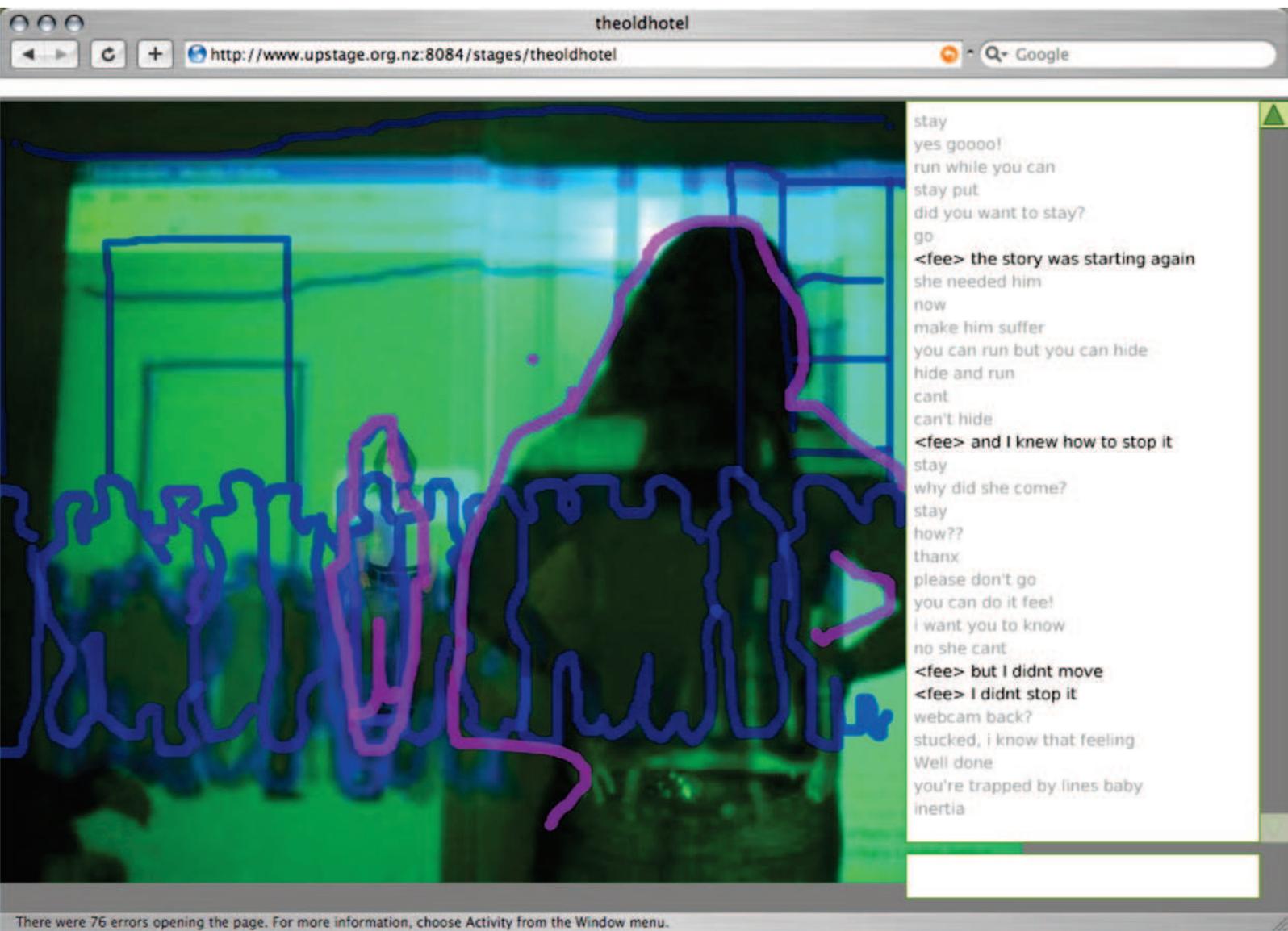


Figura 5. captura de tela, The Old Hotel III, pelo ActiveLayers

Um exemplo de webcam com o performer em Londres e desenho online em UpStage, 2007.

Cada um de nós se revezou para conduzir uma ou duas sessões, a fim de utilizar diferentes processos, tais como: resposta a uma provocação com um item de mídia de um minuto de duração; troca de mídia e apropriação para desenvolvimento de um personagem; improviso usando parâmetros simples inspirados em Teatro do Ordinary⁵ da Al Wunder. Liz Bryce explicou, em nossa apresentação *Re-Calling Home*, no CyPosium em 2012: “Nós pretendíamos desenhar ao vivo durante o show, pois observamos que o ato de desenhar convencia ao público a assistir. Queríamos ter uma continuidade de estética. Optamos por utilizar a ferramenta de desenho UpStage, e para dar aos desenhos uma aparência uniforme, criamos avatares e objetos redesenhando fotografias (Fig. 6). Descobrimos que o som e o tom de voz digitais tinham sido irritantes para muitas pessoas, por isso adicionamos sons pré-gravados, e clips de voz para nossos personagens”.⁶ Até então, o som era destaque no UpStage e nós organizamos, gravamos e editamos um show *talk-back*, (rádio interativo) com entrevistas simuladas criadas no Skype com os amigos e outros artistas, que improvisavam de acordo com instruções curtas em *teleprompts*.

Selfworld

ActiveLayers estava sempre procurando novos espaços no ciberespaço. Exploramos o Google Wave, que incluía um pacote de ferramentas, inclusive um sistema de *videochat* ‘*grounds*’, que, aliás, nunca funcionava para os quatro de nós simultaneamente. James e eu começamos a perder o movimento do corpo físico e a conexão áudio-visual direta. E a primeira vez que o quarteto se encontrou ‘ao vivo’ e remotamente através de *webcams*, foi no aniversário de Liz em 2010, num quarto do motel digital Selfworld (Fig. 7). Foi ótimo cantarmos junto e vermos uns aos outros depois de três anos! Tentamos trabalhar com escalas e objetos, como podíamos ter mini, ou motel digital ou *webcams*, mini (*thumbnail*) ou robustas, e sobrepô-las para um cenário gráfico. Os processos se desenvolviam muito mais rápido. Podíamos mostrar onde estávamos em tempo real, sobre o que estávamos falando. Num determinado momento, enquanto estava numa residência em Yogyakarta, pude mostrar a casa tradicional e o campo de arroz próximo, conectada via *internet* ou via *dongle*.¹ Infelizmente as *webcams* estavam colocadas rigidamente em linha reta e em uma posição pré-concebida, não podíamos usar a mídia, exceto um pano de fundo, não havia ferramenta de desenho e o *text chat* não estava legível como gostaríamos. A remontagem de *Calling Home, the Big Together*, em dezembro de 2012, foi a última performance do ActiveLayers, um momento oportuno para nos separarmos.

1 Dongle, ou hardlock, é um dispositivo externo conectado a um computador, utilizado para restringir o uso de um determinado programa

Dial & tank man tango

Esqueci de dizer que, em 2008, James Cunningham e eu experimentamos uma plataforma talhada para o projeto *Day in a life - DIAL*, com mais de seis *webcams* colocadas num raio de 3x2, com apenas duas pequenas linhas de *text chat* por *webcam* e sem audiência online!

Em 2009, usamos esta interface para celebrar o 20º aniversário do Tien An Men Square, com o *streaming* de *Tank Man Tango* (Fig. 8), um projeto instigado por Deborah Kelly. A coreografia foi ensinada por vídeo postado no *YouTube*, baseado “nos passos do homem do tanque, aquele que encarou e desafiou os tanques em 1989 e se tornou símbolo da coragem contra a tirania.”⁷ O evento transmitido em rede conectou oito cidades em torno do mundo: Auckland, Hobart, Brisbane, Singapura, Belgrado, Dunquerque, Bruxelas e Richmond, na Virgínia. À rotina da dança coreografada seguiu-se uma improvisação.⁸ A tecnologia permitiu que um grupo de artistas ativistas de Singapura participasse, com seu discurso livre e sua criatividade.

Ivisit embutido

Becca Wood, de Auckland, que fizera parte da transmissão de *Tank Man Tango*, contactou a James e a mim para que participássemos de *Backyard Dances*, uma performance que ela concebera para o Festival Electrosmog. Usamos *multi-webcams* em *iVisit* embutidos num *website*. A trilha foi composta pela transcrição textual de uma filmagem em vídeo - pessoas que dançavam nos fundos de suas casas - e era lida ao vivo por *text-to-speech* para os dançarinos que respondiam às palavras, com danças que realizavam em seus próprios pátios, geograficamente dispersos. Os performers se sentiram desconectados das localizações dos outros, enquanto estavam dançando. Assim também nós, porque nosso som tinha sido cortado e não dispúnhamos de um *text chat*, de modo a obter respostas e comentários da audiência online, nem uma visão do nó Amsterdam, onde o festival estava acontecendo. De novo, senti a mesma frustração de não ter todos os componentes da performance em uma só *webpage*.

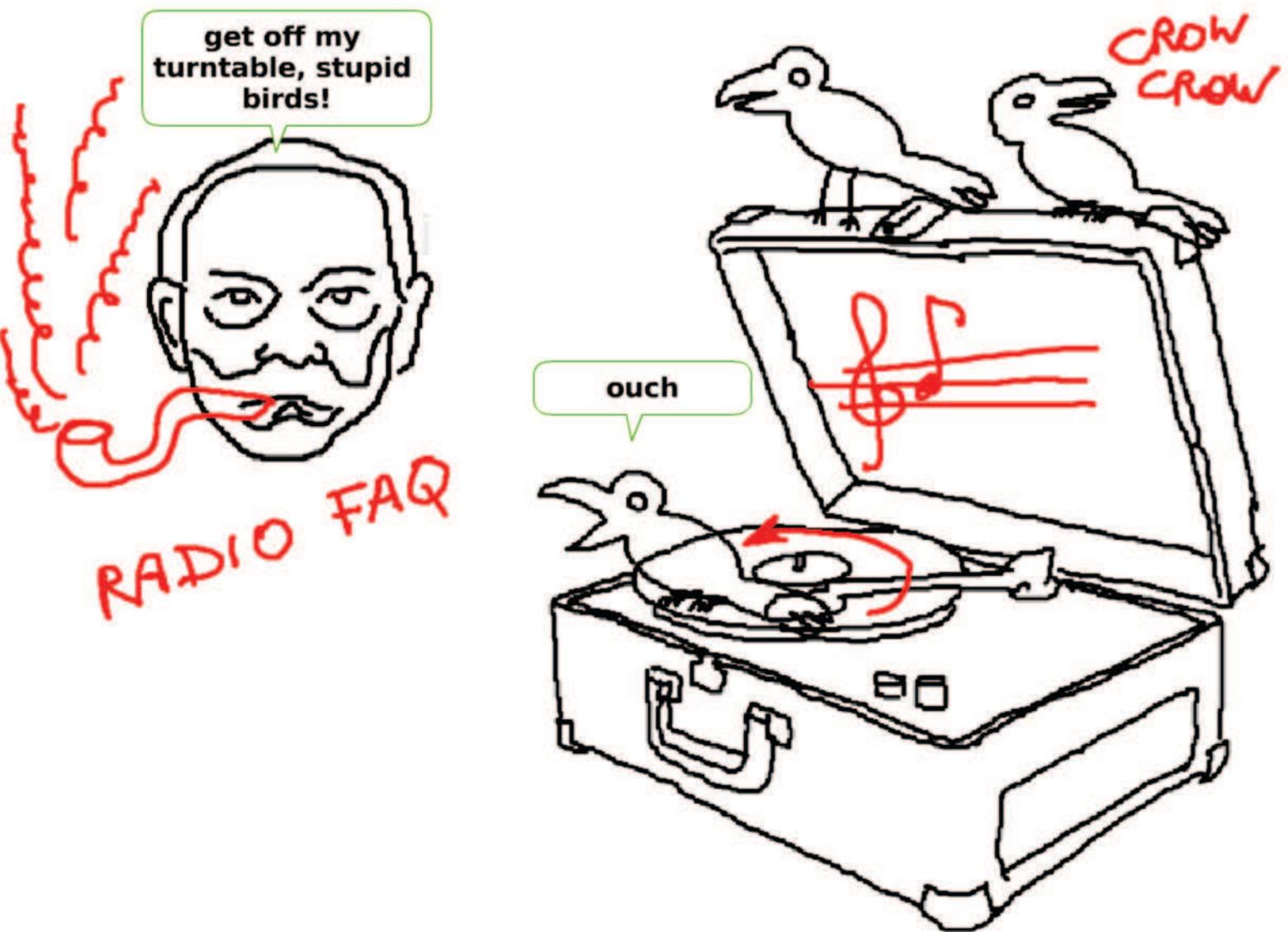


Figura 6. captura de tela de 'Calling Home! - The Big Get-Together' por ActiveLayers, em UpStage, 2008 & 2012: "observamos que o ato de desenhar convecia ao público a assistir".

Transições & mídia socail

Em 2009, redes sociais tipo Facebook e LinkedIn estavam crescendo. Ainda que, por um lado, essas ferramentas parecessem interessantes e atingissem grande público, a comunicação ainda era pobre e nela faltava profundidade e ou propósito; por outro lado, a performance em rede era um pequeno nicho com muitas possibilidades para conteúdos ricos. No meio da minha pesquisa, uma pergunta voltava insistentemente: o que pode ser feito para combinar o melhor dos dois lados? Eu também estava testando e colecionando ferramentas *web-based*, como quadros brancos e *websites* de administração de mídias criativas. Foi quando eu consegui uma bolsa do Australia Council for the Arts, Dance Board. Oportuna, porque eu queria voltar a me concentrar em dança e movimento, usando vocabulário sobre água e pontuação em torno de usos de água para envolver público de uma forma participativa e física.

Eu estava desenvolvendo o conceito de uma plataforma temática, chamando-a de Virtual Fountains, listando todas as ferramentas que eu considerasse úteis e pensando em como seu *back-end* poderia ser utilizado como material criativo para a troca entre os usuários. Igneous, a empresa australiana da qual sou co-diretora artística, recebeu um financiamento que nos permitiu trabalhar com Inkahoots, um estúdio gráfico e de *webdesign*, que criou a identidade visual, o *design* de interface de usuário e a programação para o que se tornou Waterwheel. Enquanto Waterwheel estava em construção, eu frequentei um laboratório com um grupo de artistas de todo o mundo. Eles experimentaram pontuação, protocolos, vários ângulos de câmera e roteirização, usando Tokbox e VideoWhisper, com exposições para um público⁹ no local. Na segunda fase, eles testaram e deram *feedback* sobre o que estava se tornando a Tap.

Waterwheel

No dia 22 de agosto de 2011, Waterwheel (Fig. 9) foi lançada! E seu sistema de vídeo-conferência e de mixagem de mídia, chamado Tap, é o seu mais importante recurso. O Tap tem um alto nível de flexibilidade para a apresentação e ou performance, usando até 6 *webcams*, mídia e desenho ao vivo, com habilidade para posicionar, redimensionar, sobrepor e fazer *fade* em todas. As alterações ficam visíveis instantaneamente em uma única página da *web*, onde artistas e público se encontram ao vivo. A particularidade da Tap é que tudo pode mover ou ser movido, oferecendo novas possibilidades coreográficas, sinestésicas e cinéticas.¹⁰



Figura 9. A homepage da Waterwheel.

EXEMPLOS DE PERFORMANCES EM WATERWHEEL

Neste capítulo eu tomo trabalhos específicos, que foram criados usando o Tap, como estudos de caso para ilustrar certos parâmetros usados pela performance no Tap (Fig. 10), listados em três sub-títulos, correspondentes aos principais paradigmas: corpo, espaço e tempo.

A. Corpo

O WARM UP, o tempo de aquecimento, é usado como dinâmica e aproximação entre performers para iniciar uma sessão de trabalho com movimento. Com ele podemos transpor a linguagem coreográfica e a espacialização para o espaço bi-dimensional da tela, utilizando as possibilidades de movimento da *webcam* graças à paleta de ferramentas (Fig. 11), que aparece quando se clica em qualquer mídia posicionada na área de exibição ou palco.

O **TALKING HEAD** é uma reminiscência da televisão e da séria limitação do uso da *webcam* embutida, que fixava as pessoas na frente do computador e do teclado. Em *Good Water III: Synchronicity* (Fig. 12) Pegi Marshall-Amundsen, aliás Detroit Diva, está satirizando o apresentador e o papel do DJ, olhando diretamente a *webcam*, a fim de dar a ilusão de que ela aborda o público *on-line* diretamente. Mas para manter a conversa fluída, interagir e responder ao público, ela não se sente confortável digitando no *chat* e olhando para o lado, às vezes, para ler o que escreveram.

No **MOSAICO**, cada indivíduo contribui com uma parte de seu rosto para fazer uma face (Fig. 13). Um membro da 'tripulação' - termo metafórico para significar um membro da equipe - manipula os quadros de *webcam*, enquanto os artistas estão girando no local onde seria a boca, falando em sua própria língua. Alguns artistas apontam uma webcam externa para partes selecionadas do seu rosto em *close ups*, alguns têm de mudar a sua posição, a fim de trazer parte de seu rosto para perto da *webcam* embutida de seu computador.

Em **MULTI-LAYERED BODY (Corpos em Múltiplas Camadas)**, performers jogam com a liquidez de suas próprias identidades, reforçada pelos transparência e sobreposição de possibilidades (Fig. 14).

CLONING: clonar o corpo é possível ao se colocar a mesma mídia pré-gravada (quantas vezes se quis) (Fig. 15), e ao justapor o corpo e a voz 'ao vivo' com o que foi gravado previamente.

B. Espaço

PELA JANELA: Os olhos – esses pequeno detalhes móveis - são um forte indicador de todo o corpo e instigam a imaginação do público a reconstruí-lo. A tela preta pode ser feita como uma janela, uma vedação ou um teto. Há uma sensação de proximidade como apagar vapor numa tela embaçada. (Fig. 16)

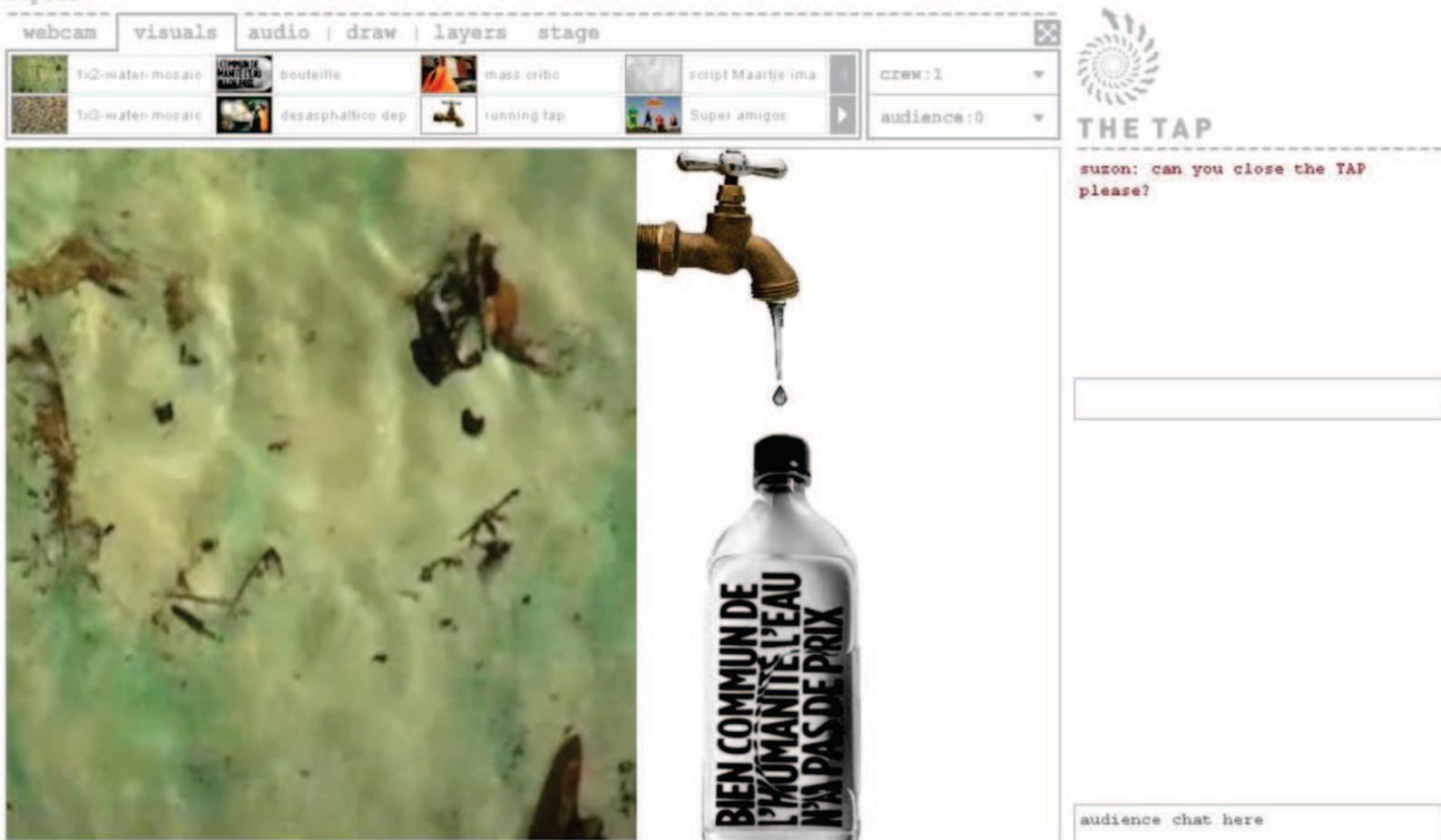


Figura 10. Captura de tela da Tap, videoconferência e sistema de mixagem midiática na plataforma Waterwheel, vista pela “tripulação”.

WEBCAM PALETTE

appears when you click on the visual object BUT audience does not see it!

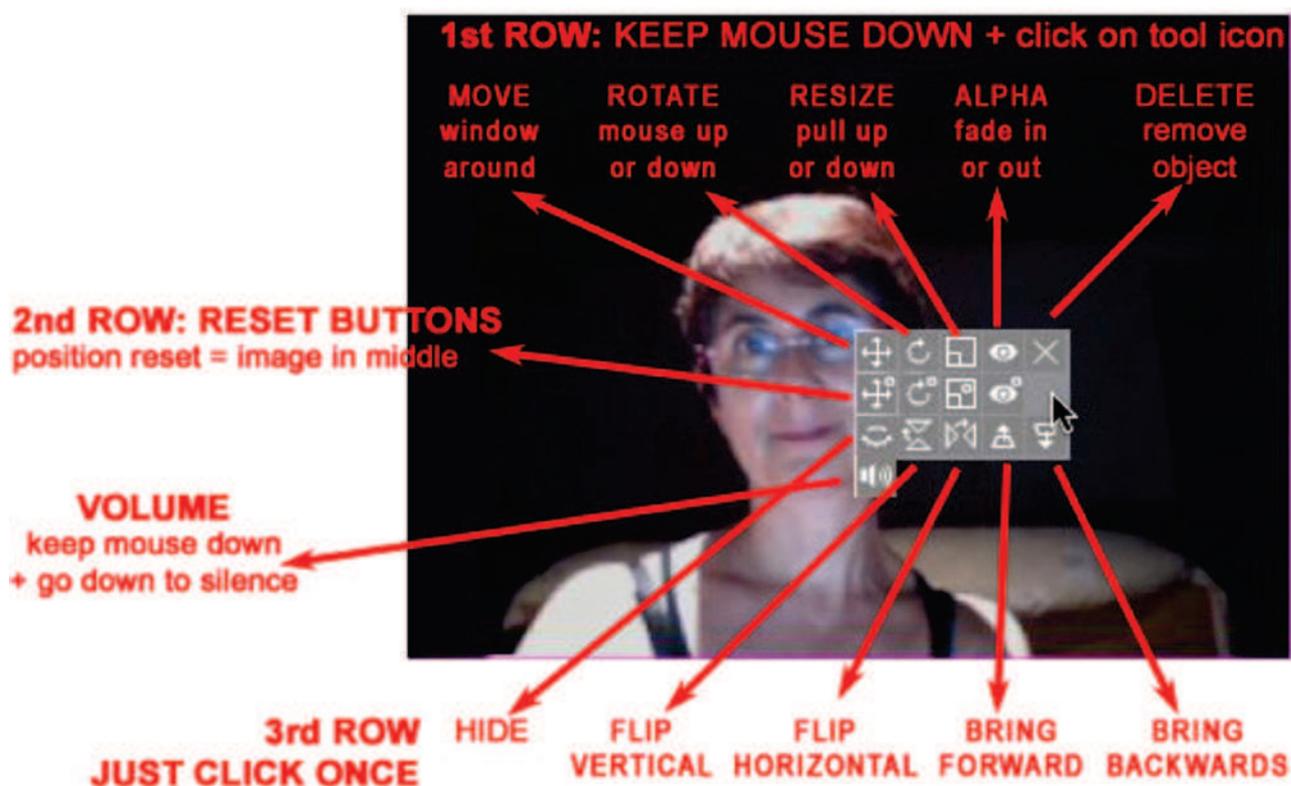


Figura 11. a paleta de ferramentas da Tap.



THE TAP

```
DetroitDiva: ok...please take  
your time  
DetroitDiva: 12 12 12 has just  
begun here in Detroit so we have  
all day!  
-helen: ok start when you're  
ready  
-helen: there maybe some late  
comers ...  
-helen: break a digit :)  
DetroitDiva: hello all...I'm  
Detroit Diva  
DetroitDiva: and this is Good  
Water III  
DetroitDiva: Synchronicity  
DetroitDiva: are you there?  
-Papers: Yes :)  
DetroitDiva: Through out this  
performance I would liek you to  
work with me  
-Bishop: We are  
DetroitDiva: Can you do that?  
carlotta: hi  
-Bishop: Yes.  
-Papers: Yes :)  
DetroitDiva: At times I will talk  
to you and at times I will...IM  
you  
DetroitDiva: ok?  
carlotta: yes  
-Papers: ok  
DetroitDiva: Hi Carlotta!  
DetroitDiva: and Papers  
DetroitDiva: welcome  
carlotta: hello  
-Bishop: Hello!  
carlotta: we have 15:38  
audience type here
```

Good Water III: Synchronicity

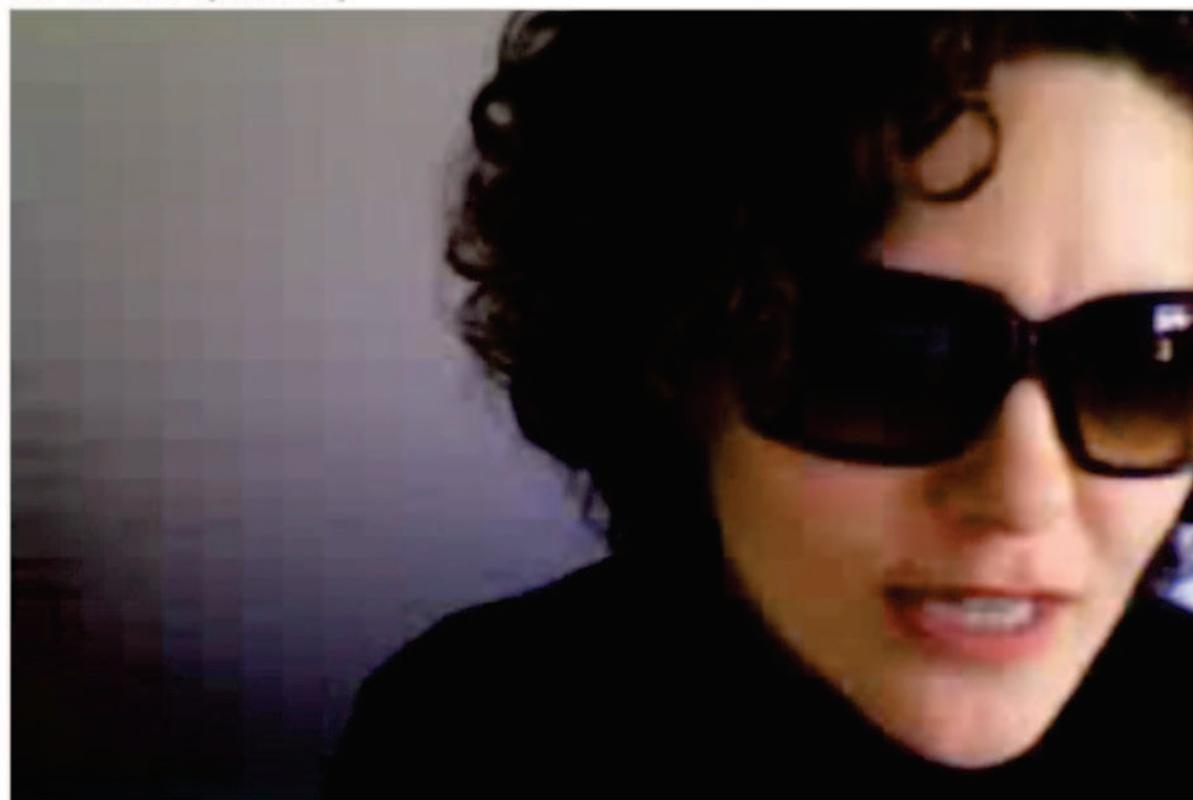


Figura 12. captura de tela de 'Good Water III: Synchronicity', 121212 UpStage Festival, Detroit, Dezembro de 2012.

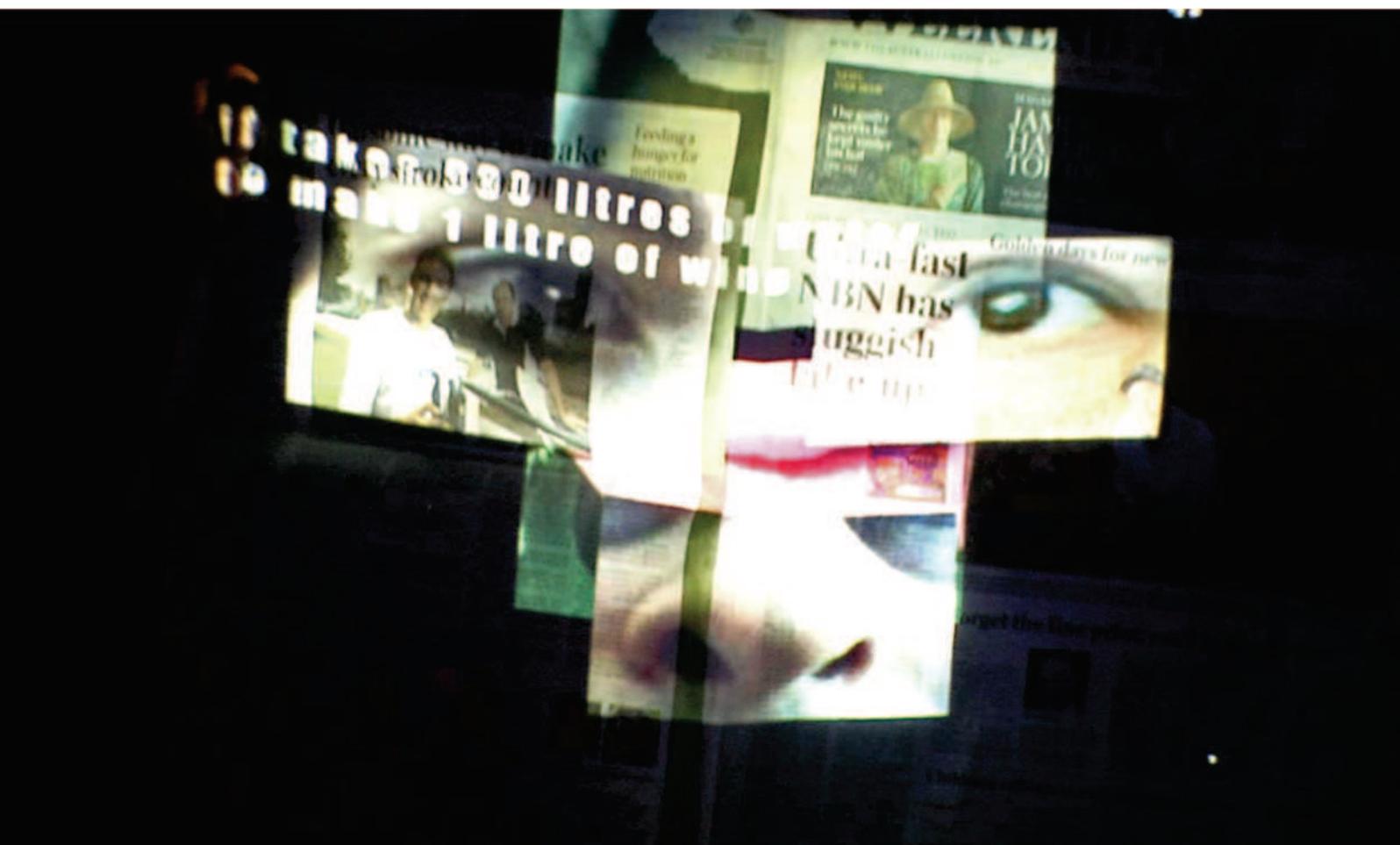


Figura 13. captura de tela Still de vídeo-documentário *Face the Facts*, projetado em um jornal que Anna Yen está lendo no local, próximo ao público, no Centro Judith Wright, em Brisbane, tendo James Cunninghams como manipulador de webcams, e Amin Hammami em Tunis, Cereja Truluck e HedvaEltanani em Londres, Katarina Đorđević Urošević em Belgrado, e Maartje Belmer em Amsterdã, em dezembro de 2011.

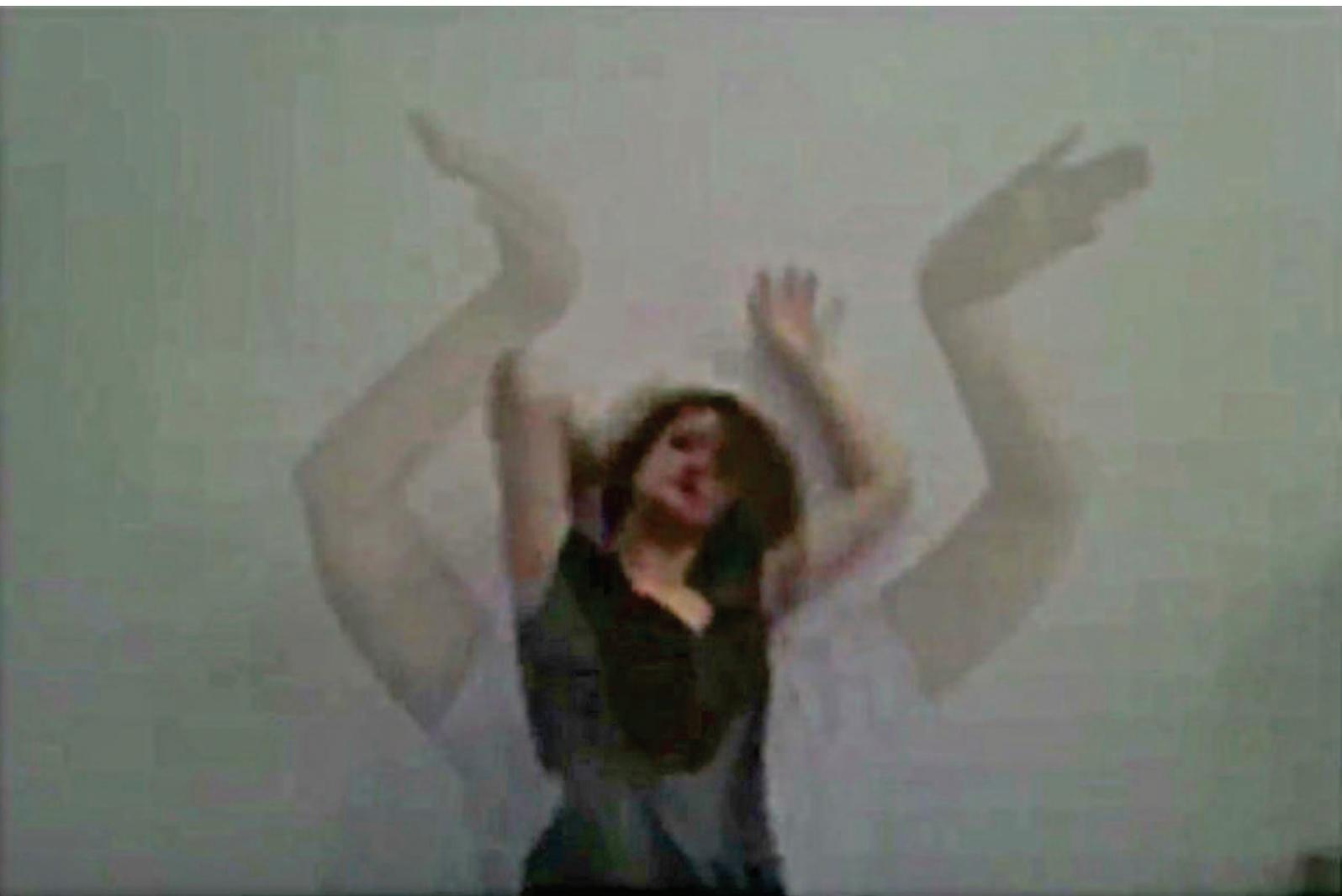


Figura 14. captura de tela de Pascale Barret em Bruxelas e Suzon Fuks em Amherst, EUA desempenho em 'Less than 6 Feet', usando a transparência ea sobreposição de suas webcams, 22 de agosto de 2012.

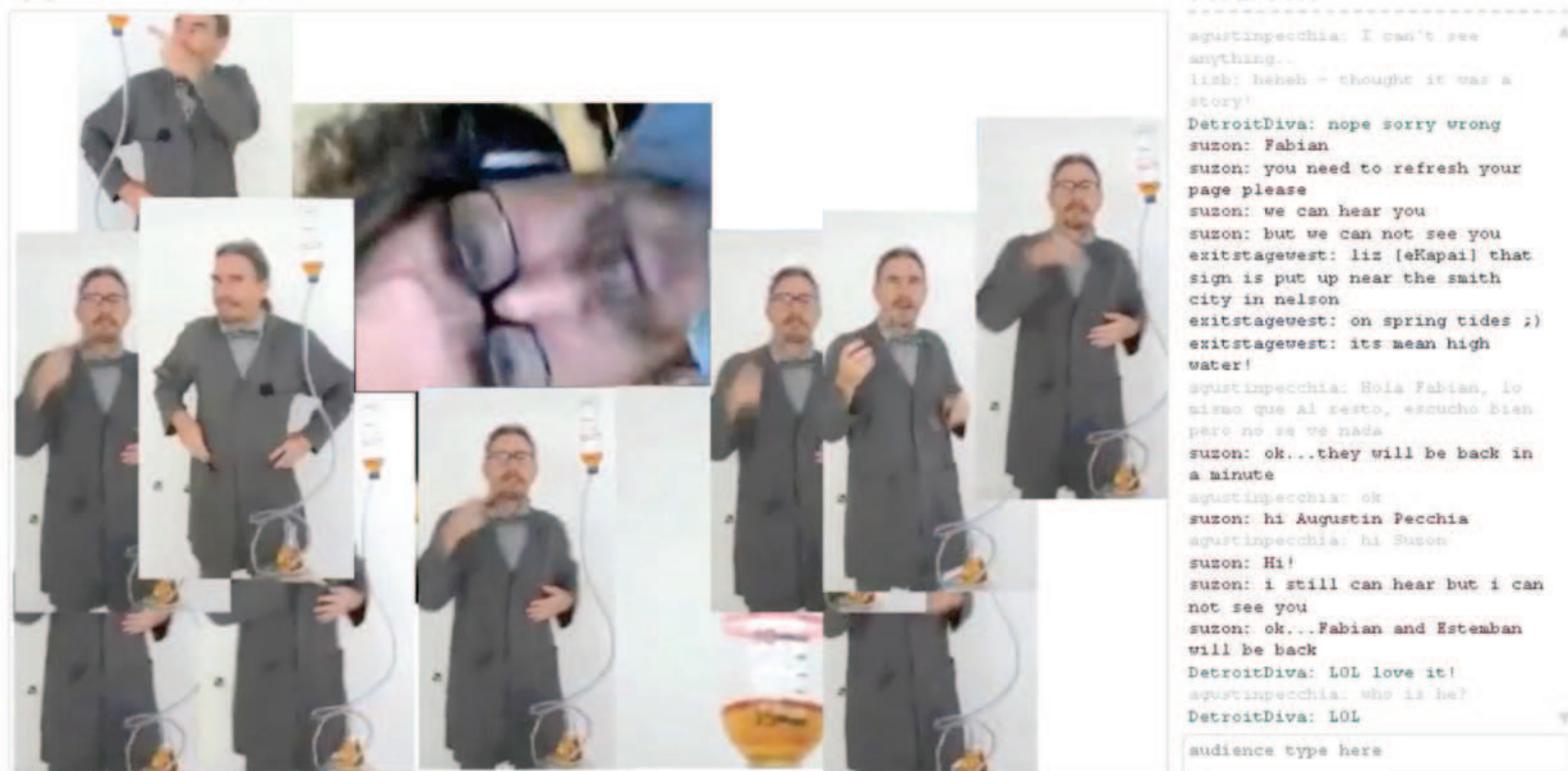


Figura 15. captura de tela de Professor Von Ducker Brucken pseudônimo Jeff Turpin, 'Time Keeper' do primeiro Dia Mundial da Água Waterwheel Symposium, 22 março de 2012.



Figura 16. captura de tela do início de Waterwheel Instalação com HedvaEltanani em Londres e MaartjeBelmer em Amsterdã, olhando pela janela.

Em **ESCALAS**, artistas usam o espaço na tela como se fosse a coxia de um teatro e seus adereços, as *webcams* dos artistas são redimensionadas e disfarçadas para caberem no cenário (Fig. 17). Para dar a ilusão de que me relaciono com outro performer em local remoto (Katarina Djordjevic Urosevic em Belgrado), eu estou olhando para o lado, para o nada. A título de piada, como para mostrar que estou conectada *on-line* durante uma viagem, estava num corredor do Hilton Hotel, em Cataratas do Iguazu, no norte da Argentina. Sons e vozes de performers também contribuem para dar uma dimensão imaginária ao espaço.

ÂNGULOS MÚLTIPLES. Apresentar diferentes ângulos de um mesmo espaço não é procedimento novo em termos de televisão ou de cinema, mas geralmente há cortes de um ângulo para outro. Em *Into The Abyss* (Fig. 18), vários pontos de vista são apresentados ao mesmo tempo, com variação de tamanho, a fim de compor um novo espaço.

FAZENDO PONTES ENTRE ESPAÇOS: Ligar espaços usando uma corda, em ambos os espaços, nos quais uma parece para o público local e a outro é virtual. A imagem resultante também é vista pelo público *online*. Os dois artistas, um em cada espaço, conversando rapidamente através de distância. A corda liga os espaços, como numa metáfora de conexão (Fig. 19). O público no local está testemunhando realidades mistas com um performer presente com eles no espaço público e outro no espaço projetado.

AO AR LIVRE: Tecnologia sem fio, redes móveis e equipamentos de luz permitem trabalhar ao ar livre (Fig. 20). Pessoas, espaços e situações reais, podem informar e transformar a performance.

C. Tempo

SIMULTANEIDADE e LAG (Tempo de atraso) têm que ser levadas em consideração quando coreografamos ou performamos através do visor da *webcam*. Retardar às vezes - para deixar que os outros engatem, pular um movimento a fim de ressincronizar, improvisar brincadeiras, criar imediatismo e aproveitar o momento como um fluxo da corrente - provoca, por vezes, respostas inesperadas, humor, a poesia do inesperado, contribuindo para a sensação de vivacidade e união (Fig.21)

CÂNONE Cantar em harmonia com o performer, com sua própria voz pré-gravada pode ser realizado por clonagem e mixagem de vários arquivos de áudio.

RELIGANDO O TEMPO (Bridging Time) entre o público *on-line* e no local, descrevendo as atividades que ocorrem no espaço público. Este papel é uma reminiscência do comentarista de rádio. Nós tentamos fazer um *script* com atividades paralelas que juntassem as vezes e os locais onde as pessoas estivessem compartilhando com o outro sua experiência anterior, tornando-se então também agentes da performance.



Figura 17. Captura de tela de SOS por HedvaEltanani, com (da esquerda) MaartjeBelmer em Amsterdã, SuzonFuks em Iguazu, Katarina Đorđević Urošević em Belgrado e público proximal em Londres, janeiro 2013.

As Webcams foram reduzidas para caberem na tela.

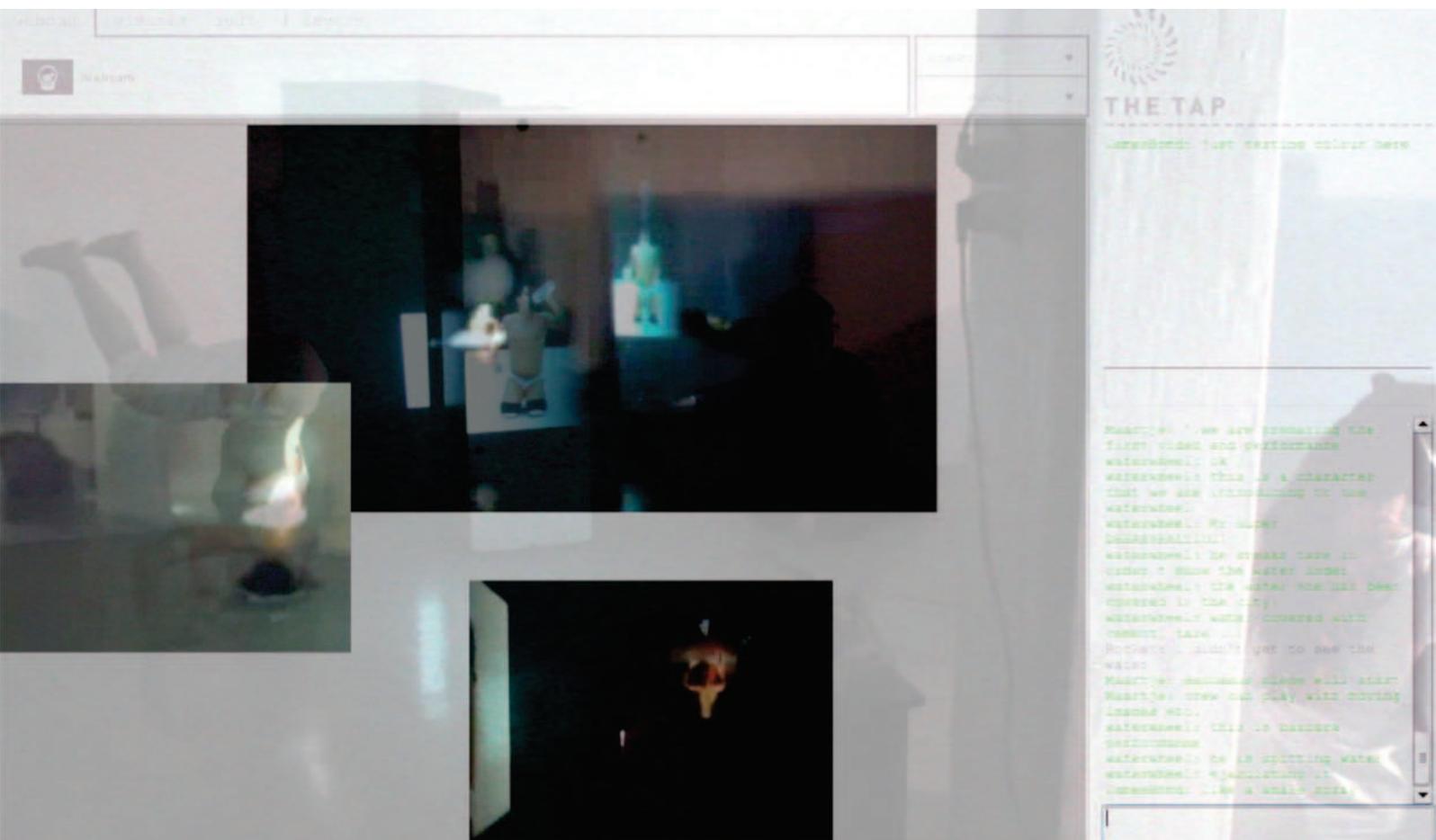


Figura 18. Still de vídeo-documentário Into The Abyss, por Barbara Roland em Bruxelas, na IMAL, julho de 2011.



Figura 19. Still de vídeo-documentário de *Waterwheel Installation*, com Anna Yen atuando em Brisbane, no Centro Judith Wright, em Brisbane, com público no local, e Maartje Belmer em Amsterdã.

#4 TAP - Waterwheel First Birthday

webcam | visuals | audio | draw | layers | stage 12:14 / 01:47:36

Webcam

crew: 7
audience: 4



THE TAP

suzon: no there are usb wifi
neoscenes: ah, okay, yeah that's better than bluetooth
suzon: yes...i am reluctant o use bluetooth webcam ...
neoscenes: for the mike/headphones they work okay okay
suzon: West, are you ready after this?
suzon: hi West!

mollyh: flat whites, the best
mollyh: city cat
-men: yes, lots of milk
mollyh: heh heh
mollyh: yum
mollyh: :')
neoscenes: slurp
-men: coffee toast! yumi
mollyh: oy
amin: acapilla singing :)
amin: milk opera
neoscenes: I want the ladyfingers back ;-)
mollyh: pastoral
-men: milky-cloudy
-opera
mollyh: like a scene from dalmas
amin: tchaykovsky :)
mollyh: Dalmas

audience type here

Figura 20. Captura de tela de Jeffrey Turpin performando na primeira festa de aniversário da Waterwheel, no exterior, em local perto do rio Brisbane, em 22 de agosto de 2012.

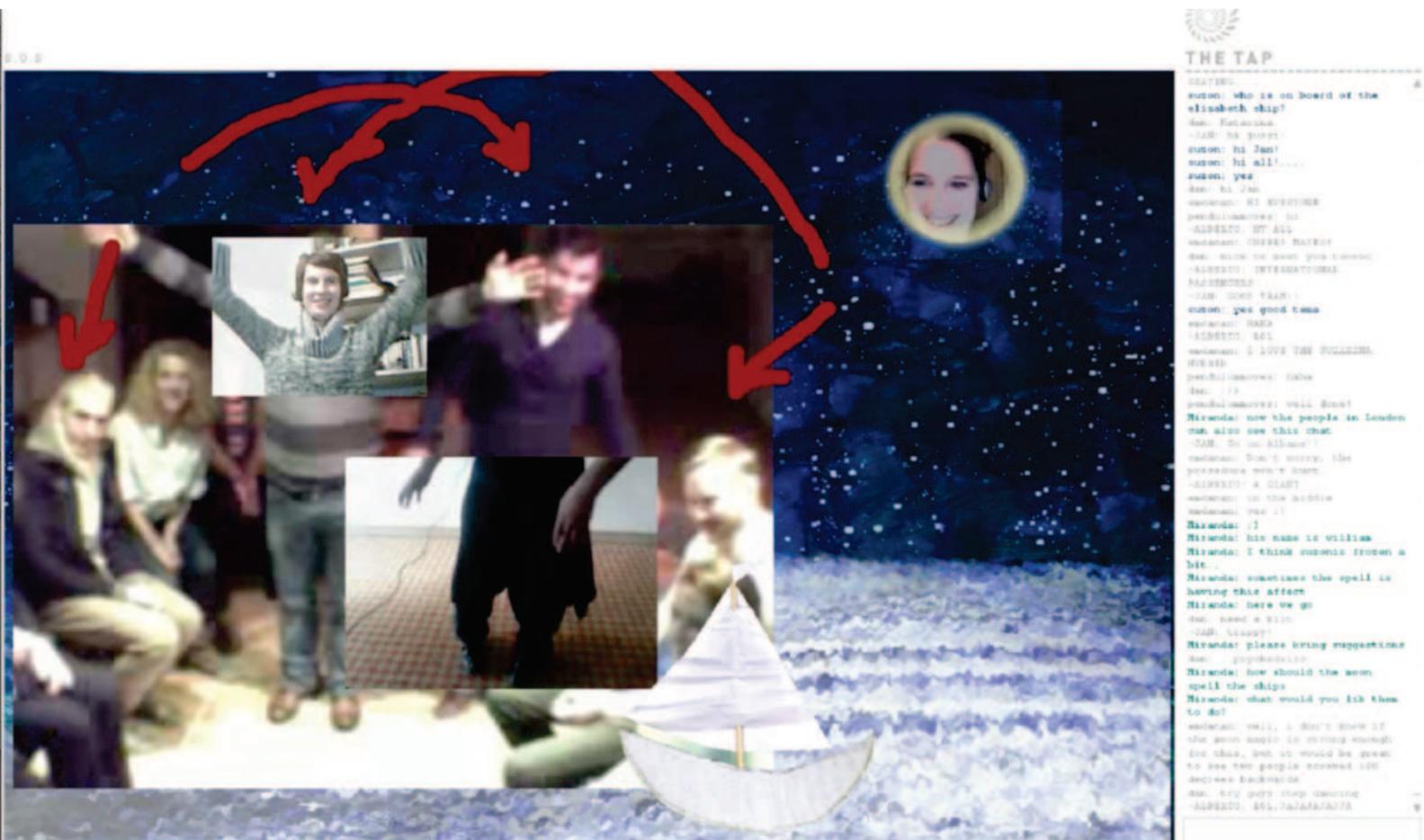


Figura 21. Captura de tela de SOS, por Hedva Elatani, com Maartje Belmer em Amsterdam, SuzonFuks em Iguaçu (a de pernas pretas, no meio da imagem) e Katarina Đorđević Urošević, em Belgrado (no alto à esquerda) interagem e dançam com o público presente em Londres, incorporando o lag, em janeiro de 2013.

Conclusão

- Percepções do impacto do corpo, do tempo e do espaço sobre fatores cruciais para a performance em rede (Fig. 22);
- a ação ao vivo e a presença são elementos primordiais;
 - a conteúdo é baseado em um tema, um conjunto de notas ou tarefas, com roteiro com pontos de ancoragem ou improvisado;
 - a escalabilidade do conteúdo relaciona-se com a conexão à Internet, com a intermitência do fluxo, e com a variabilidade dos espaços dispersos em termos de tamanho e de acesso (se são espaços privados ou públicos), os fusos horários e a iluminação que dão um ritmo diferente, e a sensação de ação e reação para artistas e público (diferença de energia, se dia ou de noite, ou se ao ar livre ou *indoor*);
 - a colaboração entre disciplinas e culturas repousa sobre a construção de confiança e de protocolos, sobre uma boa preparação e contatos regulares por e-mail, *skype* e ou sessões de bate-papo (*chat*);
 - a participação e atuação de artistas e do público depende de estarem próximos, serem audiência *on-line*, estarem performando sozinhos ou em grupo, em espaço privado ou público, terem liberdade e tempo para serem agentes da performance.
 - a visualização do trabalho para um artista, ou um membro do público no local ou *on-line* varia, e apresenta ambientes originados pela câmera, em alguns casos nas telas, nas projeções e na dependência da iluminação do espaço, bem como se realizada em ambiente fechado ou aberto (ao ar livre);
 - a liberdade de circulação e o desejo de participar como artista e como público, longe de computadores dependentes de teclados e de *mouses*, levou o time Waterwheel a começar a investigar o uso de dispositivos móveis para integrar o movimento remoto físico e o som à estrutura *on-line* do Waterwheel Tap. Aplicando uma sugestão advinda da pesquisa em dança com uso de sensores, usamos dispositivos móveis transportados pelos participantes, ou presos a eles, para transmitir a localização e os dados dos sensores de movimento e de áudio ao vivo, para serem usado como conteúdo experimental, *feedback* e fonte de controle de elementos da Waterwheel Tap.

Em última análise, vemos um *Guia de dados do Tap (Tap 'Data Tab')* como uma estrutura que convidaria a projetos criativos e inovadores, com uma facilidade de arquivamento de dados acessível para além da vida de um projeto, podendo ser utilizado e reutilizado por qualquer artista.¹¹

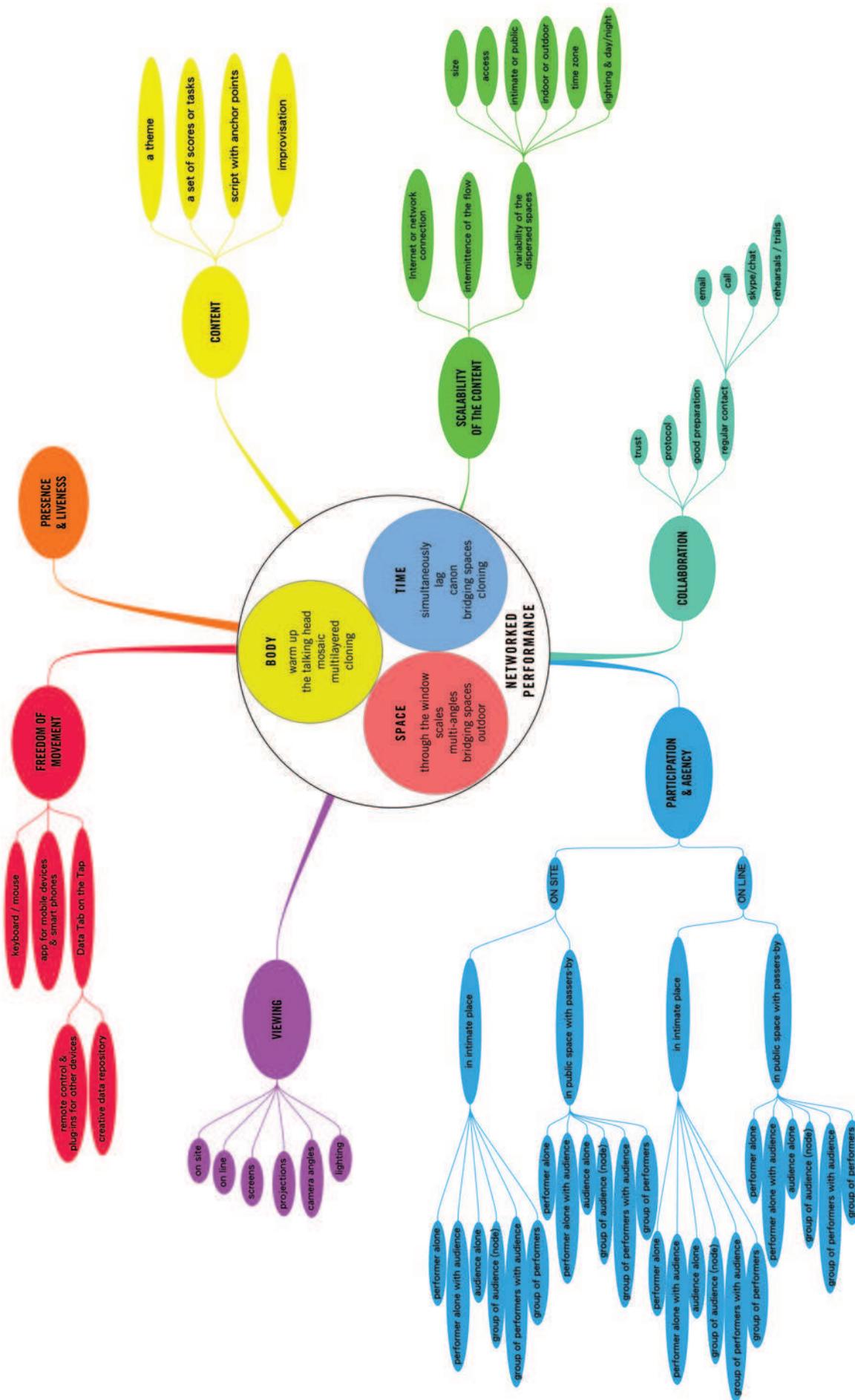


Figura 22. Diagrama de fatores cruciais de uma performance em rede, novembro de 2013.

Referências e weblinks

AccessGrid <http://accessgrid.org>
Igneous website <http://igneous.org.au>
Selfworld <http://selfworld.net>
SuzonFuks blog <http://suzonfuks.net>
UpStage <http://upstage.org.nz>
Waterwheel platform <http://water-wheel.net>

Notas

- 1 *Mirage* por Igneous, co-criadores James Cunningham and SuzonFuks <http://igneous.org.au/projects/mirage>
- 2 *Now you are talking*, um filme instrucional para telefone que usa uma combinação de animação e produção ao vivo. Produzido por Max and Dave Fleischer, em 1927. https://archive.org/details/now_youre_talking_1927
- 3 Maria Chatzichristodoulou, 'Cyberformance? Digital or Networked Performance? Cybertheaters? Or Virtual Theatres?...or all of the above?' ("Cyberformance? Performance Digital ou Performance em rede? Cyberteatro? Ou Teatro virtual? Ou todas as anteriores?"), texto apresentado no Cyposium, em 2012, em Waterwheel. Documentação completa, incluindo vídeo e link para documento em pdf disponível em: <http://www.cyposium.net/selected-presentations/chatzichristodoulou>
- 4 Biografia do ActiveLayer: <http://archive.igneous.org.au/activelayers-bios.html>
- 5 *The Wonder of Improvisations*, por Al Wunder, Wunder Publishers, 2006 - ISBN 0-646-455559.
- 6 *Re-calling Home!*, por ActiveLayers, apresentado no CyPosiumin, em 2012, em Waterwheel. Documentação completa, incluindo vídeo e link para documento em pdf disponível em: <http://www.cyposium.net/selected-presentations/activelayers>
- 7 'Tank Man Tango', por Deborah Kelly, tutorial de video para a coreografia <http://youtu.be/LLFmetOpbvw>.
- 8 *Tank Man Tango streaming* - part 1: a rotina coreografada <https://vimeo.com/6374259> - part 2: a improvisação <https://vimeo.com/6374679>
- 9 Ver arquivo de *blog* de fevereiro a 12 de abril de 2011 <http://blog.water-wheel.net>
- 10 Ver arquivo de *blog* de 23 Abril a 22 de agosto de 2011 <http://blog.water-wheel.net>
- 11 Apresentação no ISEA2013, em Sydney e texto a ser publicado em breve.

Biografia

Suzon Fuks é natural de Bruxelas, Bélgica, artista multimeios premiada. Estudou dança, teatro e música, e é Mestre em Artes Visuais por La Cambre, escola formada sob a filosofia Bauhaus, na qual pode examinar como as diferentes disciplinas artísticas podem influenciar-se mutuamente. Vive na Austrália desde 1996, e tem sido co-diretora artística da companhia Igneous desde sua criação, em 1997, com o colaborador permanente James Cunningham. Um Conselho de Austrália para o Arts Fellowship (2009-2012) permitiu-lhe pesquisar mais a fundo a performance em rede, o que resultou no lançamento da plataforma de internet Waterwheel.

Tradução: Leslie Damasceno e Ana Maria de Bulhões-Carvalho