

Projeto 1

Poéticas de encontro em tempos de afastamento

Cód/Nome	1 - Poéticas de encontro em tempos de afastamento
Orientador	Leonardo da Silva Souza
Campus	CSC
Area	Atividades acadêmicas (ensino/pesquisa/extensão) - ÊNFASE NA PESQUISA.
Vagas	2
Email	leosouza@ufsb.edu.br

Resumo do Projeto.

Este projeto de pesquisa com atividades de extensão trata do desenvolvimento/acoplamento de tecnologias de vídeo em 360 graus e espacialização sonora, tendo como foco a aplicação em salas de aula, exposições e apresentações artísticas, visando atender à necessidade emergente de diversificar formas de encontro mediadas por tecnologia, decorrentes do afastamento social e da pandemia de COVID-19. As atividades contam com pesquisadores, técnicos e profissionais multidisciplinares das áreas de Ciência da Computação, Audiovisual, Teatro e Educação a serem envolvidos na cooperação internacional entre a Universidade Federal de Minas Gerais, a Keio University e a UFSB atuando também na extensão universitária. O projeto aqui proposto é associado ao Laboratório Multicênico do CFA, coordenado pelo proponente e, através de um preciso encontro de tecnologias e de experimentação em Arte, Ciência e Tecnologia, diversifica as formas de encontro entre pessoas.

Atividades dos bolsistas

Atividades de criação de vídeos em 360 graus, teste de materiais didáticos em audiovisual, danças, performances, exercitando habilidades de edição de vídeo e áudio, bem como de filmagem com câmera 360 graus e realidade virtual.

1. Introdução/Apresentação:

Tendo como referencial a discussão apresentada e a tecnologia proposta, a experimentação poética se debruçará sobre a criação de um dispositivo artístico com o Improvr buscando explorar as frentes de trabalho: 1. Desenvolver tecnologia e explorar a aplicação do vídeo 360 no registro e apresentação de exposições, aulas, apresentações teatrais, performáticas e musicais; 2. Explorar a criação dramática da relação ausência/presença mediada pelo aparelho, a telepresença, o espaço-tempo do vídeo, a vídeo-performance, a videodança e outras que possam surgir durante o projeto; 3. Verificar aplicabilidade da espacialização sonora ao vídeo 360 graus¹ para os vários casos de uso citados acima; 4. Verificar em que medida o Cinema de Animação pode ser explorado no vídeo 360, tendo como ponto de partida a técnica de

rotoscopia automatizada² a partir dos pintores africanos apresentados por Okeke-Agulu³: Gerard Sekoto, Ben Enwonwu e Iba Ndiaye; e investigar as possibilidades de uso do vídeo 360 graus na Animação de Stop Motion quadro-a-quadro com volumes, bonecos e objetos tendo como base a pesquisa dos orixás⁴. Frame de animação em rotoscopia automatizada. Ver SOUZA, L. Montagem Ucrônica. 2018. Por fim, considerando a conjuntura de crise global, de tempos de afastamento, ponderamos que a necessidade de encontro mediado por tecnologia não encontra hoje recursos tecnológicos suficientes para suprir a demanda por experiência, não só com imagem e som, mas também com os corpos, ainda que à distância. Buscando lidar com este contexto, este projeto de pesquisa se propõe à investigação de poéticas de encontro mediadas por tecnologia, buscando atrelar Arte, Ciência e Tecnologia não só no desenvolvimento de tecnologias, mas também na oferta de atividades de extensão que lidam com o exercício criativo de poéticas tecnológicas. Nessa direção, as tecnologias que apresentamos neste projeto propiciarão ampliar a experiência não só em sala de aula, mas também em todas as atividades que buscam trabalhar, à distância, com o espaço, o tempo e o corpo mediados por tecnologia.

2. Justificativa:

Com a pandemia da Sars-COVID-2 em 2020, não só a comunidade acadêmica da UFSB com seus 3000 integrantes, mas todos os cidadãos de Porto Seguro, encontram-se em afastamento social. Conforme comunicado oficial da reitoria, em meados de julho, após 4 meses de afastamento social, as atividades acadêmicas estão prestes a retornar em regime de urgência e mediadas por tecnologia. Com este retorno, segundo indica a pesquisa realizada pela gestão da UFSB, o celular e o audiovisual serão importantes ferramentas para as atividades de ensino. Neste contexto, este projeto se justifica por propor uma adaptação das ferramentas às atividades de ensino que necessitam da experiência com a visão do espaço, a escuta do som no espaço, a observação do corpo no espaço e a exploração ativa da visão em ambientes diversos, ainda que mediados pelo audiovisual. Com esta adaptação, será produzida nova ferramenta de ensino para sala de aula mediada por tecnologia, a qual contribuirá para a qualidade da proposição de ensino por parte dos docentes e, espera-se, da aprendizagem discente. Este projeto se justifica também por estar em consonância com o Plano Nacional de Extensão Universitária, no que diz respeito ao retorno das instituições acadêmicas à sociedade, na medida em que permite: 1) Criar espaço e iniciativa para aplicação de recursos destinados à execução de políticas públicas em educação e arte, viabilizando a continuidade dos referidos programas; 2) Propor uma ação de pesquisa universitária voltada para o público jovem, ação esta reconhecida por parte do poder público como uma tal que não se coloca apenas como uma atividade acadêmica, mas como uma concepção de universidade cidadã; 3) Colaborar para a solução dos grandes problemas sociais existentes no país, tal como o é o estado de afastamento social e a necessidade de encontro mediado por tecnologia. Além destas razões, este projeto de pesquisa e extensão se justifica por colaborar para o desenvolvimento e amadurecimento de tecnologia aliada à noção de metapresencialidade. Com o aparato proposto neste projeto a expansão da rede CUNI tem uma alternativa de tecnologia para sala de aula, a qual possibilita lidar com a presença e espacialidade mediadas por tecnologia, mas também com a ampliação dos

pontos de apresentação de material didático, na medida em que se utiliza dos aparelhos celulares dos participantes. Assim, na medida em que este projeto propõe a criação de tecnologia que pode ser aplicada na rede pública de ensino, ele se justifica por buscar atender a necessidades de produção de tecnologias que lidam diretamente com os desafios sociais para a educação básica e superior da região.

3. Objetivo Geral:

O objetivo geral deste projeto é o desenvolvimento e aplicação de tecnologias audiovisuais para a educação e experimentação poética, considerando o contexto de afastamento social.

3.1 Objetivos Específicos:

Tal objetivo se dará através dos seguintes objetivos específicos: 1. Desenvolver uma tecnologia para a imersão em 360° com audiovisual ao vivo, utilizando celular como tela de exibição e com foco em aplicação na sala de aula e em apresentações artísticas; 2. Realizar uma oficina para capacitação sobre o uso da tecnologia e apresentação dos resultados; 3. Publicar artigo divulgando os resultados da pesquisa, apresentando os contextos em que ela foi inserida; 4. Investigar possibilidades de captura quadro-a-quadro em 360° para o desenvolvimento de animações de volumes, objetos e bonecos para uso didático e/ou artístico;

4. Metodologia:

Aspecto metodológico determinante neste projeto segue da proposta dos laboratórios de inovação e criação. Essa metodologia se desdobra a partir da publicação originada pela pesquisa realizada em 2018-2019, no Centro de Formação em Artes, acerca de Laboratórios Comunitários de Experimentação em Arte, orientada pelo coordenador do projeto que aqui é apresentado, o docente Dr. Leonardo Souza. Com foco na discussão do tema da experimentação em laboratórios comunitários, as atividades daquele projeto de 2018 e 2019 foram direcionadas a pesquisas que têm sido feitas sobre os Labs de experimentação em Arte, e tiveram como forte referência as publicações de Jussi Parikka em *The Future of Lab* (2009) e *Imaginary Lab* (2017), acerca da experimentação em comunicação, arte e trabalho coletivo nos laboratórios públicos que envolvem Arte, Ciência e Tecnologia. Os estudos sugeriram que a metodologia para a instalação de um Lab se dá com equipes multidisciplinares, atuando em conjunto em torno de questões localizadas. Uma vez que este projeto será abrigado pelo Laboratório Multicênico do Centro de Formação em Artes, e conta com a colaboração dos docentes prof. Éder Rodrigues, da área de Dramaturgia, profa. Pâmela Peregrino da área de Cinema de Animação, prof. Fábio Janhan da área de Sonologia, prof. Marcelo Padovani da área de Arte e Tecnologia, espera-se, com isso, que apesar da crise global que se instala, a metodologia empregada fortaleça também a atuação dos laboratórios de ensino e pesquisa do CFA no território. Assim, como eixo concernente à metodologia de experimentação em Lab, propõe-se a temática apresentada na introdução deste texto, a saber a criação de dispositivos artísticos com aparatos computacionais lidando com poéticas de encontro em tempos de afastamento. Como etapas da metodologia de desenvolvimento tecnológico, temos o seguinte: 1. Fase de prototipagem: Nesta fase serão atualizadas as tecnologias considerando as condições atuais de conexão,

equipamentos e necessidades do encontro. 2. Fase de validação: Nesta fase os dispositivos serão postos em teste em ambiente de apropriação. 3. Revisão: Nesta fase as adaptações indicadas na fase anterior gerarão necessidades de revisão das tecnologias, submetendo-as posteriormente a novos testes. Após a realização das atividades destas etapas o aparato estará apto para a criação de dispositivos artísticos que, com ele, levarão adiante as experimentações de poéticas de encontro em tempos de afastamento. Assim, como atividades da criação poética atrelada à tecnologia desenvolvida, temos: 1. Criação da dramaturgia expandida da relação espaço-tempo, ausência e presença mediada pelo Improvr; 1.1. Estudo da obra Mapas do Acaso com direção do coordenador do projeto, Leonardo Souza; 1.2. Contato com estudantes em situação de afastamento para participação na pesquisa; 1.3. Testes de transmissão de performances com vídeo 360; 1.4. Realização de ensaios dramatúrgicos com temas a serem explorados na criação de dispositivos artísticos com o Improvr; 2. Experimentações com animação quadro-a-quadro em 360 graus e rotoscopia automatizada ou videopinturas; 2.1. Estudo de composição para animação em vídeo 360; 2.2. Testes de captação de imagens com câmera 360 para animação; 2.3. Testes de exibição da animação no espaço do vídeo 360; 3. Experimentações com espacialização sonora e vídeo 360; 3.1. Exercícios de escuta espacializada com vídeo 360 gravados; 3.2. Exercícios de escuta espacializada com vídeo 360 ao vivo;

5. Resultados Esperados:

1. Tecnologia de encontro imersivo, usando vídeo 360 que atende a experiência com performances, live action, rotoscopia e animação, com potencial aplicação em sala de aula, exposições e apresentações musicais; 2. Divulgação da área de Artes na UFSB como protagonista no desenvolvimento de tecnologias inovadoras que lidam com o contexto atual de distanciamento social; 3. Um artigo publicando os resultados da pesquisa e relatando os casos de uso; 4. Uma oficina de capacitação para uso da tecnologia, buscando atender a necessidade da comunidade acadêmica; 5. Atividades de experimentação artística orientadas e ligadas ao Laboratório Multicênico para discentes dos cursos do CFA; 6. Oferta de três Componentes Curriculares Livres (ou aulas em CCs) a serem ofertados para os cursos do Centro de Formação em Artes acerca dos tópicos: Animação Imersiva, Vídeo-performance e video-dança Imersivo, Teatro multimídia;

6. Referências: *

Baltan Laboratories. The Future of the Lab. 2009. Disponível em: https://issuu.com/baltanlaboratories/docs/tfotl_issuu BRASIL. Plano Orientador Institucional e Político-Pedagógico da Universidade Federal do Sul da Bahia. Itabuna/Porto Seguro/Teixeira de Freitas: UFSB; 2014 BROECKMANN, Andreas. Towards an Aesthetics of Heterogenesis. Convergence June 1997 vol. 3 no. 2 48-58 DIXON, Steve. Digital Performance: a history of new media in theater, dance, performance art and installation. Londres: MIT Press, 2007. DELEUZE, Gilles. Qu'est-ce qu'un dispositif? In: Michel Foucault philosophe. Rencontre internationale. Paris 9, 10, 11 janvier 1988. Paris, Seuil. 1989. DUGUET, Anne-Marie. Dispositifs. In: Communications, 48, Vidéo. 1988. pp. 221-242 Disponível na versão em francês no link

http://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1988_num_48_1_1728 acesso em 21/01/2018 04:50 FORPROEX. Plano Nacional de Extensão Universitária. Fórum de Pró-Reitores de Extensão das Universidades Públicas Brasileiras e SESu / MEC. 1998. Disponível em https://www.unifal-mg.edu.br/extensao/files/file/colecao_extensao_univeristaria/colecao_extensao_universitaria_1_planonacional.pdf FOUCAULT, Michel. Microfísica do poder I. Organização e tradução de Roberto Machado. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1979 FULLER, Mathew. Software Studies: a lexicon. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2008. GOFFEY, Andrew. Heterogenesis and the Problems of Metaphysics. In: ROBINSON, Keith (Org). Deleuze, Whitehead, Bergson: Rhizomatic Connections. Nova Iorque: Palgrave Macmillan, 2009. Cap. 6, p. 106-127. LINS, Consuelo. Rua de Mão Dupla: documentário e arte contemporânea. In: MACIEL, Kátia. Transcinemas. Rio de Janeiro: Contracapa, 2006. Disponível em http://www.videobrasil.org.br/ffdossier/Ruademaodupla_ConsueloLins.pdf acesso em 19/01/2018 10:10 NOGUEIRA, Maria das Dores Pimentel (org.). Extensão Universitária: diretrizes e políticas. Belo Horizonte: PROEX / UFMG, 2000. OKEKE-AGULU, Chika. Modern African Art. 2015 Disponível em <https://www.csus.edu/indiv/o/obriene/art109/readings/okeke%20essay%20modern%20afican%20art4.doc> acesso 16/06/2020 18:00 PARIKKA, Jussi. The Lab Imaginary: Speculative Practices In Situ. 2017. Disponível em <https://transmediale.de/content/the-lab-imaginary-speculative-practices-in-situ> PEREGRINO, P. SOUZA, E. Candomblé e Cinema de Animação: Estratégias de resistência e reterritorialidade. In: AVANCA 2020. Anais. 2020 PURVES, Barry. Stop-Motion. Porto Alegre: Bookman, 2011. SHAW, Susannah. Stop Motion: Craft Skills for Model Animation. Burlington and Abingdon: Focal Press, 2004. SOUSA-SANTOS, Boaventura de; ALMEIDA-FILHO, Naomar. A Universidade no Século XXI - Para uma Universidade Nova. Coimbra: Almedina, 2008 SOUSA, Fábio. Mídias Audiovisuais Adaptativas para Realidade Virtual: O espaço extrínseco de uma modalidade artística emergente. Tese de doutorado defendida no PPGM - ESMU - UFMG. Orientador Dr. João Pedro. 2019. SOUZA, Leonardo. DIAS, Thawan. O Laboratório Imaginário: Práticas Especulativas Localizadas. In: SOUSA, Ivan(org.). Linguística, Letras e Arte: Cânones, Ideias, Lugares 2. Ponta Grossa: Atena ED. 2020. SOUZA, Leonardo. A Poética da Heterogênese: Acerca de Dispositivos Artísticos com Aparatos Computacionais. Tese de doutorado defendida no PPGA da EBA UFMG. Orientação Dr. Carlos Falci. Belo Horizonte. 2018. Universidade Federal do Sul da Bahia. Projeto Pedagógico Curricular do Bacharelado em Artes do Corpo em Cena. Centro de Formação em Artes: Porto Seguro. 2017. Universidade Federal do Sul da Bahia. Projeto Pedagógico Curricular do Bacharelado em Som, Imagem e Movimento. Centro de Formação em Artes: Porto Seguro. 2017.