



ENCONTROS TELEMÁTICOS DO SUDESTE DO DESERTO AMERICANO

John D. Mitchell

Resumo

Encontros Telemáticos do Sudeste do Deserto Americano narra as primeiras experiências em performance a distância da Arizona State University, que antecederam o projeto Cellbytes 2000, a formação da ADaPT – Association of Dance and Performance Telematics (Associação de Dança e Performance Telemática e de outras colaborações internacionais.

Palavras-chave

Telemática, Performance mediada, Dança e Tecnologia, Performance a distância

Escape Velocity (Velocidade de Escape), criada e executada pela Company in Space, de Melbourne, Austrália, foi a primeira performance telemática a que assisti. Era uma produção que fazia parte do International Dance and Technology Conference de 1999 (IDAT99). Neste trabalho, Hellen Sky, estabelecida no Arizona, fez uma parceria com Louise Taube, de Melbourne, para um dueto telemático ao vivo, a uma distância de cerca de 5.000 milhas. O vídeo do Arizona foi enviado para a Austrália, mesclado a um vídeo de performance ao vivo do *site* de lá e enviado de volta para o Arizona, com som interativo ao vivo criado por Garth Paine. Eu era o produtor de IDAT99 e estava bem familiarizado com a complexidade envolvida na montagem da performance. Tivemos que fazer acordos especiais com a empresa de telefonia para fornecer as linhas ISDN necessárias (a um custo substancial), a fim de tornar possível essa performance inovadora. Várias linhas foram agrupadas em conjunto para fornecer a banda larga suficiente para enviar vídeo e som de Melbourne para o Arizona, e de volta.

Embora *Escape Velocity* tenha sido foi o primeiro trabalho de dança telemática de que participei, em 1999 eu já estava bem familiarizado com as possibilidades de atuação à distância e com as realizações de outros nesse campo. Eu tive a sorte de visitar o Electronic Café em Santa Monica, Califórnia, em 1992. Os proprietários, Kit Galloway e Sherrie Rabinowitz, são talvez mais conhecidos por seu trabalho de comunicação via satélite, no final dos anos 70. (<http://18thstreet.org/public-programs/past-exhibitions-events/collaboration-labs/kit-galloway-sherrie-rabinowitz-electronic-cafe-international>). Destes trabalhos, talvez o *Hole in Space (Buraco no Espaço)* seja o mais famoso.

Hole in Space foi uma Public Communication Sculpture, exibida ao longo de três dias. Em uma noite de novembro de 1980, o público desavisado que passava pelo Lincoln Center for the Performing Arts, em Nova York, e pessoas que estavam na loja The Broadway Department Store, localizada no Shopping Center, ao ar livre, em Century City (Los Angeles), tiveram um encontro surpreendente. De repente, imagens televisadas, em tamanho natural, de pessoas que estavam na costa oposta, apareceram. De tal modo que eles agora podiam ver, ouvir e falar uns com os outros, como se estivessem se encontrando em uma mesma calçada. Sem qualquer explicação, sem que fossem postados logos ou signos de patrocinadores, ou créditos. E sem nenhum monitor de vídeo de auto-visualização para distrair a vista do fenômeno deste inusitado encontro em tamanho natural. De supetão, Hole in the Wall eliminava a distância entre as duas cidades, criando um inédito cruzamento de pedestres. A primeira noite foi de descoberta, seguida por uma noite de intencional encontro e trocas de palavras, e a seguir por uma verdadeira 'migração' em massa de famílias e de entes queridos do outro lado do continente, alguns dos quais não se viam há mais de 20 anos" (<http://www.medienkunstnetz.de/works/hole-in-space/>).

Minha visita ao Electronic Café ocorreu no final da tarde de um sábado, e embora eu não tivesse chegado a ver uma performance, consegui falar com o compositor Richard Zvonar, que estava se preparando para uma

performance naquela noite. Seria um show de música ao vivo, montado através de linhas telefônicas e de *slow scan* vídeos ligando dois *sites*. Esse vídeo de processamento lento enviava imagens através de linhas telefônicas padrão, à razão de cerca de cinco *frames* por segundo, e o Electronic Café era dotado de equipamento especial, que lhes permitia conectar-se a outras organizações artísticas igualmente equipadas para vídeos de processamento lento. Ao falar com Zvonar, fiquei impressionado com duas coisas: primeiro, saber que ele e seus o haviam construído seus próprios componentes, o que lhes permitiria enviar MID e áudio através de linhas telefônicas em tempo real; e, em segundo lugar, pelo fato de que o tempo de performance parecia ser extremamente flexível - a ponto de a performance só acontecer quando tudo já estivesse em ordem e pronto para dar a partida. Devido a isso, os horários divulgados serviam apenas de orientação aproximada. Por um lado, isso me parecia estranho, pois minha experiência em teatro e performances públicas havia arraigado em mim a noção de ser sagrado o respeito aos horários divulgados. Mas, ao mesmo tempo, isso parecia uma abordagem racional, de senso comum, apenas de interesse próprio. Por que começar se você não estiver pronto? E se os espectadores estiverem dispostos a ficar por ali e esperar até que o evento aconteça, então, tudo bem.

Minha experiência seguinte com performance a distância se deu em 1997, quando The Hub estava fazendo residência na Arizona State University. O Hub é um grupo radicado na área de San Francisco Bay que usa *laptops* para fazer performances de música. Vindo da University California Berkeley e do CCRMA de Stanford, o grupo estava fazendo residência no Institute for the Study of the Arts durante o inverno de 1997. Como explica o *website* deles: “O Hub funciona seguindo a tradição do compositor da Costa Oeste, que constrói seu próprio instrumento musical, de modo a que ele possa redefinir a sua música a partir do zero. Assim, The Hub faz música usando sistemas eletrônicos e digitais de criação própria. Em extensão natural, desde o final dos anos 1970 do League of Automatic Music Composers, o grupo já se apresentou pelo mundo afora ao longo das últimas duas décadas e continua a abrir novos caminhos na sempre crescente mídia de *laptop*” ([http://en.wikipedia.org/wiki/The_Hub_\(band\)](http://en.wikipedia.org/wiki/The_Hub_(band))). Enquanto estavam no Arizona eles produziram *Points of Presence* (*Pontos de Presença*), obra apresentada simultaneamente em três cidades dos Estados Unidos: Tempe, Arizona; Berkeley, e Palo Alto, Califórnia. Usando a internet para enviar as informações de controle por sintetizador de *software* entre os sites.

O membro do Hub Tim Perkis relata que, para *Points of Presence*, “Seis computadores Macintosh em cada local de performance foram conectados à rede, rodando o programa do *software* de síntese GrainWave, bem como um *patch* customizado na ambientação de programação musical MAX da Opcode” (http://perkis.com/_site/writings/w_hubem.html). Me interessava saber como as máquinas se comunicavam, e, especialmente até que ponto falhas inesperadas poderiam ser parte dos dados compartilhados, e que informações de cronometragem eram usadas nas performances. O fato de as falhas

serem parte prevista da experiência telemática nos forneceu um quadro de referência importante quando começamos a conectar performances com vídeo, alguns anos depois. Também foi fascinante ver que The Hub tinha criado um código próprio para se permitir muito do que faziam durante seus shows.

Até este momento, minha própria experiência criadora era principalmente de performance ao vivo e interativa. Conhecendo e assistindo a The Hub percebi que a interação podia ser postada em rede e acontecer à distância. Comecei a pensar como isso poderia ser aplicado diretamente à performance de dança. Matt Wright compartilhou comigo alguns de seus *softwares*, então intitulados GrainWave, para que pudéssemos fazer experiências com este método (um intercâmbio também tradicional entre os grupos). O trabalho dele evoluiu, passando a ser o conhecido Open Sound Control, ou OSC. A proliferação de *modems* de comunicação telefônica como meio de se conectar à *internet*, no final dos anos 90, bem como de desenvolver a infraestrutura de *internet* nas principais universidades, possibilitou projetos como o *Points of Presence*.

Na época da IDAT-99, o envio de vídeo a distância também já estava ficando progressivamente mais fácil. As linhas telefônicas, como as usadas para a *internet*, também se prestavam para projetos de performance a distância envolvendo vídeo. Tivemos que alugar linhas especiais (ISDN), relativamente caras, para *Escape Velocity*. Mas, com algum planejamento, era certo podermos conseguir a banda larga necessária para apresentar uma performance transoceânica como *Escape Velocity*, performance que exigia vídeo e comunicação sonora de mão dupla.

O grupo Company in Space, que criou a *Escape Velocity*, foi fundada pelos co- diretores John McCormick e Hellen Sky. Sediada em Melbourne, a Company in Space “tem um pioneirismo marcante nas aplicações da nova tecnologia ao movimento. Suas provocativas obras criam diálogos entre as percepções visuais, auditivas e cinéticas, e existem em vários meios, instalações de performance ao vivo, vídeos e espaços virtuais interativos” (http://www.companyinspace.com/front/cis_fs.htm). Durante a performance de *Escape Velocity*, o vídeo ao vivo de Hellen Sky no Arizona era enviado para Melbourne, onde Louise Taube podia assistir e introduzir uma parceria essencial com as imagens em curso. O vídeo de Melbourne foi acoplado a uma trilha sonora interativa e devolvido para Arizona, onde os espectadores assistiriam a Hellen dançando com as imagens de vídeo combinadas com o som.

Depois do sucesso artístico de *Escape Velocity*, comecei a refletir sobre as implicações para futuros desenvolvimentos no novo campo da dança telemática. Encontrei-me com alguns dos participantes do IDAT-99 e começamos a planejar o que viria a se tornar o Cellbytes 2000, uma cooperação entre os grupos shinkansen London, The Institute for the Study of the Arts, Arizona State University e ResCen, da University of Middlesex, em Londres.

Cellbytes foi encenado no teatro do Intelligent Stage and Dance Studio da Arizona State University, em Tempe. O Estado do Arizona tinha recentemente atualizado seu serviço de internet para “Internet II”, que

era 10 vezes mais rápido que o anterior. O projeto visava a que um grupo de artistas internacionais trabalhasse com artistas de Arizona nestes dois espaços de performance telematicamente conectados, a partir de um espaço localizado a cerca de meia milha de distância, no campus da ASU. Desta forma, os pesquisadores poderiam colaborar, experimentar e pesquisar as estruturas e as necessidades dramáticas da interação ao vivo com palcos remotos, por meio da experimentação com a performance a distância. Não estando mais separados por centenas, ou mesmo milhares de quilômetros, poderíamos ainda encontrar-nos no final do dia para discutir face a face nossos sucessos e fracassos (<http://www.ephemeral-efforts.com/cellbytes2000/index.html>). [ver Figura 1]

Entre os artistas da Europa estavam Ghislaine Boddington, Scott deLaHunta, Joseph Hyde, Estelle Neveux, Jayachandran Palazy e Christian Ziegler. Os artistas da Arizona State University eram: Gene Cooper, Deirdre Egan, John D. Mitchell, Melissa Rex, Kirsti Topham Petty, Jennifer Tsukayama e Sonia Valle. (Ver o diagrama técnico do Cellbytes) [ver Figura 2]

Dance Studio Theater

Intelligent Stage

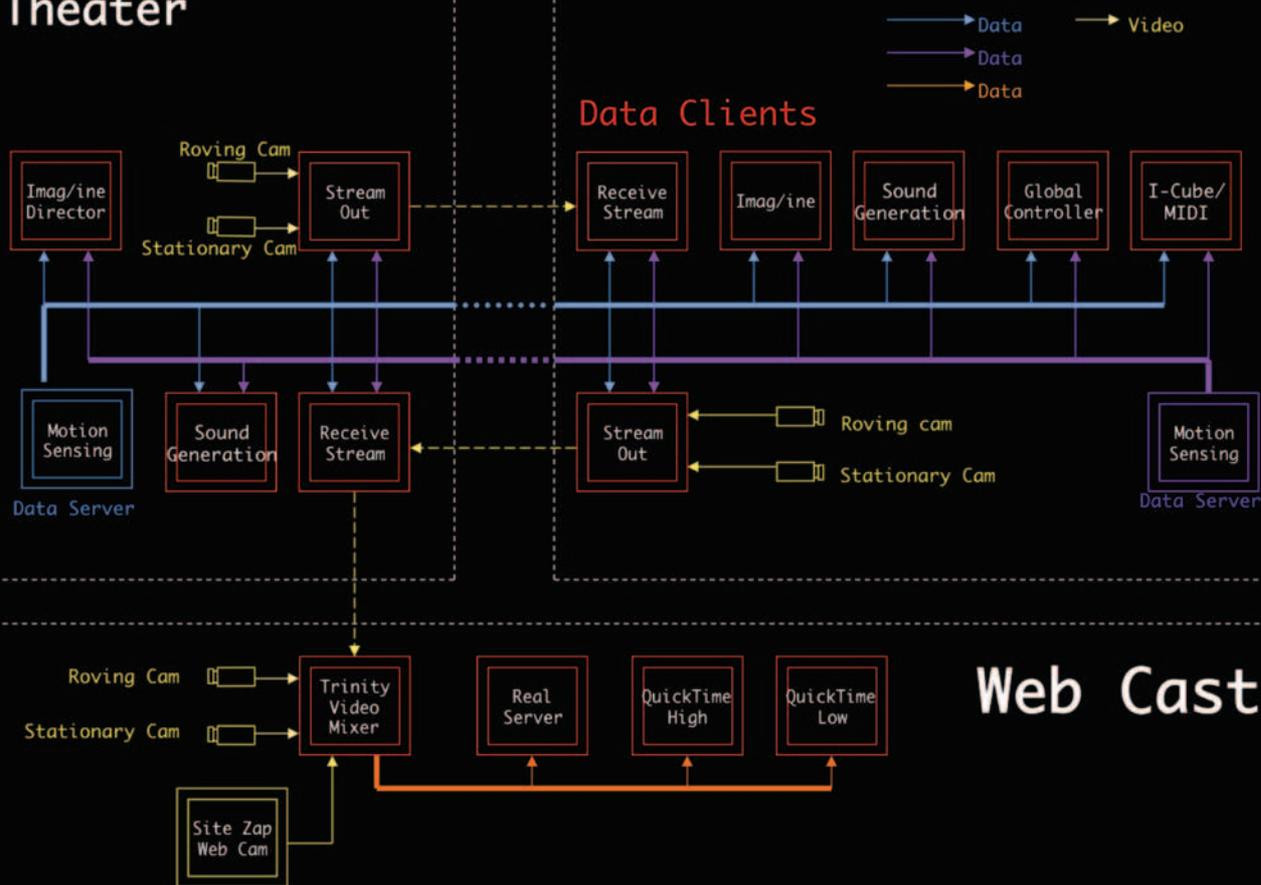


Figura 1. Cellbytes 2000 technical layout



Figura 2. Cellbytes - ACTG

Um total de oito fragmentos de performance de 3 a 5 minutos foram criados durante as duas semanas de residência. As apresentações da pesquisa, bem como os ensaios, abertos ao público, foram todos transmitidos ao vivo para a *web*. (Ver o excerto do *Feedback* dos Cellbytes 2000, <http://youtu.be/sa1YHiRnBjE>).

Enquanto o Cellbytes estava sendo objeto de fruição, eu simultaneamente organizei um encontro de pesquisadores de outras grandes universidades em que havia sólidos programas de dança, visando criar um coletivo para prosseguir na investigação do espetáculo de dança telemática. O objetivo era conectar-nos com as principais universidades que tivessem acesso ao novo *backbone* de *internet* de alta velocidade, a fim de assegurar a largura de banda necessária capaz de sustentar a pesquisa por nós pretendida. Depois da nossa primeira reunião, decidimos formar a ADaPT – Association for Dance and Performance Telematics. (Associação de Dança e Performance Telemática).

A ADaPT é uma associação interdisciplinar de artistas, técnicos e estudiosos de instituições educacionais dedicadas à pesquisa e ao diálogo crítico sobre a performance e mídia no espaço telemático. Os objetivos da ADaPT são: criar um site para a investigação colaborativa telemática, para fins do desenvolvimento de novos modelos de prática e técnicas de treinamento para a criação de dança e performance em rede; desenvolver um espaço mediado e compartilhado para investigar a performance e a colaboração criativa através de uma ambientação distribuída por fusos horários; situar a pesquisa dentro de um contexto cultural e político maior, que reconheça como performances mediadas tanto enquadram como são enquadradas em questões como identidade, privilégios e acesso. Este grupo de investigação interuniversitária inicialmente consistia em cinco núcleos de referência: a Arizona State University, a University of California Irvine, a Ohio State University, a University of Utah e a University of Wisconsin, em Madison. Mais tarde, foi ampliado, passando a incluir várias instituições internacionais (<http://www.ephemeral-efforts.com/adapt/>).

No começo, a ADaPT estabeleceu um horário de reunião semanal, e todas as cinco instituições de origem reuniam-se em espaço telemático, ensaiando possibilidades de performance a cada semana. Logo em seguida, aulas foram incluídas neste intercâmbio e os alunos começaram a criar trabalhos a distância. Com o passar do tempo os encontros tornaram-se menos estruturados, e focando mais na preparação para apresentações conjuntas, tais como o trabalho LIVE! de fevereiro de 2003 (http://youtu.be/JOeT0_vn6Uo).

Periodicamente, as reuniões regulares foram dando lugar a uma rede mais ampla de performances *on-line*, as reuniões semanais sendo substituídas por ensaios, voltados para a pesquisa. Com isto, a ADaPT se abriu para um grupo mais amplo de pesquisadores que incluiu a Keio University, do Japão, a Corpos Informáticos da Universidade de Brasília, do Brasil, a Nottingham-Trent University, do Reino Unido, e The Waag Center for Old and New Media, de Amsterdam, na Holanda.

O Proyecto PASO foi um desses projetos internacionais. Concebido como uma reflexão crítica sobre direitos humanos, o Proyecto PASO se desenvolveu como uma performance coletiva internacional criada em três locais remotos e diferentes, e transmitida pela *internet*. A performance coletiva internacional começou como uma das atividades da Second International Bienal of Contemporary Art, que teve lugar em Sevilha, Espanha, em dezembro de 2006. Os colaboradores incluíam o En Lugar de Creación, de Sevilha, Ivani Santana, de Salvador, Bahia, no Brasil e John Mitchell, da Universidade Estadual do Arizona, em Tempe.

Os trinta artigos da Declaração dos Direitos Humanos das Nações Unidas foram utilizados como fonte de material para o projeto. Uma equipe de artistas de cada local desenvolveu performances de três minutos para cada um dos 30 artigos. Estes excertos visavam refletir as ramificações geográficas, culturais e políticas do documento da ONU a partir de cada local. (Desnecessário dizer que as reações à Declaração dos Direitos Humanos variam muito de um local, país e continente para outro.) O processo criativo foi inteiramente mostrado *on-line*, por meio da criação de um *wiki* e um repositório para arquivos de vídeo e imagem. Os trabalhos preparativos e de ensaio começaram em setembro e continuaram até o dia anterior à realização da obra, em dezembro de 2006.

A organização responsável pelo projeto, En Lugar de Creación, é uma associação dedicada à difusão da cultura e da arte, especialmente na área de suas manifestações cênicas: dança, teatro, música e outras artes gráficas e visuais. Entre as suas atividades, eles organizam, por exemplo, grande número de cursos, oficinas e performances todos os anos. A equipe principal inclui Laura Hernández, artista de novas mídias, Sergio Moreno, especializado em arquitetura de mídia, Luis Gómez, designer de *software*, e Salud López, coreógrafa. Na School of Dance and Theatre da Arizona State, nós compartilhamos com En Lugar de Creación nosso comum interesse em investigar o panorama da dança, em constante mutação, as novas tecnologias e as novas formações culturais que resultam dessas tecnologias. A equipe da Arizona é formada por John Mitchell, Andrew Marcus e um numeroso elenco de artistas. O elenco do Brasil reúne Ivani Santana e Thainah Aquino, com a ajuda de Hugo Leonardo.

Além da criação de componentes de vídeo ao vivo para cada artigo da Declaração da ONU, as contribuições do grupo do Arizona para o Proyecto PASO incluíram o desenvolvimento de sistemas interativos que utilizaram vídeos com sensibilidade para gerar o som, que foi a seguir mesclado à performance principal em Sevilha. Os 30 artigos da Declaração foram organizados em uma série de vinhetas de três minutos em progressão rápida e contínua ao longo dos 90 minutos da duração da peça. Os três locais remotos executaram essas vinhetas simultaneamente ao longo do tempo de duração do show.

O trabalho foi dirigido por meio de um *chat*, coordenado em Sevilha, com o resultado final transmitido de volta para Salvador e Tempe, e no qual as equipes puderam ver e ouvir a conjunção final dos esforços de colaboração intercontinental.

Houve várias performances do Proyecto PASO durante um período de dois anos, o que é incomum neste tipo de trabalho, devido, em parte, à logística envolvida. Com a temporada do Proyecto PASO já chegando ao fim, a equipe do Estado do Arizona estava começando a se mover para o campo da performance em mundos virtuais - um passo lógico, com base na experiência e prática de trabalhar com equipes artísticas em outros países e em outros continentes. A mudança para os mundos virtuais deu início a uma série de performances e esforços educacionais, que ocorreriam em uma ilha recém-adquirida no mundo virtual *Second Life*. Mas isso já é outra história...

Membresia original de ADaPT:

Arizona State University:

John D. Mitchell, ADaPT chair
Department of Dance/Institute for Studies in the Arts
Department of Dance
Sam DiGangi
Information Technology, Instructional Support

University of California Irvine:

Lisa Naugle
Department of Dance
Alan Terricciano
Department of Dance

Ohio State University:

Johannes Birringer
Department of Dance
Tim Glenn
Department of Dance

University of Utah:

Ellen Bromberg
Department of Dance
Jimmy Miklavic
Center for High Performance Computing
David Zemmels
Assistant to the Dean of Fine Arts, Department of Theater

University of Wisconsin, Madison:

Douglas Rosenberg
Inter-Arts and Technology
Chris Dowling
Center for Instructional Media

Biografia

John D. Mitchell é designer de mídia interativa, compositor e pesquisador empenhado em expandir experiências sensoriais e criativas nas artes. Durante grande parte da sua carreira Mitchell tem se concentrado em experimentar com a interatividade informática e da internet aplicada ao movimento e performance de dança. Em 1990, tornou-se membro fundador do Institute for Studies in the Arts at Arizona State University (o Instituto de Estudos em Artes da Universidade Estadual do Arizona), onde foi pioneiro no desenvolvimento do Intelligent Stage, um local onde ele continuou a trabalhar pelos próximos dez anos como compositor, diretor e designer de mídia interativa.

O seu interesse na performance telemática o levou a fundar, em 1999, a Association for Dance and Performance Telematics (ADaPT). De 2000 a 2010 participou em numerosos projetos internacionais multi-site de performance com artistas em Amsterdã, na Holanda, Nottingham, Reino Unido, Bahia, Brasil, Melbourne, Austrália e Sevilha, Espanha, entre muitos outros.

Atualmente, Mitchell co-dirige a ADaPT e é professor de mídia de dança e performance interdisciplinar na School of Film, Dance and Theater da Arizona State University.

Tradução: Leslie Damasceno