


Universidade de Brasília

Ana Carolina de Souza Silva Dantas Mendes

AUTONOMIA E CONEXÕES EM DANÇA:  
UM DIÁLOGO COM A TECNOLOGIA E O JOGO

Brasília,  
2013



**ANA CAROLINA DE SOUZA SILVA DANTAS MENDES**

**AUTONOMIA E CONEXÕES EM DANÇA:  
UM DIÁLOGO COM A TECNOLOGIA E O JOGO**

Tese apresentada ao Curso de Pós-Graduação em Artes, da Universidade de Brasília, como requisito parcial à obtenção do título de Doutor.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Maria Beatriz de Medeiros

Brasília,  
2013.

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca Central da Universidade de  
Brasília. Acervo 1013344.

Mendes, Ana Carolina de Souza Silva Dantas.  
M538a Autonomia e conexões em dança : um diálogo com a tecnologia  
e o jogo / Ana Carolina de Souza Silva Dantas Mendes. --  
2013.  
272 f. : il. ; 30 cm.

Tese (doutorado) - Universidade de Brasília, Instituto  
de Artes Visuais, Programa de Pós-Graduação em Artes,  
2013.

Inclui bibliografia.

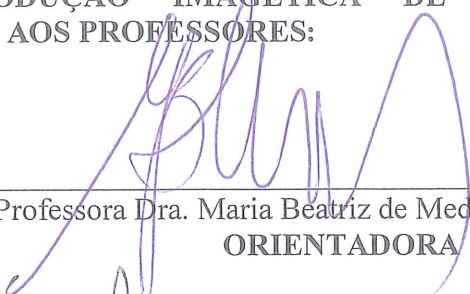
Orientação: Maria Beatriz de Medeiros.

1. Dança moderna. 2. Arte e tecnologia. I. Medeiros,  
Maria Beatriz de. II. Título.

CDU 792.8.036

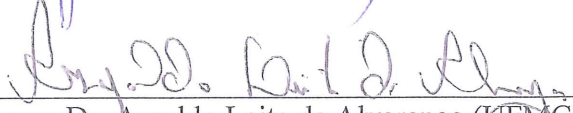


TESE E PRODUÇÃO IMAGÉTICA DE DOUTORADO EM ARTE  
APRESENTADA AOS PROFESSORES:



---

Professora Dra. Maria Beatriz de Medeiros (VIS/UNB)  
**ORIENTADORA**



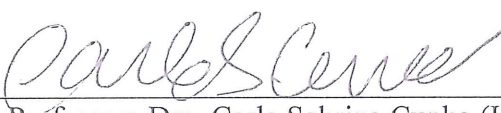
---

Professor Dr. Arnaldo Leite de Alvarenga (UFMG)  
**MEMBRO EXTERNO**



---

Professora Dra. Soráia Maria Silva (CEN/UNB)  
**MEMBRO INTERNO**



---

Professora Dra. Carla Sabrina Cunha (IFB)  
**MEMBRO EXTERNO**



---

Professora Dra. SUSELAINE SEREJO MARTINELLI (IFB)  
**MEMBRO EXTERNO**

Vista e permitida a impressão  
Brasília, sexta-feira 22 de novembro de 2013.

Coordenação de Pós-Graduação do Departamento de Artes Visuais do Instituto de Artes /  
UnB.



Para Gabriel e Lucas,  
que me mobilizam, com sua existência, a imprimir em minha pele-  
pensamento o(s) sentido(s) da vida.

*Os pintores vendem a pele deles, os modelos alugam a sua, o mundo dá as dele, eu  
não salvei a minha, aqui está ela. Esfolada, impressa, gotejante de sentido,  
geralmente sudário, às vezes feliz.*  
MICHEL SERRES

## AGRADECIMENTOS

A trajetória de construção deste trabalho foi, em si mesma, um exercício pessoal intenso de autonomia e conexões. Muitas dessas conexões foram fundamentais! Meu muito obrigada:

À Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup>. Maria Beatriz de Medeiros, pela orientação, paciência e confiança.

Aos Profs. Drs. Fernando Villar e Soraia Silva, pelas importantes contribuições na qualificação e pelas palavras de incentivo, igualmente importantes.

Aos Prof. Drs. Manoel Rodrigues e Suselaine Martinelli, pela leitura generosa da tese, pelas horas de conversa e troca, pelo tanto que aprendi com vocês.

Aos jogadores de *PIU*, que ao me permitirem entrevistá-los, muito contribuíram, com suas experiências, para o desenvolvimento do meu pensamento. Em especial, a Anayran Pinheiro, por gentilmente me dar a mão nos primeiros passos do aprendizado sobre os jogos de dança.

Às alunas Géssica Fernandes e Aryene Campos, pela parceria nas incursões pela dança na máquina.

Ao colega Rogério Rodrigues, por sua acessoria rítmica.

Aos amigos. Muitos! Queridos, incentivadores, garantia de renovação das forças. Obrigada Márcia Aquino, Leonardo Dodt, Militze Bortoloto, Luiz Henrique Araújo, Bianca Camargo, Athos Camargo, Anna Izabel Barbosa, Maurício Borges, Rosália Curado, Walfredo de Souza, Socorro Freitas, Sidney Freitas, Tereza Riba, Edson Farias, Claudia Bandeira, Andréa Santini, Flávia Almeida, Thainara Castro, Paula Petracco, Rio Avanzi e Fernanda Bartoly. De forma muito especial, a Sharyse Amaral, Bárbara Santos e Cinara Barbosa, pelo suporte acadêmico-afetivo!

A Carlos Alberto Mendes e M<sup>a</sup> Nilza Mendes, meus pais; a Ana Sophia Lima e André Luiz Mendes, meus irmãos; e a toda família, por acreditarem, sempre, e me impulsionarem com seu imenso amor.

A Celso Amorim Araújo, companheiro de vida, parceiro, apoio, leitor primeiro. Tem muito de você em minhas palavras e minha dança!

Ao Instituto Federal de Brasília, e de forma especial, aos colegas professores do Curso de Licenciatura em Dança dessa Instituição, por me permitirem total dedicação à escritura desta tese nos últimos 18 meses.

*Gosto que o saber faça viver, cultive, gosto de fazê-lo carne e casa, que ele ajude a beber e a comer, a andar lentamente, a amar, morrer, renascer, às vezes, gosto de dormir em seus lençóis, que ele não seja exterior a mim. Mas ele perdeu esse valor vital, até seria preciso que nos curássemos do saber.*

MICHEL SERRES.



MENDES, Ana Carolina de S. S. D. **Autonomia e conexões em dança: um diálogo com a tecnologia e o jogo.** Brasília, 2013. Tese (Doutorado em Arte) – Universidade de Brasília.

## RESUMO

Esta tese investiga as formas de conexão da dança contemporânea com as tecnologias digitais e o jogo, e tem por objetivo propor uma metodologia de análise de tais conexões que favoreça a percepção de suas possibilidades de potencialização da autonomia da dança. Tem por motivação inicial os jogos eletrônicos de dança, em particular, a *Máquina para Dança (MpD)*, considerando a dança produzida no modo *estilo livre* desse jogo como exemplo de conexão entre dança, jogo e tecnologia que é potencializadora da dança. Para a construção dessa metodologia de análise, esta pesquisa fundamenta-se na filosofia contemporânea, com ênfase no pensamento de Michel Serres e coteja-o com o fazer da própria dança, retirando dessa reflexão o ferramental analítico a ser usado na visita que faz ao jogo, à tecnologia digital e às conexões estabelecidas entre eles e a dança. Como resultado, são destacados da dança os conceitos de alongamento, pré-movimento e composição, e junto aos conceitos de impulsos fundamentais, *modus operandi* e finalidade, constituem a base metodológica da análise dos campos e das conexões. De posse desse referencial, retorna à *MpD* para exercitar a metodologia de análise desenvolvida, e identifica na dança ali feita uma conexão que tende ao híbrido entre jogo e dança, sem, contudo, hibridizar esteticamente com a tecnologia; essa é utilizada como instrumento a potencializar o jogo-dança. Finaliza estabelecendo um diálogo entre os resultados obtidos na análise da dança na máquina e a própria dança contemporânea, identificando pontos de reflexão potencializadores desse fazer.

**Palavras-chave:** arte e tecnologia; dança contemporânea, tecnologias digitais e jogo; máquina para dança; pensamento filosófico contemporâneo.

MENDES, Ana Carolina de S. S. D. **Autonomy and connections in dance: a dialogue with technology.** Brasília, 2013. Thesis (PhD in Art) – University of Brasília.

### **ABSTRACT**

*This thesis investigates the connection forms of contemporary dance with the fields of game and digital technologies, and aims to propose a methodology for analysis of such connections that favors the perception of their ability to potentiate dance autonomy. It is initially motivated by the dance electronic games, in particular, the Dancing Machine, considering the dance produced in freestyle mode of that game as an example of connection between dance, game and technology that is potentiator of dance. It is grounded in contemporary philosophy, with emphasis on the thought of Michel Serres, and collates it with the making of the dance itself. From this reflection, it gets the analytical tools, to be used during the visit that makes to game, to digital technology and to the connections between them and the dance. As a result, the following dance concepts are highlighted: stretching, pre-movement and composition, and along with the concepts of fundamental impulses, modus operandi and purpose, constitute the methodological basis of the analysis of fields and connections. Armed with this framework, this thesis returns to the Dancing Machine in order to exercise the analysis methodology developed, and identifies the dance performed there as a connection that tends to hybrid between game and dance, without, however, aesthetically hybridize with technology. The technology is used as a tool to enhance the game-dance. Finishes establishing a dialogue between the results obtained in the analysis of the Dancing Machine and contemporary dance itself, identifying points of reflection enhancers of this dance.*

**Key words:** art and technology; contemporary dance, digital technology and game; dancing machine; contemporary philosophic thought.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>11</b>
<b>CAPÍTULO 1. AUTONOMIA E CONEXÕES EM DANÇA .....</b>	<b>20</b>
1.1. Entre o isolamento e o hibridismo .....	20
1.2. Tensões da contemporaneidade: o pano de fundo .....	28
<b>CAPÍTULO 2. A DANÇA .....</b>	<b>46</b>
<b>2.1. Corpo-totalidade: um diálogo com o corpo modal de Michel Serres .....</b>	<b>46</b>
2.1.1. O corpo treinado .....	57
<b>2.2. Dança na atualidade: para pensar sua autonomia .....</b>	<b>71</b>
2.2.1. Corpo-totalidade e dança .....	75
2.2.1.1 O pré-movimento .....	83
2.2.2. Conhecimento e imitação .....	91
2.2.2.1. A composição .....	96
2.2.3. Treinamento e invenção .....	101
<b>2.3. Dança na atualidade: para pensar suas conexões .....</b>	<b>113</b>
<b>CAPÍTULO 3. CONEXÕES DA DANÇA COM A TECNOLOGIA E O JOGO .....</b>	<b>117</b>
<b>3.1. Especificidades do jogo .....</b>	<b>117</b>
3.1.1. Jogo e dança .....	133
<b>3.2. Tecnologia digital .....</b>	<b>150</b>
3.2.1. Dança e tecnologia .....	162
<b>CAPÍTULO 4. VISITA À DANÇA NA MÁQUINA .....</b>	<b>176</b>
<b>4.1. Jogos eletrônicos de dança: pequeno histórico evolutivo .....</b>	<b>176</b>
4.1.1. Estudos precedentes .....	185
<b>4.2. <i>MpD</i>: conexões entre tecnologia, jogo e dança .....</b>	<b>197</b>
4.2.1. <i>MpD</i> e dança contemporânea: um diálogo .....	213
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS: A RENDA .....</b>	<b>220</b>
<b>BIBLIOGRAFIA .....</b>	<b>227</b>
<b>APÊNDICE I: HISTÓRICO DE LANÇAMENTOS DOS JOGOS DE DANÇA .....</b>	<b>237</b>
<b>APÊNDICE II: QUESTIONÁRIOS APLICADOS A JOGADORES DA <i>MPD</i> .....</b>	<b>239</b>
<b>APÊNDICE III: ENTREVISTA COM JOGADORES DA <i>MPD</i> .....</b>	<b>244</b>



## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

<b>FIGURA 1:</b> POSSIBILIDADES DE CONEXÃO ENTRE CAMPOS, CONSIDERANDO-SE A GRADAÇÃO DE AUTONOMIA .....	23
<b>FIGURA 2:</b> TENDÊNCIA PARA QUEBRA DE CONEXÃO: ISOLAMENTO E HIBRIDISMO.....	23
<b>FIGURA 3:</b> <i>MPD</i> COMO COMPOSIÇÃO ENTRE TECNOLOGIA, JOGO E DANÇA .....	26
<b>FIGURA 4:</b> MÁQUINA PARA DANÇA – JOGO <i>PIU</i> .....	27
<b>FIGURA 5:</b> IMPRESSÕES MASCARADAS, TEREZA RIBA, 2013 .....	41
<b>FIGURA 6:</b> O MANTO DE ARLEQUIM, ORLAN, 2007 .....	51
<b>FIGURA 7:</b> TIPOS DE RAIZ.....	58
<b>FIGURA 8:</b> PINTURA NA ROCHA, COGUL, ESPANHA: CENA DE DANÇA RITUAL. PERÍODO PALEOLÍTICO.....	91
<b>FIGURA 9:</b> MAPA PARA ANÁLISE DAS CONEXÕES EM DANÇA .....	115
<b>FIGURA 10:</b> QUADRO DE DIVISÃO DOS JOGOS, POR CAILLOIS .....	130
<b>FIGURA 11:</b> MAPA RESUMO DA ANÁLISE DAS CONEXÕES ENTRE JOGO E DANÇA .....	149
<b>FIGURA 12:</b> CORPO ABERTO, DE IVANI SANTANA .....	170
<b>FIGURA 13:</b> <i>HAIKU #3, WITH A SHADOW OF TURNING</i> , EM <i>ELECTRIC HAIKU</i> , DE CATHY WEIS	170
<b>FIGURA 14:</b> MAPA RESUMO DA ANÁLISE DAS CONEXÕES ENTRE TECNOLOGIA E DANÇA.....	174
<b>FIGURA 15:</b> GRUPO CENA 11 .....	175
<b>FIGURA 16:</b> PRIMEIRA MÁQUINA DE JOGO ELETRÔNICO DE DANÇA: <i>DDR 1st Mix (KONAMI)</i>	177
<b>FIGURA 17:</b> PISOS DOS JOGOS <i>DDR</i> E <i>PIU</i> , APRESENTANDO AS SETAS DE COMANDO.....	181
<b>FIGURA 18:</b> TELA DO JOGO <i>DDR</i> : SETAS DESLIZANTES E SETAS FIXAS.....	181
<b>FIGURA 19:</b> IMAGEM ANTROPOMÓRFICA INDICANDO MOVIMENTO: JOGO <i>JUST DANCE 3</i> , <i>UBISOFT</i> .....	182
<b>FIGURA 20:</b> INDICAÇÃO RÍTMICA ATRAVÉS DE CÍRCULOS: JOGO <i>RHYTHM PARTY</i> , <i>KONAMI</i> ....	183
<b>FIGURA 21:</b> CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA DANÇA NOS CAMPEONATOS DE <i>ESTILO LIVRE</i> .....	210
<b>FIGURA 22:</b> MAPA RESUMO DE ANÁLISE DA <i>MPD</i> , EM SUAS MODALIDADES DE JOGO. ....	212
<b>FIGURA 23:</b> “DANÇA”. ARTESANATO BAIANO. RENDA SOBRE PEDRA.....	226
<b>FIGURA 24:</b> ESTA AUTORA E GRUPO DE JOGADORES DE <i>ESTILO LIVRE</i> , CAMPEONATO NACIONAL DE <i>PIU</i> , 2012. ....	244

## INTRODUÇÃO

A presente pesquisa insere-se no campo dos estudos sobre as relações entre dança e tecnologias digitais. Ela é motivada pela inquietação diante de alguns trabalhos de dança contemporânea em que o uso de tais tecnologias parece desvinculado da dança apresentada, resultando em cenas que, sem constituírem, de fato, uma hibridização artística, aparentam fetichizar a tecnologia, e/ou despotencializar a própria dança. Essa situação é compreensível uma vez que as pesquisas de linguagem na dança contemporânea em conexão com as tecnologias, ainda que não tão recentes, com a velocidade com que as inovações tecnológicas acontecem, estão permanentemente sendo modificadas e complexificadas.<sup>1</sup> No entanto, essa constante modificação e complexificação das pesquisas em dança em conexão com as tecnologias por razão da velocidade das inovações tecnológicas não pode ser considerada única causa para essa aparente falta de vínculo. Consideramos que parte dessa desvinculação pode também se dar por um certo enfraquecimento do fazer próprio da dança nesses processos de conexão com as tecnologias, e anterior mesmo a eles. Parece haver na atualidade certa perda de autonomia da dança, o que demanda uma reflexão crítica desafiadora em tempos de quebra de fronteiras. Essa reflexão é uma das contribuições que esta pesquisa pretende trazer aos campos teórico e prático da dança na contemporaneidade, intencionando vê-la robustecida enquanto linguagem.

Dessa forma situado, o presente estudo dedica-se a desenvolver uma metodologia de análise das conexões da dança com as tecnologias, focada na

---

<sup>1</sup> As primeiras pesquisas em dança e tecnologia digital foram iniciadas por Merce Cunningham, em meados do século passado. No Brasil, os primeiros estudos nessa área datam de 1973, desenvolvidos por Analívia Cordeiro e se dedicaram a investigar as possibilidades de notação e registro de movimentos em meio digital.

percepção das possibilidades potencializadoras da autonomia dessa arte existentes em tais conexões. Tem por estímulo inicial a dança que tem lugar nos jogos eletrônicos de dança, em particular, nas *Máquinas para Dança (MpD)* encontradas em estações de jogos eletrônicos de centros comerciais e outros estabelecimentos de entretenimento e, por essa razão, estende sua reflexão também às conexões que a dança estabelece com o jogo.<sup>2</sup> A pesquisa, então, parte da *MpD* como inspiração e retorna a ela para exercitar a metodologia de análise desenvolvida. Esta tese considera que a dança nascente na máquina, produzida especificamente no modo de jogo chamado *estilo livre (freestyle)*, é um exemplo de conexão entre dança, tecnologia digital e jogo que se dá em favorecimento à própria dança, potencializando-a em sua autonomia conjugada a suas conexões.<sup>3</sup>

Para o desenvolvimento dessa metodologia de análise das conexões com foco nas suas possibilidades potencializadoras da dança, entendemos que era preciso um ferramental analítico o mais próximo possível da própria dança, que nos possibilitasse pensar a partir do corpo dançante, como uma condição de análise, já em si, potencializadora desse fazer. Nesse processo, buscamos apoio teórico na filosofia, de forma especial no pensamento de Michel Serres, por encontrar nele não apenas consistente auxílio conceitual mas também, em si mesmo, um exemplo de

---

<sup>2</sup> O termo *Máquina para Dança (MpD)* está sendo utilizado para designar um tipo específico de jogo eletrônico de dança que utiliza a codificação do movimento por meio de interfaces de contato onde o movimento é comandado por setas, e, assim, depende de uma maquinaria composta por grande equipamento, em oposição às mais novas tecnologias de captura de movimento. Entre os jogadores, elas são chamadas de *máquina de dança*, numa simplificação não apropriada, de fato, já que a dança continua sendo produzida pelo corpo humano e não pela máquina.

<sup>3</sup> Os campeonatos de jogos na *MpD* reconhecem duas modalidades de jogo: o modo *velocidade (speed)*, pautado na resposta corporal, veloz e eficiente, aos comandos de movimento trazidos pela programação do jogo, e o modo *estilo livre (freestyle)*, onde são considerados critérios de criação e inventividade na execução dos movimentos. Dentro de cada versão da máquina há, ainda, diferentes modos de jogo, a exemplo de: *easy* (fácil) e *normal*, para iniciantes; *hard* (difícil), *crazy* (louco), *nightmare* (pesadelo), entre outros, para os especialistas.



esforço metodológico semelhante ao que pretendemos aqui.<sup>4</sup> Serres, em vasta produção filosófica, pauta sua reflexão no desejo por uma nova filosofia, reunificadora do *logos* e do sensível humanos, celebrando o que chama de novo empirismo. Nesse sentido, utiliza-se de ferramentas específicas para trabalhar seu pensamento e demonstrá-lo ao leitor: o par duro-suave, que aplica aos diferentes objetos de suas reflexões;<sup>5</sup> as narrativas literárias – mais até que a história ou filosofia; as imagens e paisagens que dão o tom atmosférico do entorno dos conceitos; o movimento espiralado, de amplitude sempre crescente, com o qual organiza as ideias; as ciências ditas “duras”; o *modus operandi* do corpo, pautado nos fluxos e composição de tensões e no movimento; e a poética da esperança, da utopia “designando aqui o que não possui lugar no espaço” (SERRES, 2011, p.19), afluída em cada uma de suas escolhas.<sup>6</sup> Além de instigante, podemos dizer que seu pensamento é poético, buscando aproximar-se o mais possível desse sensível que ele quer resgatar.

Assim também buscamos proceder aqui, acolhendo o desejo-desafio de pensar a partir do corpo dançante, como na busca por construir uma epistemologia fundamentada na dança. Esse procedimento justifica-se, por um lado, pelo entendimento de que, sendo a dança um fazer artístico do corpo não passível de traduções linguísticas, a utilização de seus princípios, materiais e métodos como ferramentas do pensar pode fazer aproximar a análise da obra analisada. Como “escrever sobre arte é uma contradição: a arte não pode ser dita” (MEDEIROS, 2005, p.15), utilizá-la como ferramenta para o pensamento pode nos ajudar a

---

<sup>4</sup> Para pesquisas sobre conexões da dança com base em outros alicerces teóricos, a exemplo da semiótica, da teoria geral dos sistemas e do evolucionismo, ver Soraia Maria Silva (2001 e 2007), Cleide Martins (1999), Adriana Bittencourt Machado (2001) e Fábio Cardia de Carvalho (2005).

<sup>5</sup> Grosso modo, Serres utiliza o duro como metáfora para o dado do mundo e os sentidos que o percebem; o suave representa a linguagem, o *logos*, a informação, o sentido.

<sup>6</sup> “As utopias precisam ser condenadas? Teríamos construído algum futuro sem elas?” (SERRES, 2003, p.18).

“sensibilizar o ser humano para essa arte da qual não podemos falar” (MEDEIROS, 2005, p.15). Por outro lado, acreditamos que a dança pode ter muito a oferecer à filosofia em termos de instrumental analítico, colaborando, talvez, com esse novo empirismo de que Serres fala.

Dessa forma, buscamos retirar do fazer da dança, cotejado com o pensamento filosófico, conceitos instrumentais que, expandidos, pudessem ser utilizados como ferramentas de análise dos demais campos (tecnologia digital e jogo), e de suas tensões, fluxos e conexões. São eles: o alongamento ou distensão, o pré-movimento e a composição. O primeiro é utilizado como ferramenta, de fato, instaurando o exercício da ampliação, do alargamento, aplicado aos conceitos, assim como o corpo faz com seus movimentos; está aqui alicerçado no pensamento de Serres e seu conceito de corpo-modal. Os dois últimos são utilizados, já de forma ampliada, como categorias de análise aplicadas aos três campos (dança, jogo e tecnologia digital); encontram apoio teórico especialmente, mas não exclusivamente, nas reflexões de Hubert Godard (pré-movimento) e Serres, Manoel Rodrigues e José Gil (composição). Junto às categorias impulsos fundamentais, *modus operandi* e finalidade, compõem os percursos pelos quais esta tese visita as conexões feitas pela dança. Essas três últimas categorias, não tendo sido, de imediato, retiradas do fazer da dança, se apresentaram fundamentais para a análise das conexões, a partir do diálogo que foi sendo trançado com os teóricos trazidos para a análise.

O primeiro capítulo apresenta os fundamentos teóricos que subsidiarão a compreensão dos conceitos de autonomia e conexão em dança na contemporaneidade – e as tensões que se estabelecem entre esses dois polos. Como pressuposto, esses conceitos são entendidos não como contraditórios, mas como complementares; como par, não como oposição. E nessa

complementariedade, diferentes tensões podem se estabelecer. São trazidos, então, os conceitos de isolamento e hibridismo entre campos.

As conexões possuem dupla significação, designando os elementos comuns aos campos conectados e também as relações que se estabelecem entre eles. Tensões, então, podem se apresentar entre os próprios elementos constituintes dos campos e entre as relações que esses campos estabelecem entre si, ambas tendo por pano de fundo as tensões advindas da própria contemporaneidade. Entre elas, importa a este estudo investigar as que estão contidas no próprio conceito de arte, no exercício da autonomia das artes frente aos demais campos da vida social, nas relações entre tecnologia e corpo, e no conceito mesmo de vida. Dialoga-se, para tanto, principalmente, mas não exclusivamente, com Peter Sloterdijk e sua concepção da modernidade como projeto de *mobilização infinita*; com Sloterdijk, a noção de finalidade apresenta-se a nós, vibrante e necessária, entrando como categoria de análise na metodologia aqui proposta. Também Richard Shusterman nos auxilia com suas reflexões sobre isolamento na arte contemporânea, e Manoel Rodrigues, com sua poética conceituação de arte como *sagrado à deriva*.

Das reflexões desse capítulo chegamos à percepção de três esferas de natureza das conexões – sensibilizadoras, instrumentais e estruturais – a serem aplicadas às relações entre dança, tecnologia e jogo.

O segundo capítulo dedica-se à dança e aos elementos que lhe caracterizam a autonomia, retirando dessa caracterização, ferramentas e categorias mencionadas acima, a comporem a metodologia de análise das conexões.

A dança é aqui conceituada como a forma rizomática da ação motora capaz de potencializar a expressividade do corpo. Esse é entendido como corpo-



totalidade, conceito construído a partir do conceito de corpo vivido, de Maurice Merleau-Ponty, expandido pelo conceito de corpo-modal de Serres. A partir dessa conceituação da dança, buscamos relacioná-la ao pensamento de Serres e identificar as principais tensões que a caracterizam na atualidade, alicerçando-nos, no que tange aos estudos em dança, principalmente, mas também não exclusivamente, no pensamento de Gil, Helena Katz, Christine Greiner, Godard, André Lepecki e Arnaldo Alvarenga. Do cotejamento estabelecido, caracterizamos o *modus operandi* da dança, e destacamos os conceitos de distensão, pré-movimento, composição e treinamento.

De posse desses referenciais, o terceiro capítulo dedica-se a visitar o jogo, a tecnologia digital e as conexões que estabelecem com a dança.

O jogo é inicialmente compreendido a partir das reflexões de Roger Caillois, Johan Huizinga, Friedrich Schiller e Serres. Partimos, como pressuposto, do conceito de impulso lúdico de Schiller (2010), que o considera a composição entre as capacidades sensíveis e racionais do ser humano, estando na base tanto dos jogos quanto das artes. Em seguida, priorizamos a obra de Caillois, **Os jogos e os homens**, por se apresentar como mais instrumental para esta pesquisa. Dela retiramos a conceituação e categorização do jogo e os desdobramentos do impulso lúdico presentes nessas diferentes categorias. Com esse referencial, o capítulo retoma as características da dança e avança investigando suas relações com o jogo. Nessa investigação, parte das pesquisas de Fabiana Marroni e Márcia Duarte Pinho, que se constituem importantes experiências nas áreas pedagógica e composicional da dança, respectivamente.

As reflexões sobre tecnologia tomaram por base os autores utilizados em pesquisa anterior, realizada por esta autora em curso de mestrado,<sup>7</sup> nos desdobramentos de suas reflexões que de lá para cá foram construídos. Dialogamos com Lev Manovich, Pierre Lévy e Stephen Wilson, buscando destacar aspectos estruturantes das tecnologias digitais que mais implicações exercem sobre o fazer da dança, e assim subsidiar a reflexão sobre as possibilidades potencializadoras dessa arte presentes nas suas conexões com as tecnologias.

No quarto capítulo, visitamos a *Máquina para Dança*, caracterizando-a a partir de histórico evolutivo dos jogos eletrônicos de dança. É importante situá-la dentro desse desenvolvimento pois as diferenças tecnológicas entre as mais de 120 versões de jogos já lançadas delimitam diferentes formas de jogo, delimitando, também, as possibilidades da dança a nascer dele: diversas tecnologias de jogo resultam em diversas danças, como será visto adiante. Nesse universo, optamos por aprofundar a investigação sobre as *MpD*, enxergando nelas maior espaço para um movimento a se aproximar mais da dança contemporânea do que o espaço que oferecem os jogos com tecnologias distintas.

Em seguida, são apresentados os estudos sobre a *MpD* precedentes a esta tese. A literatura crítica sobre a *MpD* é escassa. Constatamos a atual inexistência, no Brasil, de estudos sobre ela. Os autores referenciados aqui, são, em sua maioria, estadunidenses, pesquisadores nas áreas de jogos eletrônicos e/ou música, e suas publicações são artigos disponíveis em páginas virtuais de resenhas de jogos ou de revistas ou jornais e eventos acadêmicos. Não foram encontradas pesquisas na própria área da dança. O material disponível, em sua maioria, gira em torno dos significados sócio-culturais e identitários veiculados nesse tipo de jogo. Há,

---

<sup>7</sup> Pesquisa publicada em livro intitulado **Dança contemporânea e o movimento tecnologicamente contaminado**, Brasília, Editora IFB, 2010.

portanto, uma lacuna na investigação sobre os aspectos estéticos e composicionais da dança nele produzida que esta tese pretende ajudar a preencher.

O capítulo prossegue buscando caracterizar a dança na máquina enquanto fenômeno estético resultante da composição entre dança, tecnologia e jogo, e sustenta que essa composição é favorecedora da dança em função das conexões que estabelece com tais campos.

O método utilizado para a visita à *MpD* foi o da indução. Além das fontes secundárias acessadas por meio da literatura acima descrita, utilizamos, como fontes primárias da pesquisa, vídeos relativos à *MpD* e entrevistas a jogadores. Ao longo desses três anos de pesquisa assistimos a centenas de vídeos relativos à *MpD*, postados no *Youtube*, com procedência de diversos países. Selecionamos, para constar na tese, quinze vídeos pertinentes à argumentação aqui desenvolvida. Tais vídeos encontram-se reproduzidos no *dvd* que acompanha este texto. As entrevistas foram feitas em três momentos distintos: a) no início da pesquisa, quando entrevistamos Anayran Pinheiro, competidor brasileiro do modo *velocidade* do jogo (*speed*); b) no evento *OTACON*, em Brasília-DF (2011), quando foram entrevistados, por meio de questionário, quinze jogadores, aleatoriamente (Apêndice II);<sup>8</sup> e c) no Campeonato Nacional de *Pump*, em São Bernardo do Campo-SP (Novembro, 2012), quando entrevistamos seis jogadores do modo *estilo livre* (*freestyle*), entre competidores e ex-competidores (transcrição das entrevistas no Apêndice III). Os questionários e entrevistas não tiveram fins estatísticos. Objetivaram uma aproximação ao ambiente dos jogadores. Ainda que não quantitativamente representativos, foram qualitativamente significativos,

---

<sup>8</sup> *OTACON*, palavra derivada da junção de Convenção com *Otaku*, é um evento que reúne fãs da cultura *pop* japonesa e coreana. *Otaku* é um termo de tratamento em japonês, e ganhou o mundo com o significado de fãs dos quadrinhos, animações, jogos eletrônicos e música asiáticas. Em 2011, aconteceu em Brasília, nos dias 29 e 30 de outubro, no Colégio Dom Bosco.

corroborando com as reflexões apontadas pelas fontes textuais e imagéticas utilizadas na pesquisa.

Encerrando o capítulo, distendemos os resultados encontrados na análise da dança na máquina para que dialoguem com a dança contemporânea, buscando subsidiá-la com outros olhares sobre sua autonomia e as conexões que estabelece na atualidade.

A dança entendida como forma rizomática da ação motora, como renda dentro da rede de conexões do corpo-totalidade, pode, fortalecida em suas conexões internas, compor com o jogo e a tecnologia de forma a se potencializar, e assim, fazer nascer daí outras tecituras expressivas de movimento. E de pensamento. As considerações finais desta tese retomam o desejo por uma epistemologia da dança.

## CAPÍTULO 1. AUTONOMIA E CONEXÕES EM DANÇA

### 1.1. Entre o isolamento e o hibridismo

*Toda separação esquece o nó ou os arabescos que estão entre as coisas separadas.*

Michel Serres

A conexão da dança com os vários campos da vida – como o jogo, as tecnologias, outras linguagens artísticas, educação etc. – são alvo de constante reflexão e experimentação prática na contemporaneidade. Conceitos como os de interdisciplinaridade, hibridismo, intersemiotização – ou dansintersemiotização<sup>9</sup> –, mestiçagem, entre outros, buscam abarcar, teoricamente, o que a experimentação prática de diferentes possibilidades de conexão vem efetivamente construindo em nosso tempo no campo das artes em geral e da dança em particular. Tais reflexões são pautadas no reconhecimento da quebra de fronteiras e da dissolução de categorias que resultam no estabelecimento de outras experiências artísticas, por vezes inovadoras. Esta tese, ao tempo em que identifica tais práticas interdisciplinares e reconhece nelas uma ampliação exuberante do leque de experiências estéticas, empenha seus esforços na valorização da dança em seu fazer autônomo como uma das paletas, de importante força expressiva, desse leque.

Simultaneamente, esforçamo-nos por utilizar, como alicerce da reflexão, a própria dança em diálogo com o pensamento filosófico contemporâneo, traçando um percurso analítico que vai da prática dancística à teoria filosófica. Por essa razão, esta pesquisa convida a aprofundarmos o pensamento sobre as

---

<sup>9</sup> Termo cunhado por Soraia Silva (2001), com a colaboração de Ricardo Araújo, para designar a interação da dança com outras linguagens artísticas.

diferentes conexões, a partir do ponto de vista da dança, investigando-as quanto ao grau de potencialização que as mesmas propiciam à autonomia desse fazer. Nessa reflexão parece instaurar-se um impasse, uma vez que autonomia e conexão são, a princípio, conceitos antagônicos.

Conexão pode ser entendida como relação lógica ou causal que se estabelece entre dois ou mais campos, com nexos e coerência entre eles, objetivando um funcionamento combinado, simultâneo (HOUAISS, 2012). Também pode ser entendida como elemento, ação ou qualidade comum a duas ou mais coisas e que representa uma ligação factual entre elas (AULETE, 2013).

Autonomia, por seu turno, é a capacidade de autogoverno, é a liberdade de conduta livre de imposições restritivas de ordem alheia; a preservação da integridade (HOUAISS, 2012). Pode também ser entendida como autossuficiência em relação a determinado elemento (AULETE, 2013).

Designando relação, a conexão entre campos se dá, então, numa tensão constante entre a prática autônoma de cada um deles; entre autogoverno e governo partilhado; entre conduta livre e acolhimento de imposições alheias; entre preservação da integridade e desintegração. Mas tensões não se estabelecem, exclusivamente, na oposição de forças conflitantes; podem se dar, também, como soma de forças, em ambas situações, configurando-se diferentes possibilidades de ampliação ou redução da potência dos campos.

O termo tensão, dentre suas várias acepções e em diferentes rubricas, possui esse duplo entendimento que nos auxilia aqui, importante para a compreensão dos tipos de conexão a se estabelecerem entre a dança e os demais campos: a tensão como soma de forças, a ampliar a potência; e a tensão como

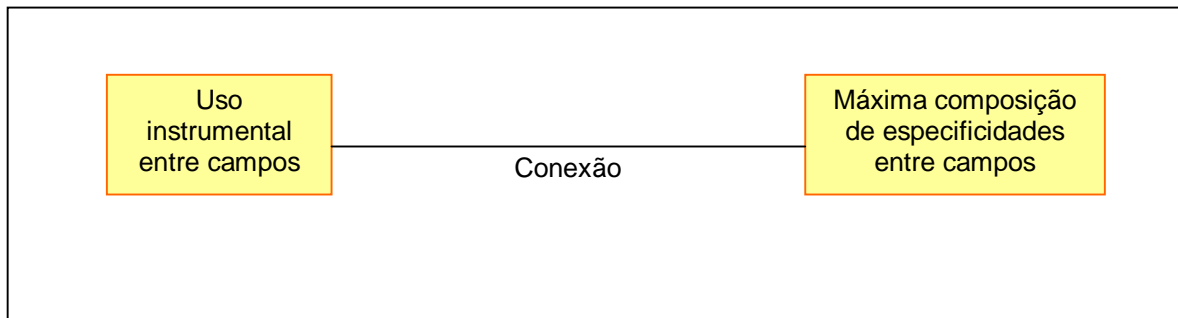
oposição de forças, tanto podendo distender e ampliar como podendo cisalhar.<sup>10</sup> A tensão de cisalhamento, para a física mecânica, é a força que, aplicada sobre um corpo sólido provoca o deslocamento lateral, paralelo a si mesmo, de um plano desse corpo. Aplicada aos pares, em pontos adjacentes do corpo, em direções paralelas e em sentidos opostos, ou com a oposição insuficiente da resistência desse corpo, provoca a deformação ou fratura do mesmo. O cisalhamento provoca o corte; a distensão, a ampliação. Pela fisiologia muscular, sabemos que a distensão, se excessiva, deixa de ser ampliação e também provoca ruptura; pela dança, aprendemos a cuidar da distensão e a tê-la, assim cuidada, como elemento de composição.

Dessa forma, no entender que aqui se constrói, a conexão é composta por variadas configurações de tensões entre os campos relacionados, conforme as especificidades dos mesmos – finalidades, elementos, estrutura, propriedades – e conforme a existência, nessas especificidades, de elementos comuns aos campos conectados. Há, portanto, diferentes tipos de conexão, com diferentes composições de tensões entre os campos conectados, que têm como limites, de um lado, o uso instrumental de um campo pelo outro, configurando máxima autonomia do primeiro, e de outro, a máxima composição possível das especificidades, estabelecendo-se aí, a priori, o grau mínimo de autonomia (Figura 1). Tendencialmente, haveria um momento de quebra da conexão, quando, para aquém dela, se instala o isolamento, e para além dela, se instaura o hibridismo (Figura 2). O hibridismo acontece quando, em meio a uma máxima conexão entre dois campos, ocorre uma transformação de elementos essenciais de ambos os

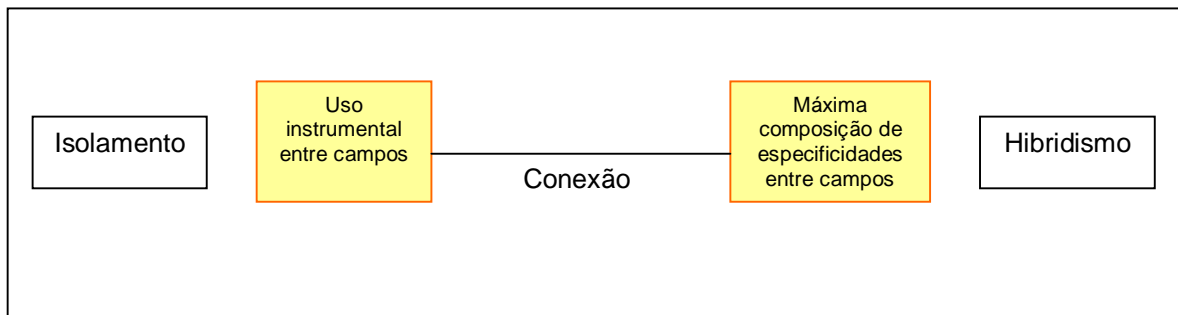
---

<sup>10</sup> Tensão: qualidade, condição ou estado do que é ou está tenso; estado do que ameaça romper-se (sentido figurado); para um circuito elétrico, diferença de potencial entre dois de seus pontos; tensão elétrica, voltagem; força ou sistema de forças que age sobre um corpo sólido, por unidade de área, e é capaz de provocar compressão, cisalhamento ou tração (física); o ato de distender ou ser distendido (diz-se especialmente de músculo); estado de sobrecarga física ou mental (HOUAISS, 2012).

campos que alteram suas propriedades, estrutura e finalidades, criando um outro campo. Já não falaríamos mais, nesse momento, em conexão entre campos, mas em outro campo, outra especificidade, mesmo que composta por elementos reconhecidamente distintos e referenciados aos campos de origem.



**Figura 1:** Possibilidades de conexão entre campos, considerando-se a gradação de autonomia



**Figura 2:** Tendência para quebra de conexão: isolamento e hibridismo

Esta pesquisa debruça-se sobre esse entremeio, sobre esse espaço das conexões. Interessa-se pelas tecnologias digitais na medida do que elas podem potencializar e transformar a dança, contribuindo para a tecnologia própria desse fazer. Foi esse o olhar que anteriormente embalou a construção do conceito *movimento tecnologicamente contaminado* (MENDES, 2010); é novamente ele que agora se volta para a *MpD*.

Reconhecemos nessa reflexão um desafio, em muitos aspectos desconfortável, pois determinar com exatidão os graus de tensão existentes entre esses dois polos – conexão e autonomia –, aqui entendidos como par e não como



antagonismos, dentro das relações de conexão que a dança estabelece com outros campos, pressupõe a existência de definições categóricas sobre essa dança e esses campos com os quais ela se relaciona, o quê, na contemporaneidade, é, em si mesmo, tarefa difícil e por vezes indesejada. Ainda que sem universalismos, e com alguma constatação mesmo do acirramento de definições categóricas desumanizantes, vivemos um tempo marcado pela quebra de fronteiras, pelo esgarçamento de limites, pela desconstrução de categorias, nos mais variados campos do saber e do fazer humanos; quebras, muitas delas, que representam, em diversos campos sociais, a efetiva possibilidade da diferença, da diversidade, da luta contra o preconceito e a exclusão. Ainda assim, aceitamos aqui esse desafio, por três razões: a) a dança não se constitui, em sua especificidade, um campo em que a autonomia deva corresponder a atuações subordinadoras ou excludentes e desumanizantes, o que tornaria a sua desintegração uma necessidade, no nosso entendimento; b) o ato da categorização, em si, não pressupõe, inexoravelmente, a rigidez, a incomunicabilidade ou o pré-conceito; acreditamos que tais elementos resultam dos valores e usos que são dados a esse ato; c) acreditamos ser possível alargar o conceito de categoria como fator limitante, e, incluindo seu contraditório, compreendê-la, dentro da diversidade, como fator multiplicador, como instrumento de interação, com características flexíveis e mutantes, a exigir permanentes reformulações. Pode-se, assim como Martin Heidegger entende o limite, também pensar a categoria como aproximações conceituais dos fenômenos enquanto produzidos, a serem revisadas conforme as exigências de cada novo produzir.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Heidegger entende o limite a partir do conceito grego no qual este “não restringe, antes traz somente ao aparecer, o presente enquanto produzido. [...] O limite constituinte é o que repousa – a saber, na plenitude da mobilidade.” (HEIDEGGER, 1977, p.70).

Essas razões encontram acolhida no pensamento de Serres. Ele alerta, reiteradamente em sua obra, para a natureza misturada e circunstancial dos sujeitos, objetos, fenômenos, do “dado do mundo”, enfim. Especialmente em seu livro **Os cinco sentidos** (2001a), demonstra como o verbo, a linguagem, os conceitos, buscam estabilidades no que é da ordem do instável, no que é invariante apenas por sua variação. Essa seria a tentativa, frustrada, das categorizações. No entanto, também nele encontramos ressonância da possibilidade da categorização como fator multiplicador e como exercício da potencialidade cognitiva humana. Para ele, variado que dizer múltiplo, e diz: “A variação exige que se pense ao mesmo tempo o estável e o instável, não o instável puro que não poderia ser verdadeiramente compreendido, mas o invariante na variação.” (SERRES, 2001a, p.62). E completa: “A inteligência regozija-se ao discernir a variedade, cultivemos o variado para que viva, ativa, a inteligência.” (SERRES, 2001a, p.260).

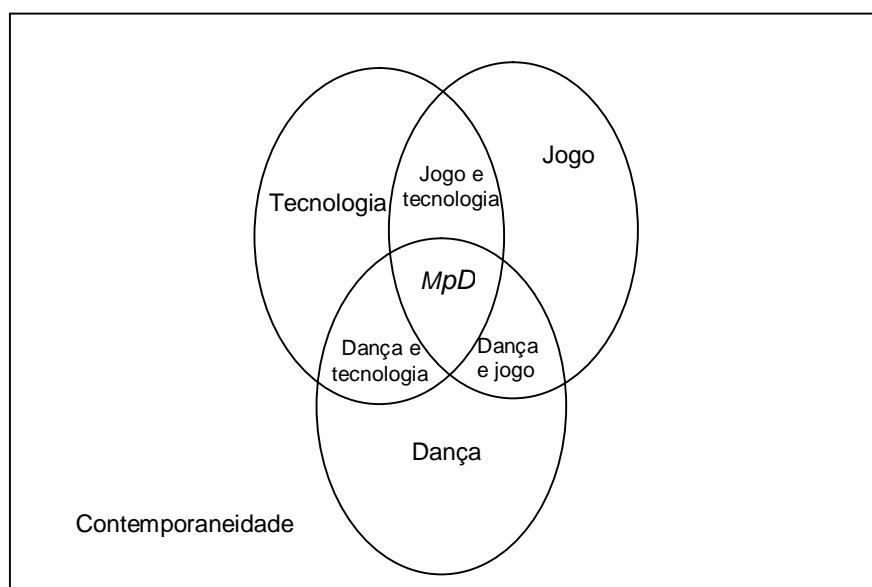
O desafio se amplia ao nos voltarmos para as conexões. Se, individualmente, os campos analisados já se configuram como variedades, como categorias não fixas e circunstanciadas, as relações que eles estabelecem entre si constituem-se redes ainda mais complexas. Serres chama as conexões de nó, ou trevo. E essa complexidade dificulta ainda mais a ação da análise. “A mistura não é analisada facilmente” Serres (2001a, p.75) diz, e lembra que o termo análise reproduz um verbo grego que significa desatar, ou seja, exige que desfaçamos o nó; mas ele sugere que é possível acolhermos o desafio, mudando as estratégias de abordagem, e seus protagonistas: propõem que, incluindo a própria conexão nesse método, alcemos para o centro do processo de conhecimento a nós mesmos, o corpo todo envolvido, sentidos e cognição. Para ele, conhecer as coisas exige que nos coloquemos entre elas. “Não apenas em frente para vê-las, mas no meio de sua

mistura, [...] o tato está situado entre, a pele realiza nossas circulações, o corpo desenha o caminho atado, ligado, pregueado, complexo, entre as coisas a serem conhecidas.” (SERRES, 2001a, p.76).

Então, como estratégia metodológica, Serres propõe que troquemos a exclusiva observação dos objetos, das ciências exatas, e a vigilância das relações, das ciências humanas, pela *visita*, que reúne em si o *ver*, o percurso do *ir ver* e “alguma insistência ativa” que “revela benevolência ou autoridade”, por nós compreendida como o *sentido da visita*. Ele diz que visitamos o mundo, não só devido à presença do corpo nele, ou por meio dos instrumentos e máquinas; “mas também intelectualmente: cada disciplina, experimentação ou teorema libera uma vista que é preciso ir buscar, outro deslocamento.” (SERRES, 2001a, p.312).

Apoiada em Serres, esta pesquisa *visita* as conexões que a dança estabelece com a tecnologia e o jogo, e o faz a partir da vista liberada pela própria dança, pela lente dela, a partir de ferramentas suas, buscando trazer para o processo de conhecimento, não só o corpo, como faz Serres, mas o corpo dançante.

A *MpD* faz conectar dança, tecnologia digital e jogo (Figura 3).



**Figura 3:** *MpD* como composição entre tecnologia, jogo e dança

A figura acima é topológica. Ilustra a delimitação entre espaços de autonomia e conexão entre os campos, evidenciando suas interseções. A partir dela, há que se considerar as múltiplas camadas e dobras que tridimensionalizam e atravessam essa imagem, que perfuram ou esgarçam as fronteiras, que expõem as tensões, as misturas, tramando uma renda com outros campos da vida, outros fluxos e conexões não evidenciados aqui e também com aqueles fluxos insuspeitos e que constituem opacidades. Não utilizamos um modelo a priori de análise das conexões. Ele é construído no percurso, apoiado nas ferramentas da dança e da filosofia, buscando o que Serres chama de simplicidades<sup>12</sup>. Acreditamos que elas estão presentes em cada campo, e se deixam ver, mesmo que parcialmente, quando das conexões entre eles. A *MpD* dança nos ajuda nesse percurso de construção.



**Figura 4:** Máquina para Dança – Jogo *PIU*

Imagem disponível em [highwaygames.com/products/view.php?id=3654](http://highwaygames.com/products/view.php?id=3654), capturada em 30/09/2013.

Assim, no esforço por separar sem “esquecer os nós e arabescos,” visitamos a dança, o jogo e a tecnologia, buscando desvelar suas especificidades-

<sup>12</sup> “Esses simples são pouco vistos na natureza, nunca encontramos senão o espectro indefinido de seus compostos, só conhecemos o simples pelos matizes e por suas reações recíprocas.” (SERRES, 2001a, p.22).

simplicidades, para, com elas, compreendermos os tipos de conexões, a partir dos graus de tensão que se estabelecem entre esses campos – se apontando para a distensão potencializadora ou para o cisalhamento despotencializador – e que podem ser encontrados na *MpD*. Lembrando que:

Desvelar não consiste em remover um obstáculo, retirar uma decoração, afastar uma cobertura, sob as quais habita a coisa nua, mas seguir pacientemente, com uma respeitosa habilidade, a delicada disposição dos véus, as zonas, os espaços vizinhos, [...] para abri-los quando for possível, como uma cauda de pavão ou uma saia de rendas. (SERRES, 2001a, p.78-79).

Cada um desses campos traz em si tensões próprias, dinâmicas, anteriores às tensões relacionais que se estabelecem nas várias formas de conexão entre eles, e também tensões com o tempo presente, entendido aqui como o pano de fundo por sobre o qual se estabelecem tais conexões (Figura 3). A próxima seção se dedica a esse tempo atual, visitando-o, dentro de sua multiplicidade, nos aspectos considerados como significativos para o fazer da dança hoje, e com os quais ela rendilha sua autonomia conectada.

## 1.2. Tensões da contemporaneidade: o pano de fundo

*Uma das funções da arte é precisamente essa, de estabelecer ponte entre as consciências. Principalmente quando a gente sabe da clausura da consciência. [...] Na tentativa de romper essa clausura, a gente faz arte.*

Bandeira de Mello

O termo contemporaneidade está sendo usado nesta pesquisa em seu sentido cronológico, daquilo que representa o tempo presente, atual. Extrapola os horizontes desta tese aprofundar a discussão da contemporaneidade como termo

que designa a emergência de um outro tempo histórico – ou a-histórico, conforme alguns pensadores – que esteja pondo fim à modernidade. Essa é compreendida aqui, grosso modo, como o período que vai do Séc. XVIII, marcado pelos ideais de racionalidade, ordenamento e progresso fundamentados nos pensamentos iluminista, cartesiano e humanista, até meados do Séc. XX, quando o ser humano, diante das guerras, conflitos, destruição da natureza, miséria, entre outros, que sua racionalidade gerou, se questiona sobre as bases do projeto modernista até então estabelecido. De lá aos dias de hoje, termos como Pós-Modernidade (BOAVENTURA DE SOUSA SANTOS, 2010), Modernidade Tardia ou Reflexiva (ULRICH BECK e ANTONY GIDDENS, 1997), Intervalo (SLOTERDIJK, 2002), Supermodernidade (MARC AUGÉ, 1994), Capitalismo Tardio (FREDRIC JAMESON, 1997) são atribuídos ao tempo presente e se esforçam por construir um pensamento que abarque esse tempo e seus desafios e dilemas. Divergem não na constatação de peculiaridades desse momento da humanidade, mas na relação dessas peculiaridades com o passado e com o porvir.

Alguns aspectos caracterizadores da modernidade são considerados aqui, portanto, por terem relação direta com o esforço de compreensão desse momento atual e suas implicações à arte da dança. Essa é tratada por *dança na contemporaneidade*, referindo-se à vastidão de expressões dancísticas produzidas hoje, e por *dança contemporânea*, quando se referindo à dança que outorga a si ser a expressão mais atualizada desse momento presente dentro da linguagem da dança cênica, ainda que essa nomenclatura seja também passível de questionamentos.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Pode-se dialogar aqui com Marc Jimenez (2003) e sua crítica ao conceito de arte contemporânea. Ele diz: “Enquanto a modernidade é rica de significações, histórica, política, ideológica social e artística, o termo ‘contemporâneo’, ao contrário, unicamente temporal não designa *a priori* nada além

Esse tempo atual nos desafia com dilemas e conflitos próprios, fortemente caracterizados pela influência dos avanços tecnológicos. O ser humano, espécie, apercebe-se de um viés destrutivo em seu potencial empreendedor: inova tecnologicamente a uma velocidade estonteante, atingindo limites impensados, do macro ao micro, das galáxias anos-luz distantes ao inimaginável mundo da nanotecnologia; salva vidas com procedimentos, equipamentos, medicamentos cada dia mais sofisticados; reduz as distâncias entre as pessoas com suas muitas redes de comunicação informacional; compõe colaborativamente, nessas redes, diversas formas de arte, novas experiências estéticas; ao mesmo tempo, discrimina, segrega, separa, produz solidão cruel; exclui dos benefícios da tecnologia enorme parcela dos seus; exclui muitos da mínima qualidade de vida e os deixa viverem como se ainda estivessem no paleolítico; mata, tortura, guerreia contra si mesmo; talvez tardiamente, descobre que guerreia contra seu próprio planeta.<sup>14</sup> Algo como se o seu desenvolvimento evolutivo houvesse empenhado todas as energias no avanço da engenhosidade, da cognição, da curiosidade descompromissada, do *logos*, da inventividade dos meios, e tivesse deixado de lado, ou com menor intensidade, os avanços no campo afetivo, sensível, relacional e das finalidades. Temos aumentada a capacidade inventiva e diminuída, ou quase não acrescida, nossa capacidade de nos perguntar: *para quê, mesmo?*

---

da pertinência ao tempo presente, atual. Ora, em se caracterizando a atualidade artística por uma extrema heterogeneidade de formas, técnicas e estilos, há certo paradoxo em querer agrupar esta diversidade sob um único termo genérico. Em realidade, a noção de 'arte contemporânea', tal como intervém nas controvérsias atuais, remete às obras de um número limitado de artistas reconhecidos em um micromeio, no mundo da arte oficial, no famoso circuito, gozando de um status, mediático e econômico, privilegiado. Esta arte, que deveria ser, de modo mais correto, qualificada de 'institucional' ou de internacional, amplamente assediada pela produção norte-americana, representa somente uma pequena fração da criação de hoje, da arte que 'está sendo feita'." (p.59-60). Esse *status* mediático e econômico privilegiado, de que fala Jimenez, cabe apenas parcialmente à realidade da dança contemporânea brasileira. No entanto, de fato há uma legitimação da dança considerada contemporânea por espaços institucionais que culminam por delimitar o próprio conceito.

<sup>14</sup> Para Serres, é contra a Terra que o ser humano travará a verdadeira Guerra Mundial, se não despertar a tempo. Ver dele *A guerra mundial*, 2011. Também Sloterdijk (2002) aponta a emergência de outro olhar para o planeta, não mais como "palco indiferente" para a encenação da peça humana, mas como a própria peça, conteúdo da preocupação humana, lugar para simbioses.

Na experiência individual, o ser humano também se percebe contraditório. Em que pesem as fundamentais diferenças genéticas e culturais existentes entre os indivíduos, é plausível dizer, deste olhar particular que aqui se constrói, que a atualidade nos permite reconhecer nossas tensões como próprias da condição humana e nos livrarmos da heteronomia moral do pecado, acolhendo os conflitos e fragilidades constituintes de nossa humanidade; no entanto, aprendemos pouco ainda a nos potencializar nesse processo, aprendemos pouco sobre como, e com o quê, nos motivar. Da mesma forma que acima, para a humanidade como espécie, também aqui, na esfera individual, cabe a pergunta: *para quê, mesmo? para quê, mesmo, vivemos?* Desvela-se uma primeira tensão da atualidade: certo descompasso entre potencialidades intelectuais e operacionais, e as potencialidades da ordem do sensível, dos afetos, das relações. A *visita* como metodologia, de Serres, busca atenuar esse descompasso, e podemos associar nossa indagação *para quê, mesmo?* à “insistência ativa” que dá sentido à visita.

Para alguns pensadores, esses dilemas, conflitos e descompassos são sintomas do fracasso do projeto modernista. Pautada nas ideias de progresso, velocidade, autonomia dos campos da vida social, negação dos arcaísmos do mundo antigo, a modernidade acreditava ter encontrado a solução para os males da humanidade. Uma solução sustentada no movimento, como afirma Sloterdijk (2002).

Esse autor elabora o que chama de crítica da cinética política, e analisa a modernidade sob tal prisma. Em sua visão, a cinética tornou-se a ética da modernidade. Ele parte da ideia de que no fundamento do progresso modernista está uma iniciativa moral que busca incansavelmente pelo melhor. E diz que a “experiência de um progresso real ensina-nos que uma iniciativa humana preenche de valores sai ‘para fora de si’, rebenta com os antigos limites da sua mobilidade, alarga



o seu campo de acção e se impõe, com boa consciência, frente a entraves internos e a resistências externas.” (SLOTERDIJK, 2002, p.31-32). No entanto, o que a própria modernidade não teria assumido foi a sua propensão a só considerar os motivos morais na sua capacidade de promover movimentos exteriores; as iniciativas éticas iniciais dos processos progressivos dão lugar ao automatismo cinético. No entendimento aqui em construção, associamos esse automatismo cinético à ausência de finalidades, o *para quê, mesmo?* apontado acima; indagação que pode ser um convite a uma re-flexão sobre as “iniciativas éticas iniciais dos processos progressivos”, seja na esfera individual ou coletiva da humanidade, e que representa a simbiose entre o sensível e o *logos* humanos. Sloterdijk (2002, p.33) conclui: “Isto fornece-nos a fórmula dos processos de modernização: progresso é movimento para o movimento, movimento para mais movimento, movimento para uma capacidade de movimento incrementada.”

A modernidade, então, exige que nos afastemos de todas as situações que nos imobilizam, que nos fixam, que limitam nosso movimento, e conceitua, a priori, liberdade como liberdade de movimentos. Para Sloterdijk, ela é puro ser-para-o-movimento e, nessa construção, saltam motivos irrefutáveis que correspondem a aspirações mais universais humanas:

Se, realmente, o processo fundamental da Modernidade se apregoa como “movimento de autolibertação da humanidade”, então trata-se de um processo que nós, pura e simplesmente, não podemos não querer e de um movimento que é impossível não fazermos. Parece estar em acção, aí, um automatismo moral-cinético que não só nos “condena à liberdade”, mas também ao constante movimento de libertação. (SLOTERDIJK, 2002, p.34).

Sloterdijk (2002, p.35) aponta, no entanto, que, em que pesem, de fato, para algumas classes sociais, os muitos espaços ampliados de movimento nos

mais diferentes campos,<sup>15</sup> a maior parte do progresso conduziu a “movimentos forçados de um novo tipo, que podem competir, em termos de heteronomia e de energia geradora de miséria, com os apertos mais sufocantes dos tempos pré-modernos.” Uma pseudoliberalidade gerando automatismos.

Esse modelo cinético da modernidade, para o autor, é passível de identificação com o de uma *mobilização*. Sloterdijk evidencia nesse conceito o caráter da passagem total do potencial para a ação, constantemente, e enxerga nisso um fatídico processo que utiliza todas as reservas de forças e impele para realização tudo quanto seja potencial. Para o autor, em termos civilizatórios, o termo descreve um mecanismo que utiliza os avanços modernos nos campos do poder e saber, da mobilidade, da precisão e eficácia, em prol do endurecimento e da mortificação, para armamentos e expansões que rompem conexões. Essa mobilização, como fundamento da modernidade, conduziria a posições impossíveis e ao insustentável. Essa seria a porta para o aparecimento de uma crítica da falsa mobilidade, ou uma teoria crítica do movimento. Tal teoria buscaria a diferenciação entre a *autêntica mobilidade* e a *falsa mobilização* e basear-se-ia na compreensão de que há, em questões cinéticas “um espectro que se estende desde o fisiológico até ao político.” (SLOTERDIJK, 2002, p.41). Para ele, essa teoria crítica da mobilização faria a ligação entre o processo mental e o acontecer real, por sobre o abismo que hoje existe entre eles, no plano dos conceitos fundamentais, e forçaria o teórico a perguntar a si mesmo se o que propõe o sacrifica “ao ídolo da mobilização” ou se o diferencia relativamente a ela, condição que, para o autor, deixa dúvidas

---

<sup>15</sup> “[...] é quase miraculoso o que os membros das burguesias e classes médias contemporâneas conquistaram em termos de mobilidade, no decurso de escassos dois séculos, no terreno da política, da economia, da língua, da informação, da circulação, da expressão e da sexualidade.” (SLOTERDIJK, 2002, p.34).

sobre a real possibilidade de tal teoria.<sup>16</sup> Ainda assim, ele a descreve como “escola preparatória da desmobilização”, e completa: “Somente como tranquila teoria do movimento, somente como silenciosa teoria da ruidosa mobilização, é que uma crítica da Modernidade ainda pode ser diferente do objeto criticado.” (SLOTERDIJK, 2002, p.42). Sloterdijk (2002, p.43, grifos do autor) propõe, por fim, que entremos “numa investigação do processo-progresso que, *através de nós*, passa a toda pressa *por cima de nós*.”

As dúvidas de Sloterdijk quanto às possibilidades de uma crítica à modernidade constituem-se, em si, tensões do tempo atual. Não só a filosofia, a história, a sociologia, mas os diversos setores da vida se perguntam se estamos retomando as “iniciativas éticas iniciais” para os processos progressivos, ou como fazer para nos livrar-mos do automatismo moralo-cinético. Questionam-se as finalidades, e também para Serres essa é uma questão importante. Ele diz: “Desde Darwin ou, pelo menos, desde Voltaire, cientistas e filósofos detestam as causas finais, do mesmo modo que usam pouco o martelo e a enxada.” (SERRES, 2003, p.56). Sloterdijk diz estarmos vivendo uma transição, um intervalo. Para Serres, vivemos hoje uma crise de projetos, de finalidades, mas, simultaneamente, uma nova *hominescência* está em curso.

O progresso que preocupa Sloterdijk – para que não passe “por cima de nós” – encontra intensificação sem precedentes com o desenvolvimento das tecnologias digitais, gerando uma tecnocultura baseada em excessos: de informação, de rapidez (extrema velocidade de circulação e de modificação da

---

<sup>16</sup> “Pois uma teoria já só pode ser crítica, independentemente daquilo que transporta em termos de semântica crítica, desde que denuncie a sua cumplicidade cinética com a mobilidade do processo mundial na pior de todas as direcções possíveis. Por isso, tem de ficar em suspenso a questão de saber se ainda pode haver uma tal ‘terceira’ teoria crítica, não só quanto ao valor nominal, mas também quanto ao sentido efectivo.” (SLOTERDIJK, 2002, p.42).

informação), de automação das ações, de fragmentação espaço-temporal e imagética, de transformação, de transcodificação, de transmutação. No entanto, como visto em pesquisa anterior, o corpo, em seu funcionamento, não é fragmentado, interrompido, modular, puramente autômato. O tempo, espaço e intensidade de suas ações – motoras ou não –, não podem ser sempre caracterizados pelo excesso. “É em termos relativos, metafóricos ou virtuais que o corpo pode ir para além de si mesmo ou através de si mesmo, de forma intensa, como querem os *trans* contemporâneos.” (MENDES, 2010, p.89-90). A incompatibilidade na adequação do ser humano a esses excessos tensiona-o em sua relação com a atualidade, podendo gerar estresse, angústia, estranhamento, desconforto. As tecnologias digitais estimulam esse estresse e constituem desafios para a vivência do corpo-totalidade. Eis mais uma tensão da atualidade.

Augé chama esse estado de excessos de fenômeno da superabundância, e considera que tal fenômeno não representa, necessariamente, uma ruptura com a modernidade, mas, ao contrário, a intensifica, caracterizando a atualidade como supermodernidade.

A dança contemporânea reflete essas tensões da atualidade e carece também voltarmos à arte na modernidade para poder compreender suas influências na produção da dança no tempo presente.

O movimento, tal como o apresenta Sloterdijk, autoigccionado, desconectado de finalidades outras que si próprio, produtor de individualidades que se querem livres e automoventes, também caracteriza a produção artística moderna em geral, e a dança em particular, e pode ser traduzido, nesses campos, principalmente pela conquista da autonomia. É na modernidade que as artes

ganham independência e autogoverno e crêem livrar-se do que dizia respeito à produção artística do mundo arcaico. Delineia-se o conceito de *arte pela arte*.

Discutir autonomia das artes em geral e da dança em particular conduz a refletir sobre sua prática em relação a seus processos e produtos, em relação a seu diálogo com os demais campos da vida social – no caso desta tese, o jogo e as tecnologias digitais – e em relação ao próprio conceito de vida.

Shusterman (2003, p.126) sugere que a autonomia da arte, desenvolvida através da modernidade, tem bases na construção filosófica do próprio conceito de arte – uma construção que se pautou na gradativa especialização e consequente separação da arte “da prática séria da vida” – e bases econômicas, com mudanças na posição socioeconômica dos artistas que, ao perderem o suporte da Igreja e da aristocracia, “tiveram que afirmar a independência ideológica da arte a fim de expressar e de estabelecer sua independência econômica.” Nesse pensamento, a autonomia da arte é nascida de fora para dentro da própria arte, como resultado de uma conjunção de fatores econômicos e filosóficos. Uma autonomia assim nascida aponta desde já para uma natural (relativo a nascimento) e necessária relação de diálogo entre a arte e outros domínios da vida. Ainda que se possam fazer objeções a Shusterman quanto a uma possível exclusão dos fatores intrínsecos à própria arte que a levaram à busca de sua independência, é inegável que os fatores por ele citados corroboraram com esse processo.

A autonomização nas artes representou sua independência da função servil que era exercida em relação à igreja e à corte, num movimento emancipatório enquanto linguagem. Mas, de outro lado, resultou num processo de segmentação do próprio conceito de arte. Para Shusterman, o ideal de progresso através da crescente especialização e inovação que caracterizou a autonomia

nascente das artes, tributário da modernidade, consubstanciou-se numa arte pautada na inovação pela inovação, atrelada às “mais avançadas formas de consciência”, o que a tornaria acessível apenas a uma minoria de sentidos pretensamente mais refinados, relegando a um domínio subartístico tudo que pudesse atrair para a compreensão menos erudita e para a experiência mais popular (o kitsch, o entretenimento ou a indústria cultural; aqui, também a dança na máquina). Ele diz:

Esta apreciação e o *status* destes apreciadores são culturalmente deslegitimados, de maneira que, ao contrário de unir a sociedade humana com seu poder de comunicação, a arte vem para dividi-la em privilegiados participantes da verdadeira arte e as massas cegas que se embriagam com enganosos substitutos na cultura popular. (SHUSTERMAN, 2003, p.127).

Esse limitado conceito de arte, para o autor, “distancia a arte de nosso viver cotidiano e empobrece a qualidade estética de nossas vidas” (SHUSTERMAN, 2003, p.127), além de, por seu ideal de autonomia radical, gerar uma compartimentalização de efeitos devastadores.

Esses efeitos, com repercussões até os dias atuais, dialogam com o endurecimento e o rompimento de conexões presentes na modernidade, de que falava Sloterdijk. Entre tais efeitos, Shusterman chama atenção para o isolamento da vida comunitária a que se conduzem os artistas contemporâneos e que termina por tolhê-los de materiais e fontes da experiência que poderiam servi-los na criação artística.<sup>17</sup> Esse isolamento, pautado na lógica moderna da especialização e originalidade espiraladas, impele os artistas para a afirmação de sua distinção, não

---

<sup>17</sup> Ressalva necessária: a generalização talvez seja imprópria, tanto no que se refere à diversidade de linguagens – a performance, por exemplo, contradita, em fundamento, essa afirmação – quanto à diversidade de artistas nas várias linguagens e que não estão sendo consideradas pelo autor; no entanto, acolhe-se o esforço da crítica uma vez que se a entende pertinente para uma parte significativa de artistas da atualidade.

só de outras profissões, mas de outros artistas, forçando-os “a desenvolver um individualismo agudo que faz seus trabalhos cada vez mais difíceis de serem compreendidos e apreciados.” (SHUSTERMAN, 2003, p.128).

De outro lado, a arte assim autônoma, não só mantém distantes da vida seus artistas, como a própria vida se distancia da arte. Para Shusterman, ao estabelecermos a arte como um campo separado, distinto por sua liberdade, imaginação e prazer, construímos, como seu correlativo subjacente, a ideia de que a vida comum é necessariamente coerção desprovida de imaginação e de alegria. Ele complementa: “Através deste falso contraste entre arte e realidade, as mais abomináveis instituições e práticas de nossa sociedade legitimam-se e reforçam-se como realidades inevitáveis, às quais arte e beleza se devem subordinar pelo ‘princípio de realidade’.” (SHUSTERMAN, 2003, p.128).

Construímos aqui um pensamento distinto sobre a autonomia da arte em geral, e da dança em particular. Em relação aos seus produtos estéticos, não seria a liberdade de movimento, ou sua independência de vinculações de qualquer ordem a outros setores da vida, sua autonomia, enfim, que a faz por vezes isolada, incompreensível, ou inapreciada; acreditamos que esses adjetivos são tributários, em última instância, da desconsideração, pelo artista, do caráter comunicativo da arte e que resulta na ausência, na obra, de finalidades discerníveis, refletidas em seus valores, e de coerência do fazer com esses fins. Volta-se à pergunta *para quê, mesmo?*, e às provocações que nos fez Sloterdijk quanto às iniciativas éticas dos processos progressivos. A arte autônoma é livre para falar de si própria ou de qualquer outra coisa se assim desejar. Mas necessita estar ciente de suas escolhas e de seus métodos. E de que a interrelação entre campos estará sempre presente. A especialização, como visto, é fruto do projeto modernista, mas ela não elimina as

conexões e as tensões entre as diversas especialidades. Entendemos que a autonomia dos campos da vida social não implica em isolamento desses campos perante os demais. A especialização autônoma desses setores carrega em si a consciência dos seus limites, das potencialidades, do que pode ser compartilhado, do que é mais ou menos sensível às tensões entre eles, do que pode compor potencialmente com o outro, ou, ao contrário, do que despotencializa.

No nosso entender, o fazer específico da arte é a composição; é especialmente com ela que a arte conecta-se com os demais campos da vida, e nessas conexões, diferentes formas e finalidades de diálogo se estabelecem, com igualmente diferentes tipos de tensão. Avançando na análise das conexões, podemos identificar, especialmente na relação entre dança, tecnologia e jogo, de forma abrangente, três naturezas dessas conexões-diálogos: a) a conexão sensibilizadora, onde os elementos, métodos, estruturas etc. do jogo e da tecnologia servem de inspiração ao fazer artístico, mas não são utilizados como instrumentos propriamente; b) o uso instrumental, onde a dança conecta-se a um desses campos para usufruir de seus elementos, métodos, estruturas etc., em benefício próprio; c) a conexão estrutural, onde o diálogo se estabelece com elementos, estruturas e métodos compartilhados entre a dança e os demais campos conectados. Não temos a pretensão de estabelecer uma taxonomia das conexões, tantas são as possibilidades existentes no entremeio dos limites tendenciais do isolamento e do hibridismo. Buscamos, apenas, auxiliar o pensamento na visita que se faz a essas conexões, em especial, àquelas constituintes da *MpD*. Nela, com forte tendência à hibridização, certa mutação é encontrada, como veremos, no modo de jogo *estilo livre (freestyle)*: dança, ainda que jogo; jogo, ainda que dança; mas a relação com a tecnologia não pode ser caracterizada como híbrida. Essa relação se constrói,



intermediada pelo jogo, muito mais no sentido da potencialização da dança do que do diálogo estético com a tecnologia.

É importante voltarmos ao conceito de vida. Concordamos com Shusterman quanto aos aspectos negativos da exclusão da arte do conceito de vida comum. No entanto, entendemos que isso se dá não pela autonomia adquirida pela arte, mas pela limitação a priori do conceito de vida – excluindo certos campos – ou pelo tipo de valoração que se dá aos seus vários campos. Isto é, não só a arte, mas também o jogo, como se verá adiante, estão colocados fora do âmbito da vida, numa primeira hipótese, ou valorados infimamente numa gradação de importância dos campos, numa segunda hipótese. Percebe-se que a vida cotidiana é entendida como o conjunto de atividades restrito àquelas de cunho *sério*, burocrático ou de subsistência, conforme o grau de desenvolvimento social, na primeira hipótese acima, ou supervaloriza esses campos, na segunda. Compondo, então, o conceito de vida, ou nele destacados, temos, de um lado, as necessidades básicas – comer, dormir, abrigar-se – e do outro as atividades intelectuais, lógicas e de trabalho, que mantêm a vida social em funcionamento. Está excluído, ou desvalorizado, tudo que não diz respeito a essas esferas, aí contidos o jogo e também a arte. Reproduz-se, na esfera dos conceitos, o descompasso entre as potencialidades intelectuais e sensíveis apontadas no início desta seção.

A proposição da arte como autônoma, e, simultaneamente, como campo do fazer humano em permanente troca com os demais campos, como parte integrante do complexo maior que é a vida, exige repensá-la conceitualmente, como fez Shusterman. Dialogaremos aqui com o pensamento de Rodrigues (2008), para quem a arte se configura como o *sagrado a deriva*, numa construção que aponta para um entendimento da arte como um fazer autônomo, mas conectado, e que

compõem em si as temporalidades arcaica (representada por ele pelo *sagrado*) e a moderna (representada por ele pela *deriva*).<sup>18</sup>

A compreensão da arte como permanentemente conectada, segundo o autor, deve vir “acompanhada da compreensão de que essa conexão é criativa, e essa criatividade é potencialmente absoluta. Isso implica a crítica à noção de que a arte é uma forma diferente de dizer o mesmo, possivelmente com mais beleza, mais agudeza, mais sutileza.” (RODRIGUES, 2008, p.89). Rodrigues enfatiza que a arte não é um mero modo, mais belo, mais eficaz ou não, de expressar o mesmo, mas é, de fato, um outro dizer. E completa: “A arte não é mais uma forma de expressão de algo que subjaz a toda expressão, ela é auto-expressão.” (RODRIGUES, 2008, p.89).



**Figura 5: Impressões mascaradas**, Tereza Riba, 2013

Imagem disponível em [terezariba.files.wordpress.com/2013/06/impressoes-mascaradas.png](http://terezariba.files.wordpress.com/2013/06/impressoes-mascaradas.png), capturada em 25/09/2013.

<sup>18</sup> Essas temporalidades representam, para Rodrigues, não apenas momentos históricos específicos, mas modos de organização social distintos e que coexistem nas sociedades atuais.

As temporalidades arcaica e moderna tensionam-se dentro do fazer artístico e estão relacionadas ao fascínio que a arte exerce. Para Rodrigues, há na arte algo mágico, místico, profético, que encanta, e que está relacionado ao poder demiúrgico da criação, pautado na renovação cíclica que sempre retorna ao princípio. Essa criação é característica das sociedades arcaicas, onde o ser humano repetia para si o esforço dos deuses para unir caos e cosmo e dar sentido à existência.<sup>19</sup> Esse esforço, heroico já que divino, se configuraria generoso por sua alta doação. Assim também fazem os artistas quando criam. Rodrigues, partindo da literatura para a arte em geral, diz:

O deus-herói que se empenha na fundação do cosmo ainda não é ninguém. É uma promessa sob a qual pesa o mais grave risco: o de não se cumprir. O deus somente se torna um ente exemplar na justa medida em que logra gerar algo igualmente exemplar – no caso, o cosmo, com base no qual os seres humanos modelarão o mundo. O escritor, sob inspiração arcaica, deve estar disposto a ser novamente ninguém – uma vez que já o foi quando criança –, diante da folhadora. Ambos vazios – artista e papel em branco –, encontram-se no terror da possibilidade de virem a se aniquilar, como eventual promessa baldada. (RODRIGUES, 2008, p.24).

Simultaneamente, para o autor, há na arte uma singularidade impertinente manifesta na personalidade irreduzível de cada obra que caracteriza sua identidade “como o princípio que, sobre todos os demais, assume com o máximo de radicalidade a modernidade com suas características distintivas principais, a saber: a dispersão, a palavra escrita, a inventividade individual, a valorização da diferença e da novidade.” (RODRIGUES, 2008, p. 19). Ele complementa: “É como se nenhum outro setor fosse tão decididamente moderno quanto o são a arte e a literatura [...]” (RODRIGUES, 2008, p. 19).

---

<sup>19</sup> “A vida no âmbito das sociedades primitivas ou arcaicas é regida pelo sagrado. Isso significa que ali tudo adquire sentido na medida em que conecta os seres humanos à força modelar e demiúrgica das divindades.” (RODRIGUES, 2008, p.21).

Tal singularidade emergiria de um eterno diferir conscientemente auto-elaborado. Para ele, não é somente a diferença que se busca no fazer e fruir artísticos, “mas a diferença autoconsciente, obtida por um perfazimento intencional e, idealmente, magistral. Em termos mais simples, cada obra esforça-se sobretudo por ser um encontro em alto grau de originalidade com mestria.” (RODRIGUES, 2008, p.19). Cada obra esforça-se por ser individualidade discrepante, ele diz.

O sagrado arcaico demiúrgico e a criatividade profana moderna, portanto, constituem a arte, para esse autor. Renovação e inovação; história e a-história. Em essência, para Rodrigues (2008, p.30), esse é o caráter social da arte: a religação de mundos distintos através da transcendência pela criação.

Cotejando nosso pensamento com o de Rodrigues, entendemos que essa diferença autoconsciente, concluída intencionalmente e com maestria, essa renovação e inovação religando mundos, dialoga com as finalidades e coerência da obra, referidas anteriormente. A autonomia da arte seria, enfim, a capacidade de se perguntar e de se responder, livremente, *para quê, mesmo?*; seria o autogoverno no sentido das escolhas das finalidades e das conexões. Unir caos e cosmo é dar sentido à existência, nos disse Rodrigues; também das conexões nasce o sentido da dança, conexões que religam mundos e conectam seres-humanos, rompendo a clausura que nos constitui, como nos diz o artista Bandeira de Mello na epígrafe desta seção, mas pela ponte do sensível. Por seu turno, a desconexão pode ser entendida como resultante da falta dessa pergunta-resposta, falta de finalidades, refletidas em valores, e da coerência entre essas finalidades e o fazer da dança. Quando feitas essas perguntas-respostas, a conexão se estabelece, e ela se processa nos elementos e estrutura da dança, através de tensões que irão

configurar o “algo mágico” que caracteriza a arte. Daí a necessidade do mergulho com maestria, da entrega, generosa, ao fazer criativo da dança.

Concordamos, então, com Rodrigues, entendendo a criação como elemento caracterizador da arte; e, alargando essa ideia, dizemos que o elemento caracterizador da arte é a criação por composição; na dança, é composição no próprio corpo, pelo movimento.

Pelo exposto, observamos que a modernidade tensiona ainda o tempo presente, em diversos aspectos. Aqui destacamos o descompasso entre potencialidades intelectuais e sensíveis no desenvolvimento humano, a especialização autônoma desconectada, a mobilização desprovida de valoração, a elaboração dos próprios conceitos de arte e vida, tudo isso intensificado por uma tecnologia geradora de excessos. A contemporaneidade é, então, desafiada a repensar-se perante o projeto modernista e perante a tecnologia, assim como desafia a dança a também fazê-lo. No nosso entendimento, isso significa repensar a sua autonomia (especialmente para esta tese, em relação à tecnologia, ao jogo e à própria vida), seus processos de composição, suas finalidades e a coerência entre os três. Desafio enorme, com uma multiplicidade de formas de enfrentamento; nó de muitas pontas. No entanto, é possível dizer que, em meio à grande diversidade, parte significativa da dança contemporânea vem empreendendo esse esforço aproximando-se, sem que perceba, cada vez mais desse mesmo projeto, construindo algo que se poderia chamar de dança *supermoderna*, apropriando-nos da conceituação de Augé, ou uma dança enfraquecida em sua porção sagrada, apoiando-nos no pensamento de Rodrigues. Esta afirmação baseia-se na observação – compartilhada com outros autores, como será visto a seguir – da cena

da dança na contemporaneidade. Mas também, da observação da dança feita na máquina.

O próximo capítulo acolhe esse desafio e dedica-se a repensar a dança, evidenciando suas tensões próprias e as advindas de sua relação com o tempo presente. Para tanto, investe na construção do conceito de corpo como totalidade, partindo do conceito de corpo modal de Michel Serres, para, com ele, entender o corpo que dança na atualidade. Parte da especificidade da dança vem dos poderes desse corpo e seu *modus operandi*, e pensar na autonomia da dança pressupõe compreender esse seu funcionamento.

## CAPÍTULO 2. A DANÇA

### 2.1. Corpo-totalidade: um diálogo com o corpo modal de Michel Serres

São três os conceitos que norteiam a construção do que denominamos corpo-totalidade: 1) a noção descartiana do ser dual (corpo, *res extens*, e mente, *res cogitans*); 2) o corpo vivido, fenomenológico, de Merleau-Ponty, e, com maior ênfase, 3) o corpo modal, de Serres.<sup>20</sup>

A representação dual do ser estabelece, por contiguidade, que o corpo, tido como objeto, se soma à mente, tida como sujeito, para compor o ser humano. Essa representação impõe uma tensão sobre a unidade corporal que, no limite, se constitui em *tensão de cisalhamento*, fragmentando e desequilibrando o corpo em sua representação e percepção de si mesmo.

A compreensão do corpo como totalidade opera uma alteração nas relações de tensão existentes no corpo pensado pela dualidade. Para Katz (1994), o corpo, complexo, é um “composto que não se iguala à soma de suas partes”; o corpo-totalidade apoia-se nessa complexidade e entende que essas partes não podem ser reduzidas a apenas duas: físico e mente. Por mais abrangentes que os tenhamos, esses termos – físico e mente – não são suficientes para identificar as diversas partes do corpo; tomemos por argumento as emoções, que transitam entre essas duas partes, como fluxos. Portanto, pensamento, cognição, emoções são o

---

<sup>20</sup> Extrapola o horizonte desta tese discutir a espiritualidade na composição do ser humano. Nos limitaremos a discutir as noções de corpo como parte distinta da mente ou como totalidade que engloba a mente. Assim, a dualidade, que indica, para a lingüística, um par de entidades isoláveis e que se opõe à singularidade e à pluralidade (HOUAISS, 2012), nesta tese está sendo considerada, em relação ao conceito de corpo, como também oposta à totalidade, esta entendida como soma, como reunião de todas as partes que formam um todo. (HOUAISS, 2012). Nesse sentido, não discutiremos o conceito de alma, por entendê-lo oscilante entre as ideias de espírito e de mente, ainda que este conceito esteja muito presente no pensamento de Serres. Para ele, “A alma e o corpo não se separam, mas se misturam, inextrincavelmente, mesmo na pele.” (2001a, p.21).

corpo, assim como o são sangue, bílis, músculos, movimento... E se interconectam e influenciam, diferindo em sua funcionalidade dentro do complexo dessa totalidade. Nesse entendimento, a tensão entre as diversas partes do corpo são tensões de superfície, de interrupção, de compressão, de tração, de diferença de potenciais, mas não de cisalhamento. O corpo se expande, se comprime, estanca ou promove seu movimento, se potencializa ou despotencializa, mas não se fragmenta. Não se decepa. O conceito corpo-totalidade busca resgatar à palavra corpo essa noção de soma indivisa das partes que o compõe, aí incluída a mente, diferentemente do conceito do senso comum, que exclui dele essa parte mente e até mesmo a própria cabeça. Não resolve definitivamente a questão pois o conceito de totalidade traz junto a ideia de completude, de plenitude, e o corpo não está nunca completo, pois que sistema vivo, aberto, interconectado e dependente do seu meio, está sempre em falta, em processo, em porvir. No entanto, o termo foi mantido por entendê-lo mais próximo do quê o corpo de fato é quanto a sua constituição, e mais eficaz nesse esforço de desconstrução do conceito dual do ser no senso comum, se comparado a outras designações, aí incluídos os próprios corpo vivido e corpo modal.

Para Merleau-Ponty (1989, 1999), contrapondo-se ao pensamento dual, o corpo é uma simultaneidade sujeito-objeto existindo num espaço-tempo e que serve de referência central ao processo perceptivo. Essa simultaneidade evidencia o aspecto fenomenológico do corpo, sensível e inteligível, datado e localizado espacialmente, que traduz a sensibilidade do ser e toda a memória do vivido. Através do corpo o ser é ser; através do mundo esse ser se sabe corpo; através do corpo, o ser toma consciência do mundo.

A abordagem fenomenológica de Merleau-Ponty nos parece significativa para o entendimento do corpo, pois procede, dentro de um discurso



analítico, conceitual – por natureza, discricionário e segmentador –, de forma sintética, procurando aproximar-se dessa simultaneidade que caracteriza o ser. Assim, sua análise se distancia das abordagens puramente fisiológicas ou psicológicas, buscando salientar as implicações recíprocas desses dois aspectos na constituição do ser no mundo.

Assim como as tensões estavam presentes na compreensão do corpo como dual, elas também compõem as relações entre o corpo vivido e as ideias de corpo e suas representações, pois a ideia de corpo não está desconectada da experiência perceptiva desse corpo, e suas representações são, por certo, o resultado mesmo dessa experiência, desse corpo vivido. Daí ser importante se considerar o tipo de experiência perceptiva oriundo da inserção do corpo no mundo de hoje, um mundo de excessos provocados pelo meio digital, como dito anteriormente, para se compreender as leituras e as representações atuais do corpo. Esses excessos desafiam o corpo no equilíbrio dinâmico de seu funcionamento enquanto totalidade.

Foi visto em estudo anterior (MENDES, 2010) como as tecnologias digitais têm alterado as noções de tempo, espaço, limite, fronteira e como encontram ressonância num pensamento filosófico pautado pela multiplicidade, fragmentação e desterritorialização. Os excessos provocados por tais tecnologias terminam por caracterizar a experiência perceptiva com essas mesmas multiplicidades, fragmentação e desterritorialização. O corpo, então, se modifica em si mesmo e em suas representações e significados. Conceitos como o de organicidade –

respondendo por demarcação identitária e funcional – e o de unidade de consciência – como sede da subjetividade – por exemplo, são questionados e desconstruídos.<sup>21</sup>

As tensões descortinadas àquele momento estavam postas entre o corpo vivido, integral, e o imaginário do corpo, fragmentado. Naquele estudo são apontados dois desdobramentos a essas tensões: a obsolescência do corpo como resultante do avanço tecnológico, na qual desacreditamos; e, inversamente, a própria afirmação do corpo, “que, dentro de sua totalidade constituinte, diversifica-se a partir de um imaginário múltiplo. Um corpo que, partindo de sua funcionalidade orgânica, traduz-se em fluxos de intensidades (DELEUZE; GUATTARI, 1996) e, então, cria.” (MENDES, 2010, p.54). A primeira opção reinaugura a *tensão de cisalhamento*. A segunda, longe do cisalhamento, deriva a tensão em *distensão*, alargando semanticamente seu alcance, incluindo, sem deixar de tensionar, a possibilidade do seu inverso, do relaxamento, e da ampliação por alongamento.

As recentes tecnologias digitais de captura de movimento, utilizadas para diversos fins, incluindo os jogos eletrônicos de dança, corroboram com essa descrença na obsolescência do corpo como resultante inexorável do desenvolvimento tecnológico. Também as *MpD* são espaços de afirmação mesmo do corpo e, na modalidade *estilo livre*, como veremos adiante, são espaços de afirmação mesmo da dança. Esta tese, avançando nos estudos anteriores e

---

<sup>21</sup> Ver, nesse sentido, a concepção do “Corpo sem Órgãos” (CsO) de Gilles Deleuze e Félix Guattari (1996, p.9-29). A partir de um texto radiofônico de Antonin Artaud, os autores são instigados a pensar o corpo como destituído de seu organismo. Para eles, a idéia de organismo é responsável por uma estratificação do corpo que o impede de ser compreendido, vivido, representado como o fluxo de intensidades que é. A essa construção eles acrescentam a proposta de dessubjetivação. Eles dizem: “No limite, desfazer o organismo não é mais difícil do que desfazer os outros estratos, significância ou subjetivação.” Compreendemos que tal dificuldade advenha do fato de que, exatamente no limite, certa organicidade, assim como subjetividade, devem ser mantidas para que se viva no mundo, e o CsO não é, de fato, esvaziado de seus órgãos, mas é esvaziado da organização que o impede de fazer circular suas intensidades e fluxos. Os autores concluem: “É necessário guardar o suficiente do organismo para que ele se recomponha a cada aurora; pequenas provisões de significância e de interpretação, é também necessário conservar, inclusive para opô-las a seu próprio sistema (...); e pequenas razões de subjetividade, é preciso conservar suficientemente para poder responder à realidade dominante.”

instigada pela cinética política de Sloterdijk, convida a refletir sobre o movimento desse corpo-totalidade como também um desafio feito ao próprio corpo, e à dança, pela atualidade.

Para tanto, propomos distender o conceito de corpo vivido, promovendo sua continuidade, prolongamento e desenvolvimento (todas acepções do substantivo distensão) a partir da perspectiva do corpo modal de Serres.

Serres dedica-se ao corpo em várias de suas obras. Nelas o leitor se depara com um pensamento provocativo, inconformado com o corpo dual, insatisfeito com o corpo fenomenológico, ciente de um corpo mestiço e modal e, principalmente, esperançoso por um corpo poderoso, insistente, alegre e inventivo.

Sua compreensão do corpo, no nosso entendimento, não se contrapõe, por completa negação, ao corpo vivido, fenomenológico.<sup>22</sup> Serres parece-nos, de fato, insatisfeito; o corpo vivido parece ser um conceito não errôneo, mas insuficiente para abarcar a complexidade do corpo. Assim, ele se lança a outro pensamento, mais complexo: o de corpo modal.

A construção desse conceito, na publicação de seu pensamento, inicia-se em 1985 com a obra **Os cinco sentidos**; se consolida em **Variações sobre o corpo**, lançado em 1999, e é retomado em **Hominescências**, em 2001.<sup>23</sup> Na primeira obra, Serres destrincha a compreensão do corpo como complexo de partes, como costura de partes, mestiço; como mistura dos sentidos e da linguagem, em permanente tensão. Para ele, após o advento do verbo, não mais temos, ou teremos, condições de sentir o mundo como fazíamos antes da linguagem, e o ser

---

<sup>22</sup> Apesar de algumas colocações até mesmo duras em relação à ontologia e a própria fenomenologia: “Nada mais mentiroso ou sem sentido do que a ontologia, assim como sua irmã gêmea fenomenológica, dois nomes feios [...]” (SERRES, 2003, p.61).

<sup>23</sup> Datas relativas às primeiras edições em idioma original.

se constitui dessa tensão entre o senso interno, materializado na fala, que funciona como vetor de totalização do corpo, e os sentidos outros (olfato, paladar, tato, visão, audição), distintos, vizinhos, afeitos ao detalhe, costurados juntos pela pele. Vimos que essa tensão parece se manter na atualidade acirrando o descompasso entre intelecto e sensibilidade, característica tendente ao cisalhamento do corpo. Daí a defesa de Serres de um novo empirismo; não o empirismo lógico que fazia dos sentidos meros transmissores de informações para um órgão central; mas um empirismo em si, valioso em si, costureiro dos sentidos, que entra no embate com o verbo, e nessa tensão, compõe o ser, não como bloco homogêneo, mas como costura chamalotada. Ele diz: “Cada vez que lhes disserem: sistema, para um vivente qualquer, devem entender: manto de Arlequim.” (SERRES, 2001a, p. 230).



**Figura 6: O manto de Arlequim**, Orlan, 2007

Imagem disponível em [newmediaart.eu/skinM.html](http://newmediaart.eu/skinM.html), capturada em 25/09/2013. © Brian Slater.

A princípio, esse conceito de corpo misturado parece contrapor-se ao corpo-totalidade em construção nesta tese, primeiramente por entendê-lo mais uma costura de partes do que um todo, e, em segundo lugar, por concebê-lo nunca concluído, sempre em construção diante das circunstâncias da vida (SERRES, 2001a, p. 56). No pensamento em construção aqui, como foi dito anteriormente, a compreensão do corpo como inacabado, incompleto, em permanente tornar-se, e a sua constituição como complexo maior que a soma de suas partes, não invalidam a sua compreensão como totalidade, uma totalidade ela mesma complexa, feita de tensões entre suas partes. Essa é a característica fundante do corpo, e compreendê-lo como totalidade, ao contrário de fixá-lo ou imobilizá-lo na linguagem totalizante, busca trazer à evidência a importância de todas as partes nessa constituição, corroborando, enfim, com a própria defesa desse “empirismo costureiro” que nos propõe Serres.

Em **Variações sobre o corpo**, e também em **Hominescências**, Serres avança do que é o corpo para o que ele faz e pode, e chega ao conceito de corpo modal. Mais uma vez, nosso pensamento sobre o corpo encontra abrigo no pensamento de Serres. No corpo modal o corpo-totalidade se evidencia, daí sua pertinência ao pensamento em construção nesta tese. Iniciando sua argumentação, ao falar do ato de escrever no computador, ele diz: “Neste momento todo o corpo se une, dos pés ao crânio: cabeça e ventre, músculos e sexo, dorso e nádegas, suor e presença de espírito, emoção, atenção e coragem, lentidão e perseverança, os cinco sentidos reunidos pelo sentido do movimento.” (SERRES, 2004, p.17). Essa totalidade resulta de soma indivisa, onde as partes dessa soma se conectam de forma múltipla, com base em diferentes estados de equilíbrio, desequilíbrio, reequilíbrio – pelo movimento, em fim – e não se desfaz sem sofrimento: “Todo

mundo algum dia já experimentou uma dor insuportável associada à angústia de perder uma parte de sua integridade: um braço, a mulher amada, seu país. [...] A menor subtração traz sofrimentos radicais à nossa soma indivisa.” (SERRES, 2004, p.19-20). Daí constituir-se desafio ao corpo na atualidade os excessos de fragmentação e desterritorialização promovidos pelas tecnologias digitais, podendo gerar estresse, estranhamento, desconforto.

O corpo-totalidade não poderia ser confundido com o *ser*.<sup>24</sup> Nisso reside importante crítica de Serres à ontologia e também, em parte, à fenomenologia. Para ele, o corpo é uma potência de virtualidades. Ele é capaz de se configurar, reconfigurar, transformar, transportar de infinitas maneiras e modos. Essa existência modal é resultante de seu próprio poder, e tem origens evolutivas.

Para Serres, a hominização inicia-se quando o ser-corpo-humano descola-se de seu abrigo costal, animal, e se põe de pé.<sup>25</sup> O ser-corpo-humano ereto perde a proteção que tinha quando, quadrúpede, seu dorso-duro servia de concha protetora a suas partes vitais, opostas em posição e suavidade. De pé, então, e com a visão agora aberta a uma infinidade de possíveis (prazeres e perigos), o ser-corpo-humano move-se.

Com a posição ereta, o ser-corpo-humano desequilibra-se e reequilibra-se para novamente desequilibrar-se, de forma mais complexa, nessa

---

<sup>24</sup> Serres se opõe à atribuição do conceito de *ser* ao corpo por entender esse conceito como atribuição de fixidez ao corpo, não compatível com a sua modalidade. Fazemos a opção, aqui, de distender o termo *ser* (assim como fizemos com *categoria*), para também nele incluir o *ainda por ser*, ou o *vir a ser*, reconhecendo, assim, sua essência movente; pretende-se, com isso, abarcar essa existência modal, essa potência de virtualidades que é o corpo-totalidade coexistindo com a possibilidade do *ser*, de fato, ainda que um *ser* mutante, provisório, metamórfico, mas que, nesse mesmo movimento, é. Com esse intuito, passaremos a chamar o *ser-humano*, nesta tese, de *ser-corpo-humano*.

<sup>25</sup> “Agachado em meio às curvas de força projetadas por suas quatro mãos, o macaco não precisa de teto. As extremidades e a parte posterior de seu corpo o protegem. O animal habita essa túnica, pele ou membrana, invólucro de seu relacionamento com um mundo que lhe diz respeito.” (SERRES, 2004, p.10). Também para Sloterdijk (2002), o animal está em simbiose com o mundo que habita; já o ser-humano desfaz essa simbiose quando põe-se de pé.

busca por habitar o mundo. Ele se movimenta.<sup>26</sup> E para Serres, o movimento é um dos fluxos de totalização do corpo; ele indicou isso no exemplo do ato de escrever no computador; agora ele sentencia: “O corpo em movimento federa os sentidos e os unifica nele.” (SERRES, 2004, p.14-15). Dessa característica totalizante talvez advenha a importância do movimento para o ser-humano e daí ter sido fácil para a modernidade, puro ser-para-o-movimento, ter nos convencido de seus princípios moralo-cinéticos, como apontou Sloterdijk.

Desse momento inicial da hominização aos dias de hoje, a evolução se encarregou de transformar esse corpo (já não tem função o apêndice, o cocxi é vestígio de cauda, alguns já nascem sem dentes sisos... que instintos, impulsos, sentimentos, pensamentos ou desejos já caíram em desuso em nós?). Mas não apenas por mutação ou seleção natural. O corpo humano vai além. Serres demonstra que as condições de sobrevivência da vida em nosso planeta exigem dela que se movimente, se transforme, mas também que lute, com seu metabolismo e com as trocas que efetua com o meio ambiente, contra a entropia crescente.<sup>27</sup> No entanto, ao metabolismo dos seres vivos, ele acrescenta o metamorfismo humano.

Nosso corpo certamente troca, movimenta-se, transforma-se, mas nunca segundo um plano, nem ao longo de um tempo linear, nem para se defender da entropia crescente quer em seu movimento, em seu desenvolvimento ou contra a degeneração. Por vezes, as transformações do homem escolhem caminhos inesperados que a genética, indubitavelmente, não consegue prever: eu poderia ter me tornado um pianista e passar o dia inteiro tocando escalas, ou um relojoeiro reparando pequenas engrenagens. [...] Meu corpo negligencia um grupo de formas e adota outro. Distingue-se dos demais seres vivos por suas metamorfoses. (SERRES, 2004, p.51).

<sup>26</sup> Gil (2004, p.13) corrobora: “No começo era o movimento porque o começo era o homem de pé, na Terra. Erguera-se sobre os dois pés oscilando, visando o equilíbrio. O corpo não era mais que um campo de forças atravessado por mil correntes, tensões, movimentos. Buscava um ponto de apoio. Uma espécie de parapeito contra esse tumulto que abalava os seus ossos e a sua carne.”

<sup>27</sup> Entropia é um conceito da física que mede a tendência à desordem de um sistema. Para Norbert Wiener (1954, p.32) o mundo é um sistema em que a entropia geral tende a aumentar, mas os organismos vivos, assim como as máquinas, representam “bolsões de entropia decrescente”.

Essas metamorfoses denunciam o poder do corpo ao mesmo tempo em que o potencializam. E Serres se pergunta como definir um corpo que se aplica a tantas posturas e signos, e sob que forma ele seria ele mesmo; como ultrapassar as muitas diferenças que caracterizam as pessoas. “Estas múltiplas posturas impedem de dizê-lo. Meu corpo e nossa espécie existem menos no real concreto do que em ‘potencial’ ou em virtualidade.” (SERRES, 2004, p.51-52).

As metamorfoses através das quais o corpo se relaciona com o seu real concreto são “imprevisíveis, por vezes necessárias, com frequência possíveis, às vezes impossíveis, só podem ser definidas como contingentes: são as quatro categorias da modalidade que retornam.” (SERRES, 2004, p.138). É assim que Serres chega ao corpo modal.

Em resumo, o corpo não se reduz nem à fixidez nem à realidade: menos real do que virtual, ele visa ao potencial, ou melhor, ele vive no modal. [...] forma-se, deforma-se, transforma-se, estende-se, alonga-se, desfigura-se, transfigura-se; polimorfo e proteiforme [...]. Como uma integral indefinida, essa capacidade sintetiza a soma do conjunto aberto das posturas e caretas, dos portes e posições. De bom grado, eu mesmo a definiria como uma pré-posição: que vem antes de qualquer posição e que prepara o advento de todas elas. (SERRES, 2004, p.138-139).

Assim posto, o corpo vivido, até então conceituado mais pela relação entre suas partes, por suas relações com o espaço-tempo, por sua percepção como centro do conhecimento, não deixando de lado tais abordagens, ganha outra dimensão, se expande, alonga, se transforma, inclui o potencial, o virtual, as possibilidades, e vemos surgir o corpo modal.

Com ele, Serres se aventura a responder a pergunta que ele mesmo se fez um pouco acima: como definir o corpo? “Eis a melhor definição que se pode dar: o corpo é um virtual encarnado.” (SERRES, 2003, p.40). Essa condição de



“virtual encarnado” define um *modus operandi* específico e lhe empodera, um poder que se origina “da disciplina do ser e engajado na lógica flexível dos modos de ser.” (SERRES, 2003, p.48). Serres reconcilia-se com o termo *ser*, por fim.

A dança na máquina, como veremos, evidencia em certo grau esse *modus operandi*. Baseada numa forte disciplina, ela nasce da subversão de um modo rígido de jogar e se lança à “lógica flexível dos modos de ser”.

Acreditamos que para a dança contemporânea, de uma forma geral, o poder engajado nessa lógica flexível dos modos de ser seja uma ideia acolhida e assimilada. Os conceitos de intérprete-criador, de composições colaborativas, e práticas como a improvisação e a contato-improvisação, amplamente utilizadas na atualidade, são pautadas na circunstância e na contingência, na possibilidade, na necessidade e na impossibilidade, e defendem o espaço do modal na cena artística da dança.

A provocação que Serres nos faz, instigante, e que parece representar um desafio à parte da dança contemporânea, diz respeito ao empoderamento originado da “disciplina do ser”. Por vezes, a disciplina entendida como rigidez na codificação de movimentos, contrapõe-se à busca pelo movimento espontâneo e autêntico que marca a dança contemporânea. O *modus operandi* do corpo, na forma como o apresenta Serres, e a construção que propomos aqui do conceito de corpo-totalidade, convidam a repensarmos essas situações/pensamentos, essenciais ao fazer da dança contemporânea, e que terminam por caracterizar suas formas de treinamento. A esse *modus operandi* do corpo dedicar-se-á a próxima seção.

### 2.1.1. O corpo treinado

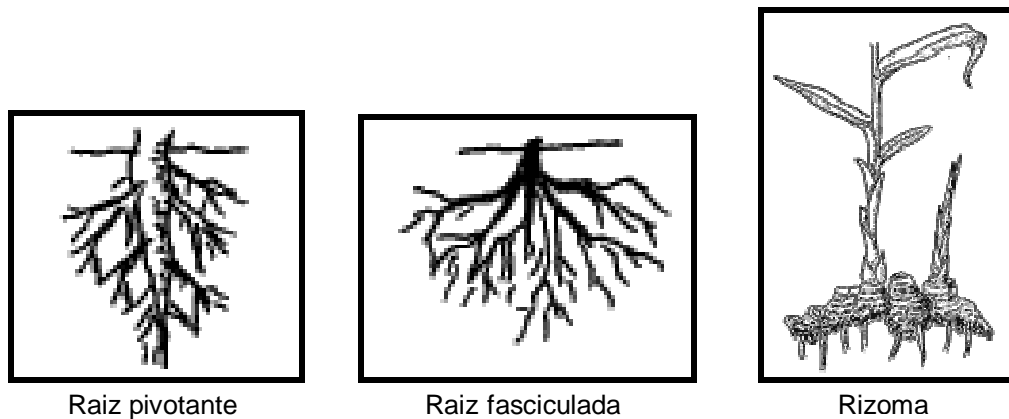
O *modus operandi* do corpo apontado por Serres é resultado da composição de funcionamentos distintos das partes do corpo e da conexão entre elas. Mas para efeito de análise teórica, pode-se proceder a uma decomposição desse *modus operandi* em partes isoladas para, posteriormente, enxergarmos a força renovadora do pensamento de Serres trazido aqui.

Foi visto em estudo anterior (MENDES, 2010) que o corpo apresenta padrões de funcionamento específicos para sua ação motora e para sua ação cognitiva. Em termos motores, o ser-corpo-humano age por padrões mecânicos, baseados em equilíbrio de forças, em eixos e alavancas, em centro de gravidade. A ação do músculo é, no limite da unidade motora, dual: ou ele tensiona-se ou relaxa-se.<sup>28</sup> A variedade e complexidade observada nos movimentos humanos decorrem de várias possibilidades combinatórias do funcionamento seletivo de cada unidade motora individualmente. O aprendizado motor resulta de uma estrutura organizada hierarquicamente e da assimilação de padrões por repetição. Nesse sentido, habilidades motoras complexas dependem da automatização de outras menos complexas, e se baseiam na recombinação dos elementos dessas últimas (RASCH; BURKE, 1987, p.110). Assim é, pois, que para andar a criança passa pelos aprendizados do sentar, engatinhar, levantar.

---

<sup>28</sup> *Unidade motora* é o nome dado à estrutura de ação no sistema neuromotor. É composta por: “um grupo de fibras musculares esqueléticas inervadas por um neurônio motor originado na medula espinhal.” (RASCH; BURKE, 1987, p.112).

Já na ação cognitiva do corpo, em seu pensamento, sabe-se que o padrão de funcionamento não é centralizado, hierarquizado ou contínuo, mas se faz a partir de um modelo rizomático de funcionamento.<sup>29</sup>



**Figura 7:** Tipos de raiz

Imagem capturada em [biologie.uni-hamburg.de/.../tallos.htm](http://biologie.uni-hamburg.de/.../tallos.htm), em 16/08/2002, indisponível atualmente.

Deleuze e Guattari afirmam que o cérebro não é uma matéria enraizada nem ramificada. Apontam que o que se chama de dendritos não assegura uma conexão continuada dos neurônios.

A descontinuidade das células, o papel dos axônios, o funcionamento das sinapses, a existência de microfendas sinápticas, o salto de cada mensagem por cima destas fendas fazem do cérebro uma multiplicidade que, no seu plano de consistência ou em sua articulação, banha todo um sistema probabilístico incerto [...]. Muitas pessoas têm uma árvore plantada na cabeça, mas o próprio cérebro é muito mais uma erva do que uma árvore. (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p.25).

Deleuze e Guattari (1995, p. 25) lembram, no entanto, que esse mesmo cérebro que funciona rizomaticamente, também concebe arborescências e centralizações e citam, como exemplo, a memória curta, que é de tipo rizoma,

<sup>29</sup> O conceito de rizoma foi retirado da biologia por Deleuze e Guattari (1995) e busca abarcar uma forma de pensamento que não privilegia a centralização, a hierarquia e a dicotomia e que, de fato, incorpora o múltiplo. “Caracterizado como um sistema a-centrado, não hierárquico, um rizoma é um traçar de linhas que conectam bulbos de diferentes naturezas sem, no entanto, definir pontos e posições. Esses bulbos não são unidades, mas dimensões que, ao serem alteradas, mudam a natureza do próprio bulbo; são multiplicidades. Opõe-se à árvore, estruturada, centralizada, enraizada”. (MENDES, 2010, p.28).

diagrama, enquanto a longa é arborescente e centralizada. Howard Gardner (1994) corrobora com esse pensamento e afirma que no desenvolvimento do sistema nervoso, principalmente nos primeiros anos de vida, mecanismos rigorosamente programados (determinação ou canalização) convivem com a flexibilidade (plasticidade) do próprio sistema. A canalização é a responsável por garantir que a maioria dos indivíduos seja capaz de desempenhar as funções de sua espécie de maneira normal; a flexibilidade, ou plasticidade, permite a capacidade de adaptação às circunstâncias em transformação, assegurando o desenvolvimento do sistema nervoso mesmo diante de privações ou danos que poderiam, a princípio, trazer-lhe consequências graves (GARDNER, 1994, p. 32).

Sabe-se que o movimento humano não é uma ação isolada da unidade motora. Ele é fruto de um encadeamento neuro-motor complexo que envolve tanto os impulsos cerebrais quanto as ações dessas unidades. Mas consideramos necessário salientar essa característica do funcionamento motor em sua instância final das unidades motoras, pois ela tem papel fundamental no *modus operandi* do corpo.

Percebe-se, então, que o corpo age, em sua função motora, diferentemente de como pensa, no que diz respeito aos respectivos modelos de funcionamento em análise isolada. No entanto, é plausível dizer que essas ações se compõem num modo de funcionamento abrangente, simultâneo, em ações-pensamentos indissociáveis de fato. Canalização e plasticidade, arborescência e rizoma, disciplina e lógica flexível, como pares, não como polos contraditórios, constituem o corpo “virtual encarnado” de Serres, e o empoderam.

Para Serres, essa concepção de corpo modal, empoderado, é recente, e data dos dois primeiros terços do Séc. XX. Até aquele momento, Serres

identifica uma concepção de corpo enfraquecida por sua total submissão à morte. Lutava-se contra elementos que até então independiam da vontade e poder humanos: sofrimentos diversos, doenças, fome, necessidades que não conseguiam ser saciadas e que se acabavam quando a morte inevitável interrompia a vida. Criaram-se clausuras corporais. “Escravo encarnado da natureza e de sua cultura, o corpo viveu como um servo ou um colonizado, primeiro servidor, escravo imediato e primitivo tiranizado pelo espírito, pela alma, pela vontade, pela tradição, pelo poder e por tantas outras coisas importantes.” (SERRES, 2003, p. 39).

Acontecimentos ocorridos no Séc. XX, segundo Serres, modificaram por completo o entendimento do ser-corpo-humano sobre si mesmo, suas relações com o outro, com o mundo e com a morte – própria e do mundo: a) os avanços da medicina (antibióticos, anticoncepcionais, vacinas, cirurgias) modificam radicalmente a relação do ser-corpo-humano com a saúde, a sexualidade e a morte, fazendo da imortalidade, “não mais um sonho, mas o projeto mais ensurdecador, carnal e racional da humanidade” (SERRES, 2003, p.33); b) a descoberta da apoptose, como uma nova morte, ampliou o desejo de infinitude;<sup>30</sup> c) se, de um lado, descobrem-se os mecanismos de funcionamento da morte, de outro, a genética, a bioquímica e as biotecnologias descobrem o funcionamento da vida. Essas tecnologias, ao manipularem o genoma, mudam a forma de criação agrícola e de animais: mudam a vida, o trabalho, as relações do ser-corpo-humano com o tempo e o espaço e Serres se pergunta se mudar-se-á também a vida humana. Para ele, a bioética nasce junto com essa nova vida; d) a bomba atômica traz uma morte insuspeitada até então, a da própria humanidade, que se viu capaz de matar a si mesma. Se a morte pessoal

---

<sup>30</sup> Apoptose é o mecanismo pelo qual a célula provoca a autodestruição de modo programado, atuando no controle populacional das células saudáveis. (AULETE, 2013); nela, “de início, um sinal ínfimo decide o suicídio elementar da célula; depois, de uma de suas funções; e, finalmente, do próprio organismo. [...] Se deciframos esse sinal, seremos capazes de controlar a morte? Quem o pode prever?” (SERRES, 2003, p.13).

se distanciou com os avanços do Séc. XX, a morte coletiva se apresentou próxima e poderosa; e) por fim, e como marco do nascimento desse novo corpo, Serres aponta o ano de 1968, na França. Numa manifestação “súbita sem dialética nem luta de classes, sem mecanismo eletivo nem representativo, sem oposição real, esse movimento revolucionário sem revolução” (SERRES, 2003, p.279), os jovens posicionaram-se diante do mundo; mais que um fato político, Serres o percebe em dimensões universais e corporais, onde o mundo é visto de forma global – o planeta azul visto pela primeira vez desde a lua – e o corpo em sua transparência. Em clima festivo, de liberação, “chegava a hora da nova liberdade que não seria conquistada com a destruição do poder pessoal, coletivo, em resumo, humano, preliminar, mas que constatava que as alienações passadas, físicas e vitais haviam desaparecido.” (SERRES, 2003, p.279-280).

O novo corpo que agora se olha, se conhece e reconhece livre de alienações, é um corpo “sadio e translúcido”.<sup>31</sup> Serres o descreve:

Graças a essa transparência relativa recentemente adquirida podemos reconhecê-lo, mesmo que parcialmente, como o maior instrumento de aquisição de conhecimentos. [...] Mais modelável, ele armazena infinitos programas de informação que envolvem posições, movimentos, intenções, gestos e adaptações, cifras e decisões. Ele já fazia isso, mas de modo travado; por isso o enxergávamos mal. Agora faz melhor. Transparente, ele recebe e compreende: maleável, ele esquece e retém; aberto, ele transmite; sólido, ele sabe; ativo, ele separa. [...] inesperado, ele inventa. Tudo não se passa no cérebro, longe disso. As ciências cognitivas encarnam-se. (2003, p.41).

Serres chama a atenção para o fato de o funcionamento do corpo exigir a não intervenção prioritária e isolada da mente nesse movimento, e argumenta que a aprendizagem mergulha os gestos e os pensamentos na escuridão

---

<sup>31</sup> Serres reconhece que esse novo corpo ainda não é universal. Permanecem existindo populações inteiras submetidas a constrictões antigas – fome, dor, doenças. Assim como também ainda não é universal a consciência da emergência de uma nova relação com o mundo. Mas esse corpo está se espalhando. Essa é a utopia de Serres com a qual compartilhamos.

do corpo; saber é esquecer.<sup>32</sup> Para ele, a virtualidade e a passagem para a ação exigem um tipo de inconsciência: “O controle voluntário dos membros e mesmo uma certa consciência deles exige simultaneamente que não os comandemos, nem que deles tenhamos total consciência.” (SERRES, 2004, p.43).

Serres, então, descreve o processo de conhecimento desse corpo, processo, para ele, baseado na imitação, repetição e inovação. Essas ações compõem o treinamento. “Nada resiste ao treinamento”, diz ele, “de cujos gestos repetitivos a disciplina tira a naturalidade [...] e torna espontâneas as necessárias virtudes de concentração [...], coragem [...], paciência, domínio da angústia na montanha, por exemplo.” (SERRES 2004, p.35).

Contraopondo-se ao sensualismo dos Iluministas, que diziam não haver nada no intelecto que primeiramente não estivesse nos sentidos, Serres argumenta que apenas considerar os sentidos como origem do conhecimento provoca o desaparecimento de todo o resto do corpo nesse processo ou o reduz à função de condutor dos terminais periféricos. Ele conclui: “O antigo sensualismo, assim como o empirismo lógico e as ciências cognitivas propõem uma gênese do conhecimento sem corpo.” (SERRES, 2004, p.67).

Parte, então, a posicionar seu pensamento:

Em compensação, vejam o que quero mostrar: que não existe nada no conhecimento que não tenha estado primeiro no corpo inteiro, cujas metamorfoses gestuais, posturas móveis e a própria evolução imitam tudo aquilo que o rodeia. Nosso saber origina-se do saber de outros que o aprendem a partir do nosso. Ao ensinar, relembrar e expor esse saber, nós o aumentamos em ciclos indefinidos de crescimento positivo que, por vezes, ficam bloqueados pela estupidez da obediência. [...] [O corpo] é certamente um portador dos cinco sentidos que assume outras funções além daquela de canalizar as informações exteriores para um centro de tratamento; o corpo

---

<sup>32</sup> Ele exemplifica: “Perguntem a um esquiador como ele encadeia suas manobras [...]: mais rápido que o caráter fulminante de suas performances, o esquiador prescinde do controle da mente e não gosta da consciência que não lhe presta nenhum serviço.” (SERRES, 2004, p.43).

encontra, assim, uma presença e uma função cognitivas próprias, eliminadas pelo par sentido-entendimento, enquanto que a imitação supõe, ao contrário, a atividade sensorial. (SERRES, 2004, p.68).

Ele propõe a imitação no lugar da percepção como forma de conhecimento. Para Serres a origem do conhecimento reside no corpo total, e se inicia em sua porção carnal. Encantadoras a subversão, a boa-nova e a alegria dessa constatação.

A imitação é, assim, a primeira instância do processo de conhecimento. Para conhecer qualquer pessoa ou coisa, o corpo deve adquirir a forma, a aparência, o movimento, o *habitus*. “Receber, emitir, conservar, transmitir: estes são, todos, atos especializados do corpo. Em seguida, a imitação engendra a reprodução, a representação e a experiência virtual [...]” (SERRES, 2004, p.69).

Desde a primeira infância, é a partir da imitação que o ser-corpo humano desenvolve-se. Aprendemos as emoções e estados mentais por reconhecê-los nos outros; os reconhecemos por experimentá-los; os experimentamos por imitação. A imitação, para ele, se dá por oposição. E lança mão dos esportes individuais e coletivos para descrever esse aprendizado como resultante do *corpo-a-corpo*, do *mano a mano*, do *vis-à-vis*.

Esta descrição, de léxico natural e violento, mostra como a oposição é a melhor forma de imitar e que a imitação, ao contrário, transforma-se rapidamente em conflito: se você se opõe, você copia. [...]

Se a origem do conhecimento reside exatamente na fidelidade dessa imitação, a partir desse momento o conflito sempre os acompanhará. [...] Não cessamos de seguir e reconhecer em nossas ciências os traços dessa origem, da bomba atômica aos riscos que o meio ambiente e a vida correm. (SERRES, 2004, p.71-72).



O segundo passo para a construção do conhecimento é a apreensão. Serres, mais uma vez, surpreende e desestabiliza. Ele desconstrói aquilo que identifica como ponto comum entre as mais diversas teorias da aprendizagem. Apesar de suas muitas diferenças, construtivistas, objetivistas, colaborativistas, cognitivistas e socioculturalistas, todos concordam quanto à concepção de que a aprendizagem pressupõe uma compreensão clara do que está sendo ensinado, pautados no dogma de que não se pode aprender aquilo que não se compreende. Para Serres, a apreensão é desvinculada da compreensão, e esta só se dará posteriormente. Assim é o *modus operandi* do corpo-totalidade. Ele (se) defende:

[...] o número de coisas que aprendemos é muito maior do que aquilo que podemos dominar; [...] Uma certa parte da memória encarrega-se da massa restante e desconheço qual instância corporal a digere longamente. Depois de quarenta anos, compreendi o que havia aprendido de cor aos seis anos e não teria compreendido nada se não tivesse inicialmente aprendido sem compreender, se não tivesse simplesmente retido a lição tal como ela era. (SERRES, 2004, p. 73).

Ele resume: “a compreensão depende mais da capacidade de evoluir, de perder-se, de retornar, morrer ou expandir-se do que da explicação dada no momento da aprendizagem. [...] aprender, compreender, esta é a ordem da aprendizagem.” (SERRES, 2004, p.75).

A etapa seguinte no processo do conhecimento diz respeito à memória. Para Serres, o corpo imita, armazena e lembra, acumulando um “tesouro de posturas”. Tal tesouro, feito de “recordações encarnadas” constitui nossa primeira base cognitiva, “dados” que se transformaram em “programas”. “Quanto mais se dilata esse capital, esse reservatório inconsciente – pois o inconsciente é o corpo –, menos ele pesa e mais ele se torna leve e aéreo em virtude das adaptações conquistadas.” (SERRES, 2004, p.76).

Quanto mais se imita, portanto, mais se é capaz de conhecer. A cópia assume para Serres uma dimensão completamente outra que a habitual no meio educacional ou artístico.

Não se pode falar de espécie, indivíduo, fato, paisagem, proteína ou estrela de maneira genérica; o singular não pode ser compreendido por meio de idéias gerais. Todos são únicos e sujeitos a inúmeras circunstâncias. Só podemos descrevê-los, esboçá-los, copiá-los, reproduzi-los ou representá-los; em resumo, imitá-los ponto a ponto, detalhe por detalhe. *A arte da cópia propicia o conhecimento dessa singularidade.* (SERRES, 2004, p.81, grifo nosso).

Serres, novamente, desestabiliza: a cópia é a possibilidade de compreender a diferença, a singularidade. Percebe-se outra vez a subversão presente em seu pensamento?

A quarta etapa do processo de conhecimento, para Serres, é a invenção: o corpo imita, armazena, lembra e, inesperadamente, *inventa*. No processo de imitação por oposição, inesperadamente, um dos opostos “deixa a gaiola e, fora dessa prisão mimética, descobre sozinho alguma coisa e, então, acontece uma invenção; seu corpo a assimila; essa coisa retorna depois entre as causas e, totalmente nova, se torna a causa de novas oposições.” (SERRES, 2004, p.82). No entanto, para que a invenção venha, é preciso condições adequadas de liberdade, para que a imitação não se reduza à obediência. Pois a obediência não permite as metamorfoses desse corpo modal. Ele diz:

Se a aprendizagem requer a imitação corporal dos outros, rapidamente ela se transforma em hábito e, pior, em obediência. Um ensino que coloca os alunos diante de mestres medíocres conduz à escravidão e à interdição da liberdade de pensar por si mesmo. A pressão exercida pelos pares ensina, mas a inveja que ela supõe produz imbecis. Consequentemente, quando a invenção surge, ela se desenvolve na imitação das coisas, independentemente das suas causas, não em direção aos gestos enrijecidos e específicos dos outros [...]. (SERRES, 2004, p.82-83).

A imitação que propicia a invenção, desprovida de obediência como motivação, se fixa não no outro corpo, mas no que ele produz, descola o movimento da personalidade, e livre de sua coerção, inventa. Abre-se a possibilidade para a autêntica mobilidade no lugar da falsa mobilização, de que nos fala Sloterdijk.

Serres não aprofunda o que diferencia as duas, imitação e obediência, além de apontar essas “condições adequadas de liberdade”. Acreditamos poder dizer que entre tais condições estão: a possibilidade de escolha do que imitar; a possibilidade de interrupção, a qualquer tempo, do processo de imitação; a vontade, enfim.

Serres insiste nas ideias da imitação por oposição e do conflito e violência como base da origem do conhecimento. Ele, no entanto, completa o processo do conhecimento descrevendo a natureza do retorno que esse faz ao nosso ser-corpo-humano, na perspectiva da eliminação do conflito, num percurso que ao final, é ético. Serres (2004, p.95) diz: “A mesma ética se aplica tanto às coisas quanto aos homens: nossos conhecimentos devem servir para conservar muito bem tanto as coisas quanto o mundo e para terminar com o conflito que nos opõe a ele.”

Como, de fato, o corpo opera esse conhecimento é um fenômeno a que Serres chama de transubstanciação. Ele aponta que, assim como a digestão transforma o alimento em organismo, também a “imitação, o treinamento, a formação e a experiência integram novos encadeamentos gestuais em nossa carne.” (SERRES, 2004, p.114). Por esse processo, o corpo, tanto na alimentação quanto na aprendizagem, transforma as coisas e os movimentos percebidos no exterior, de objetivo em subjetivo. “Na cafeteria, pela mastigação, pela inspiração, pela imitação e pela aprendizagem. O ar, o fogo da energia, a terra sólida e as águas se

transubstanciam em minha carne e meu sangue, assim como os gestos e posturas ao seu redor [...].” (SERRES, 2004, p.114). Em troca, através da invenção, o ser-corpo-humano objetiva a si mesmo no mundo. De forma bela, Serres diz:

Existe uma correspondência simétrica de equilíbrio entre o processo de subjetivação, que compreende tanto o beber e o comer como a aprendizagem e a respiração, e o processo de objetivação por meio do qual semeamos nosso corpo pelo mundo: nós efetivamente produzimos. Em alguns momentos raros dessa atividade quase sempre repetitiva, denominada trabalho, algo é inventado. Nessas circunstâncias, um corpo deixa jorrar maravilhosamente de si uma estrutura própria, um movimento só seu, uma função singular, um esquema oculto sob a forma de um objeto do mundo, [...] um punho se faz martelo; um cotovelo um eixo e ponto de apoio; uma cabeça, uma calculadora. Esse órgão afeta o ambiente como um *big bang*, carregado de uma quantidade formidável de energia pesada ou leve, fonte inesgotável e bizarra em que bebemos abundantemente por meio da imitação e da aprendizagem renovadas. (2004, p.115-116).

Nesse processo de conhecimento, o que é produzido retorna ao corpo e o desequilibra. Serres fala de uma vertigem corporal, sentida originalmente quando o ser-corpo-humano se tornou ereto, que se perpetua hoje por novas alterações de estados de equilíbrio, a cada novo processo de imitação.

No pensamento de Serres, uma última característica identifica o corpo: ele é dúctil, conta com um acréscimo. Partilhamos com os animais essa capacidade de, no limite, alongar-mo-nos um pouco mais. Serres diz:

Os termos extensão e esforço exprimem esse excedente. Além da força que alonga, o esforço do alongamento aproveita-se desse excedente de extensão e angulação limitadas, embora variável: ainda mais um pouco, mais um pouco ainda. O esforço não apenas coloca em ação nossa força, mas utiliza-se desse excesso. Graças a ele, fazemos o que não podemos fazer, acessamos o inacessível, descobrimos o que está errado [...]. O corpo nos ensina sobre esse excedente obtido pelo alongamento, no qual encontramos em forma embrionária tudo o que existe de desmesurado, quer seja perverso ou divino. Ele sabe ultrapassar e ir além. (2004, p. 134-135).

Novamente, o corpo ensina. A distensão que este estudo vem utilizando como ferramenta de análise de conceitos e conexões, está no próprio

corpo. Serres aponta isso. Há conceitos que não necessitam encarnar, pois já estão na carne; o que há para ser feito é o percurso contrário, necessitam é se tornar ideia. Daí o esforço por uma epistemologia dancística.

Serres nos apresenta um conceito de treinamento que se distingue do uso comum desse termo – regularmente associado à mecanicidade, alienação de gestos, rigidez de condutas – e que o torna imprescindível para o processo de conhecimento. “Com efeito, estas são as sequências do mistério do corpo: [...] não sei; exercito-me e passo a saber; não compreendo; exercito-me e passo a compreender. [...] por vezes, então, a invenção chega até mim. [...] O treinamento inventa.” (SERRES, 2003, p.42-43).

Isso constitui um paradoxo que Serres assim resolve:

Sobre isso, penso que só exercitamos gestos ou pensamentos externos aos automatismos habituais. Para abrandar nossa rigidez, os movimentos da ginástica se contrapõem, com frequência, a nossos hábitos, chegando mesmo a rompê-los; nós os repetimos para quebrar e nos livrar dessa couraça às vezes patogênica. [...] De modo geral, o treinamento busca atingir esse tipo de equilíbrio, diferente da estabilidade habitual: o paradoxo acaba por desaparecer para deixar surgir, nessa experiência e por seu intermédio, a definição da vida, cujo tempo se inclina para fora do estado termodinâmico. (SERRES, 2003, p.45).

Serres cautelosamente diz “de modo geral”, pois sabe que há treinamentos que não buscam equilíbrios diferentes dos da estabilidade habitual. Beiram a obediência. E na obediência não há (liberdade, autonomia, autogoverno, vontade) invenção. Mas Serres insiste: treinar para inventar e se reinventar.<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup> Renato Russo já havia nos cantado isso: “Disciplina é liberdade.” (Legião Urbana, Música *Há tempos*).

Eis o corpo-totalidade: sensível, inteligível, costurado, misturado, vivido, modal, fonte de todo conhecimento, empoderado pelo treinamento, inventivo. O seu *modus operandi* complexo vive, ainda, tensionado por nossa atualidade que, como vimos, herda da modernidade tanto o racionalismo logocêntrico, desconectado dos sentidos (na acepção das sensações), como o movimento autoigcionado, desconectado de sentidos (na acepção de direção); ambos, muitas vezes, potencializados pelas tecnologias digitais que, por si mesmas, já tensionam o corpo com os excessos delas advindos.

Serres apregoa uma nova hominescência, onde esse corpo-totalidade se constitua em plenitude – a plenitude da mistura, em si mesmo e com as circunstâncias da vida; mas parece entristecer-se com a impossibilidade do retorno à sensibilidade primordial, pré-linguagem. Em tom de lamento, ele diz:

Unicamente meu desejo. [...] eis as primeiras palavras advindas do corpo quando se torna ao mesmo tempo interior e falante, envolve-se em chamas e imprime-se já de signos [...] eis a frase que faz deixar o mundo [...] eis as palavras que fazem os sentidos se isolarem dentro de uma caixa-preta. Jamais desejaremos nada senão sua reabertura. [...]. (2001a, p.53).

E complementa dizendo que nós não encontraremos “nenhuma linguagem para dizer ou escrever as coisas, flores, frutos, aves, coelhos, sons ou formas, gostos e odores, para escrever ou dizer o mundo antes da emergência da linguagem. [...] A língua original aconteceu, nada podemos fazer.” (SERRES, 2001a, p.53-54).

Parece haver, em suas palavras, um certo saudosismo por um ser-corpo-humano primitivo, primordial, com o qual não se comunga aqui. Compartilhamos com ele o desejo por um corpo pleno de sentidos, todos eles, mas também, pleno de sentido (todas as acepções do termo, enfim); que possa neutralizar o descompasso entre nossas potencialidades intelectuais, operacionais, e

as nossas potencialidades sensíveis, relacionais; que saiba perguntar e responder a si: *para quê, mesmo?*; que, pleno de sentidos, seja rico em linguagem, rico na linguagem, renovador e inventivo de velhas e novas linguagens que busquem expressar essa mesma plenitude variada que lhe constitui. De alguma forma, somos, aqui, “saudosistas do futuro” (TRIBALISTAS, 2002), tempo em que, sem sairmos de nossa língua, saibamos retirar-lhe a atual constante supremacia e possamos conectá-la corporalmente aos sentidos. A arte trabalha nessa direção; dentro dela, a dança, como uma dessas linguagens possíveis. Uma linguagem do corpo em exercício de inteireza.

A dança é, pois, um processo que se dá no e pelo corpo. A compreensão do corpo como totalidade opera uma reformulação no próprio pensar e fazer da dança. O funcionamento complexo do corpo e seu processo de aprendizagem (por imitação, apreensão, memória e invenção) influenciam também o *modus operandi* da dança, e trazem repercussões para a especificidade de seu fazer na contemporaneidade. Na busca por visitar essa especificidade e as questões que se lhe apresentam na atualidade, a próxima seção partirá do corpo-totalidade para caracterizar a autonomia da dança e com ela investigar suas possibilidades de conexão com a tecnologia e o jogo. Tanto na dança contemporânea quanto na dança feita na máquina, o corpo-totalidade se mostra, em diferentes graus, evidenciando diferentes conexões internas e externas.

Inversamente, além da fala, como vimos antes, o movimento é, em si, um vetor de totalização do corpo – ele federa os sentidos, nos disse Serres –, e acreditamos que quando esse movimento nasce com finalidades expressivas, como na dança, essa totalização, de natureza diversa da operada pela fala, ou mesmo da operada por movimentos outros que não os de dança, pode festejar os sentidos,

enaltecê-los, conectá-los à linguagem de forma mais intensa, proporcionando a vivência plena e expressiva dessa totalidade.

## **2.2. Dança na atualidade: para pensar sua autonomia**

O pano de fundo apresentado na seção 1.2. nos convida a repensar a dança perante o projeto modernista e perante os caminhos que vêm sendo trilhados por ela na atualidade. A despotencialização da dança em conexão com as tecnologias digitais verificada em algumas obras coreográficas, mencionada na Introdução desta tese, e a dança feita na máquina também nos estimulam a essa reflexão.

Vimos anteriormente como a modernidade tensiona ainda o tempo presente, em vários aspectos: o descompasso entre potencialidades intelectuais e sensíveis no desenvolvimento humano, a especialização autônoma desconectada, a mobilização desprovida de finalidades exteriores a si mesma, a elaboração dos próprios conceitos de arte e vida, tudo isso intensificado por uma tecnologia geradora de excessos.

Tratando-se da dança contemporânea, entendida como fazer que se pretende reflexivo do tempo atual, pressupõe-se que ela represente uma ruptura com a modernidade e, dentro dessa última, com a dança conceituada como moderna; o termo “dança pós-moderna”, utilizado como sinônimo de dança contemporânea, evidencia essa pressuposição. A dança que se propõe pós-moderna, então, não apenas se opõe temporalmente ou estilisticamente à dança moderna, é instigada a se posicionar diante das tensões da atualidade herdadas do



projeto modernista, e daí resulta uma multiplicidade de respostas estéticas, de difícil, e talvez pouco necessária, categorização.

No entanto, assim como para Sloterdijk, e também para Augé, o tempo presente pode não representar, de fato, uma ruptura com a modernidade, é possível dizer que, em meio à grande diversidade de respostas estéticas, parte da dança tida como pós-moderna também possa estar caminhando, sem que perceba, no sentido da reafirmação do projeto modernista, intensificado pelas tecnologias digitais, construindo algo que se poderia chamar de uma dança *supermoderna*, abraçando-se a conceituação de Augé, ou uma dança enfraquecida em sua porção sagrada, apoiando-nos no pensamento de Rodrigues.

No nosso entendimento, aceitar o convite a uma tal reflexão sobre o enfrentamento, pela dança, das tensões advindas da modernidade, significa repensar a sua autonomia artística, compreendida a partir do seu fazer (*modus operandi*), de suas finalidades e da coerência entre eles; e repensar suas conexões.

O pós-modernismo nas artes em geral e na dança em particular, grosso modo, tem sido caracterizado como movimento artístico desprovido de limitações de qualquer ordem, rico em multiplicidades e fragmentações. Eliana Silva assim o descreve:

...ressaltamos como características mais significativas do pós-modernismo a pluralidade de significados, de discursos, de processos e de produtos; a invenção como reestruturação; a referência ao passado; a presença da paródia e da ironia; a não negação de correntes artísticas anteriores; as mudanças nas configurações de tempo e espaço; a velocidade da criação artística e tecnológica de informação; a fragmentação, multiplicação e descontinuidade da imagem; a interdisciplinaridade entre as artes e além das artes; o processo artístico visível no produto; a rejeição da narrativa linear; a abolição entre as fronteiras da vida e da arte; a abolição entre as fronteiras da cultura erudita e cultura popular; a nova estrutura de pensamento, sentimento e comportamento artístico e uma ampla liberdade de criação. (SILVA, E., 2005, p.76-77).

Em seu livro **Dança e pós-modernidade**, a autora dedica-se a analisar a existência dessas características na dança cênica feita na atualidade e as considera, de fato, uma ruptura com a dança moderna feita anteriormente.

Entretanto, algumas dessas características, como simultaneidade e fragmentação, por exemplo, apesar de, de fato contemporâneas e exacerbadas pela tecnologia digital, podem estar a serviço não de um pensamento ou comportamento pós-moderno, mas, sim, do próprio projeto modernista, retomando o pensamento de Augé mais uma vez.

Extrapolando os horizontes desta tese aprofundar a reflexão sobre o movimento pós-moderno dentro da arte. No entanto, com base na trama feita com os pensamentos de Sloterdijk, Serres, Augé e Rodrigues, conjecturamos que o que de fato representaria um movimento pós-moderno reside muito mais na compreensão do que seja uma autonomia conectada, na capacidade de estabelecer conexões de diferentes naturezas, potencializadora da autonomia e rica em finalidades, do que na existência, *per se*, de fragmentação e simultaneidade. Sloterdijk nos disse isso quanto a uma possível teoria crítica do movimento, que buscaria a diferenciação entre a *autêntica mobilidade* e a *falsa mobilização*, de forma “tranquila” e “silenciosa” – única forma, para ele, com que a crítica à modernidade se diferenciaria do objeto criticado. Não que esse silêncio e tranquilidade, na dança, queiram significar uma dança de pausa. Essa seria uma primeira compreensão, aligeirada. Eles representam mais a capacidade de “ouvir”, sentir, *visitar* o movimento, lhe dar rumo e conectá-lo. Dança de movimentos conectados, num espectro cinético que se estende do fisiológico ao político (SLOTERDIJK, 2002, p.41), a autêntica mobilidade equivalendo à autonomia conectada.

A dança moderna constituiu-se como marco no processo de construção da autonomia da dança e o que se vê, em alguns fazeres atuais, é, não a distensão desse conceito para o de autonomia conectada, mas o acirramento desta autonomia na direção do isolamento – ou da ilusão de autonomia, como nos dirá Lepeck mais adiante. Independentemente de diferentes técnicas, métodos e estratégias utilizadas atualmente, podemos descortinar, em alguns casos, não uma dança pós-moderna, mas talvez, de fato uma dança *supermoderna*.

As seções que se seguem desenvolvem as reflexões aqui apenas iniciadas e que se desdobram em questões específicas como: o que caracteriza o movimento de dança, o que lhe é próprio; como as tecnologias desafiam o corpo e sua dança; que relações se estabelecem com o público; o que distingue processos e produtos; o que aproxima processos e produtos; como responder, na dança, à questão *para quê, mesmo?*; o que seria e como buscar a coerência intrínseca à obra. As questões são muitas, com uma multiplicidade de formas de enfrentamento. Nós buscamos respondê-las mantendo a opção metodológica de pensar a partir da própria dança. Nesse empenho, a conceituação do corpo como corpo-totalidade, feita na seção anterior, configurou-se como primeiro passo, uma vez que tal conceituação modifica diretamente a compreensão do que seja a própria dança e como ela se faz no corpo. Da construção desse conceito, a partir do pensamento de Serres, vieram os desdobramentos reflexivos que compõem as próximas seções. Entre as reflexões suscitadas por ele, três questões apresentaram-se vibrantes: o corpo-totalidade não é só da dança; o conhecimento nasce da imitação; o treinamento gera invenção. A partir delas, esta tese convida a pensarmos a dança na atualidade, utilizando a própria dança como ferramenta – o pré-movimento, a

distensão, a composição – para posteriormente estabelecermos o diálogo entre ela, o jogo e as tecnologias digitais.

### 2.2.1. Corpo-totalidade e dança

*A dança reina antes da linguagem [...]. Um corpo jamais nasceu antes de ter dançado.*

Michel Serres

Em estudo anterior (MENDES, 2010), conceituamos dança como a forma rizomática da ação motora, partindo do conceito de rizoma de Deleuze e Guattari. Associando esse conceito aos modos de funcionamento do cérebro e da ação motora, constatamos que o cérebro funciona rizomaticamente e que a ação motora, com limitações anatômicas e cinesiológicas, funciona de forma dual (nas unidades motoras) e hierárquica, como vimos na seção 2.1.1.. Nesse contexto, a dança se apresenta como a forma rizomática da ação motora por ser uma forma de movimento que desestabiliza essas limitações, que as expõe, que busca transformá-las em novas possibilidades e incorporar a multiplicidade. Aprofundando: A dança depende da estrutura neuromotora do corpo, mas não quer limitar-se a ela. Distinguindo-se de uma ação motora reflexa e repetitiva, dependente de um encadeamento e uma seqüencialidade funcionalmente e hierárquicamente definidos, a dança (em geral e a dança contemporânea de forma mais enfática) busca novos modos do mover, ainda que partindo dessa mesma repetição e encadeamento. Comparando-se com uma ação utilitária – subir uma escada, por exemplo – para a dança, o objetivo poderia não ser o sucesso em se galgar os degraus sem desequilíbrios e quedas – o que depende da execução seqüencial de cada pequeno

movimento –, mas poderia ser inverter mesmo essa seqüência, experimentar e explorar as possibilidades de adequação do corpo a essa inversão, instaurar novos percursos. A dança estaria, então, assumindo a plasticidade e não a determinação, assim como faz o rizoma. Esse fazer rizomático se dá no caminho da evidência do corpo-totalidade. Daí uma primeira impressão de que esse corpo seria exclusivo da dança.

Serres discorda dessa ideia. Ao apresentar seu corpo-modal, cognitivo e opaco, consciente e inconsciente, imitador e inovador, Serres faz ver que esse fazer rizomático caracteriza o próprio funcionamento do corpo-totalidade, com diferentes e infinitas gradações e finalidades (há pessoas com árvores na cabeça, relembrando Deleuze e Guattari); ainda que por séculos esse corpo tenha sido aprisionado, limitado, decepado (não apenas metaforicamente); ainda que seja preciso que a mente aprenda a reconhecer e intensificar suas conexões com as demais partes desse corpo; ainda que persista, na atualidade, o descompasso entre o *logos* e o sensível desse corpo.

Essa plasticidade rizomática está, numa visão ampliada do funcionamento do corpo, presente em todo ele. O corpo-totalidade é permanentemente fluxos, distensões, afecções, circuitações acentradas, originadas em/por diferentes instâncias desse corpo em contágio com seu ambiente. Não que não haja hierarquias. Viu-se que a ação motora depende dela. O rizoma não é um modelo, mas um “processo imanente que reverte o modelo e esboça um mapa” (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 31). E como mapa, não dicotomiza com a árvore-modelo, a acolhe. A questão talvez seja a de uma correta compreensão das funções e dos valores atribuídos a cada um – árvore e rizoma. Talvez a grande dificuldade em se aceitar o múltiplo do ser rizomático a que Deleuze e Guattari se referem esteja

no fato de ainda hoje se entender a árvore como processo mais amplo que um modelo, e assim sendo, não se abrir a possibilidade do múltiplo. “Só o rizoma permite o múltiplo – aí contida a própria árvore; aí contidas, também, possibilidades hierárquicas.” (MENDES, 2010, p. 44).

Como Deleuze e Guattari, Serres ajuda a alargar, a distender o pensamento. A compreensão das funções e a atribuição de valores mencionadas acima apontam para o elemento que, de fato, especifica e diferencia o fazer da dança e que, ao mesmo tempo, é, pela natureza desse fazer, caracterizado: a finalidade. Que fazer rizomático, então, é esse o da dança? *Para quê, mesmo, se dança?* Ele está presente na dança na máquina?

Sabemos que a dança é um fazer especializado. Seus movimentos se diferenciam daqueles utilitários e funcionais cotidianos. Diferenciam-se por seu modo e por sua finalidade.

As ciências cognitivas, a neurociência, a filosofia, os estudos das práticas corporais são importante instrumental de apoio ao entendimento sobre o modo como o movimento se especializa e dança.<sup>34</sup> A partir daí, sugerimos, como Serres, pautarmo-nos no próprio corpo como modelo para a investigação, conectando fluxos e circuitos, clareando nebulosidades e reconhecendo opacidades, para, então, tentar descobrir, além de como o movimento se especializa (seu modo), para quê ele assim o faz (sua finalidade).

---

<sup>34</sup> Katz e Greiner dizem: “O sentido maior de tratar o mesmo objeto em distintas molduras teóricas está no aumento de recursos para o esclarecimento de suas zonas nebulosas. É nesse sentido que, para se entender como o movimento se aloja no corpo, por exemplo, as ciências que tratam do movimento devem ser consultadas. Com elas podemos compreender o que acontece no corpo enquanto processa as informações necessárias à sua sobrevivência, adaptação e reprodução. E, então, descobrir como o movimento se especializa a ponto de se transformar em representação teatral, gesto musical, dança, acrobacia, performance, música, ou seja, nas suas ações no mundo na forma de arte.” (KATZ; GREINER, [s.d.], p.94).

Pode-se afirmar que o ser-corpo-humano dança para se expressar. Ora, mas ele também se expressa por diferentes linguagens, ações e movimentos, distintos dos da dança. Por quê, então, necessita dançar?

Voltando ao rizoma como processo imanente, como mapa, que contém o múltiplo e também pode conter arborescências, e imaginando a possibilidade de graduar esse mapa ou suas dobras conforme a preponderância de arborescências dentro dele e a qualidade das conexões feitas – se gerando tensões de cisalhamento ou distensões potencializadoras –, podemos pensar a dança como tendendo ao grau máximo da forma rizomática da ação motora,<sup>35</sup> uma vez que desprovida de fins utilitários a lhe demandar hierarquizações funcionais, e com o objetivo de expressar essa mesma magnitude que caracteriza seu *modus operandi*. Em outras palavras, a dança pode expressar o corpo-totalidade da forma mais ampla e complexa que é possível a esse corpo, pois conecta intensamente e livremente, todos os fluxos e tensões corporais, resultando numa ação integradora do corpo, consubstanciada no movimento e produtora de novos estados de tensão; esse *modus operandi* gera virtualidades encarnadas, *objetivando* (no sentido que Serres dá a essa ação) artisticamente no mundo, o próprio ser do corpo, ele mesmo um “virtual encarnado”.

Entendemos o corpo-totalidade como um complexo de partes que não se resume à soma dessas partes (KATZ, 1994); partes que se conectam não apenas por justaposição ou contiguidade, mas que se interpenetram e misturam; partes dissociadas nas análises teórico-didáticas e nos estudos científicos e filosóficos, mas que, de fato, não se dissociam no viver; partes que são mais fluxos,

---

<sup>35</sup> Esse grau máximo equivaleria, como um limite, a um mapa rizomático desprovido de qualquer ponto de hierarquização. Essa é uma construção tendencial, pois, de fato, a dança não pode nunca estar livre de alguma hierarquização, uma vez que dependente, em primeira instância, das unidades motoras musculares.

tensões, micro e macro movimentos que sólidos solitários; partes que se alternam em evidência e protagonismos conforme as ações que o corpo desempenha sem perder a continuidade de fundo que constitui sua totalidade. Assim, esferas discriminadas como: motricidade, psiquismo, afetividade; campos determinados como mental, neuronal, carnal; faculdades nomeadas como imaginação, memória, inteligência(s); instâncias como consciência e inconsciente; temporalidades datadas no passado, presente e futuro; e o espaço, o *fora do corpo* que também se faz corpo, o campo ambiental, cultural; tudo isso se constitui em fluxos de intensidades no corpo, tudo está conectado, se interrelaciona e transforma. E nesses fluxos, tensões se apresentam, no sentido do cisalhamento, para o corpo dual, e no sentido das tensões normais, no corpo-totalidade.<sup>36</sup> Não pretendemos, com essa redução simplista, simplificar o processo de existência do corpo-totalidade, ou generalizar as informações científicas que estabelecem os parâmetros de análise dessas esferas, campos, instâncias e seu funcionamento. Longe disso. É exatamente pelos avanços dessas pesquisas que se chega às análises aqui propostas. A intenção com essa síntese é, mais uma vez, tentar dar voz ao corpo-totalidade, deixar que fale a partir de si mesmo e em prol de si mesmo, deixando as informações em sua função instrumental.

Resumindo, então, por que a dança expressa intensamente e amplamente esse corpo, pode-se dizer, inicialmente, que ela assim o faz por consubstanciar em seu movimento todos esses fluxos corporais e as tensões existentes entre eles. Nas ações utilitárias cotidianas e mesmo nos movimentos utilizados em expressões artísticas que demandam a utilização de outras materialidades que não o próprio movimento, esse fica à disposição de uma

---

<sup>36</sup> Tensões normais, para a física, são tensões de tração e de compressão; diferem das tensões de cisalhamento que são tensões de corte, como visto anteriormente.



funcionalidade externa a si próprio que termina por limitar seu grau de liberdade de condução das conexões internas, ou seu grau rizomático. Gil e Rudolf von Laban nos auxiliam:

No gesto comum, o braço entra em movimento no espaço porque a ação impõe do exterior uma deslocação ao corpo; pelo contrário, no gesto dançado, o movimento, vindo do interior, leva consigo o braço. Movimento ritmado que “transporta” o corpo, esse mesmo corpo que é o seu suporte. Von Laban diz que o movimento é dançado quando “a ação exterior é subordinada ao sentimento interior”. (GIL, 2004, p.14).

Ainda que relações entre interior e exterior do corpo e a concepção de dança como sentimento sejam questões que demandariam aprofundamento em si mesmas, interessa no momento salientar os aspectos que auxiliam na construção da noção de motivação e finalidade do movimento. Por Gil, e Laban, do próprio corpo vem a necessidade da dança, nele mesmo ela reside, e expressar a si própria – e ao corpo e sua relação com o mundo –, é o seu fim. Por certo também temos que o corpo não é um sistema fechado, e a necessidade de dançar pode vir das tensões de sua relação com o meio assim como sua expressão em forma de arte se destina a outro corpo presente nesse meio.

Em segundo lugar, porque ela reconstitui cineticamente, como vimos, o *modus operandi* do corpo, dando ao movimento o protagonismo na expressão dessa totalidade. Na dança se atualizam e consubstanciam em movimento a articulação entre as hierarquizações motoras e a plasticidade mental; a vertigem da posição de pé do primeiro hominídeo e da criança ao dar seus primeiros passos; as oscilações entre equilíbrio e desequilíbrio, instabilidade e estabilidade com as quais o corpo se desenvolve ao longo de sua existência; o seu caráter dúctil, distendendo-se sempre um pouco mais; a virtualidade que constitui esse corpo como corpo modal, como corpo devir. Essa reconstituição, irriga o corpo de prazer. Não é

raro a alegria estar associada à dança: ao atualizar a vertigem, a oscilação, a flexibilidade entre posições de estabilidade e instabilidade, em nome da expressão da virtualidade desse corpo, a dança propicia uma sensação de inteireza – articulando sentidos e *logos*, linguagem e sentidos – que o preenche de prazer, e mais especificamente, de alegria; mesmo quando a motivação expressiva é a dor, ao objetivá-la em movimento, a dança confere ao corpo doses de alegria, uma alegria instintiva de vida. Para Serres (2001a, p.324-330), a dança é “integral dos primeiros prazeres, júbilo-soma” que reúne os prazeres primitivos do corpo: respirar, andar, saltar e correr. Em sua obra, poucas vezes ele se reporta à dança, mas quando o faz, é com beleza, como na epígrafe desta seção. No trecho que se segue, a certeza da dança como ação da alegria e da vida.

A alegria inspira, vibra, dança. A vida dança qual uma cortina de chamas, a morte enrijece; a inteligência dança, a burrice se fixa, repetitiva; a intuição dança, a lógica e a memória programam os robôs; a palavra dança quando nasce e desaba no estereótipo; o desejo dança, a indiferença dorme. (SERRES, 2001a, p.330).

Por fim, a dança expressa intensamente e amplamente o corpo-totalidade, porque ela dá a ver, e se ocupa de, o poder infinito desse corpo. No encadeamento inesgotável de posições,

Cada gesto prolonga-se para além de si próprio, numa continuidade tecida pelo ritmo da dança.

Eis o que parece decisivo: o gesto dançado abre no espaço a dimensão do infinito. [...] As paredes do palco não constituem um obstáculo, tudo se passa no espaço do corpo do bailarino. [...]

Um infinito atual, não sugerido, não indicado ou representado, mas produzido num espaço limitado. (GIL, 2004, p.14).

Desvela-se, então, a finalidade da dança: expressão de si mesma e do corpo-totalidade que dança, em sua conexão com o mundo. Mas, como numa estrutura em camadas, essa finalidade, se aprofundada, se depara com outro questionamento: qual a finalidade da expressão pelo movimento? *Para quê, mesmo, dançamos?* Nesse desdobramento, a comunicação se apresenta: artisticamente, dançamos para o outro, a arte como troca entre sensíveis. E, continuando o desvelamento, nova dobra se desfaz: *Para quê, mesmo, dançamos para o outro?* Nesse nível fazemos uma pausa: as respostas aqui são múltiplas e consubstanciam diferentes modos de conexão. Como um fazer do ser-corpo-humano modal, que está em permanente mudança, também a dança se metamorfoseia, individual e socialmente, fazendo-nos repensá-la, também, permanentemente. E porque, assim como o corpo, ela guarda opacidades.

Godard diz:

A dança é o lugar, por excelência, que faz visível o turbilhão em que as forças de evolução cultural se afrontam, produzindo, controlando ou censurando as novas atitudes de expressão de si e de impressão do outro. [...] O balé clássico, codificado por Beuchamps no século XVII, não escapa dessa problemática: apesar da aparente conservação de figuras (um *arabesque*, um *attitude*, um *rond de jambe*...), o modo como os gestos são produzidos e percebidos varia profundamente de uma época à outra. Uma variação mínima da parte do corpo que inicia o movimento, os fluxos de intensidade que o organizam, a maneira que o bailarino tem de antecipar e de visualizar o movimento que irá produzir, tudo isso faz com que uma mesma figura não produza um mesmo sentido. (GODARD, [s.d.], p.11-12).

Daí retiramos que toda dança, independentemente do seu nível de codificação, circunscribe as tensões do corpo-totalidade e o faz de variadas maneiras, em função de seu tempo, da cultura em que está inserida, do ser-corpo-humano que a produz. Eis um primeiro nível de conexão da dança, pelo corpo, com o mundo e com a vida. Uma conexão inelutável, que está presente em todas as etapas de

construção do movimento, do fisiológico ao político, e que, por sua diversidade, resulta numa multiplicidade de expressões.

A análise de movimento, parte do saber da dança, no entanto, nos mostra “certas constantes” dentro dessa diversidade, percebidas “nos processos operadores do movimento.” (GODARD, [s.d.], p.13). Essas constantes evidenciam, exatamente, componentes comuns da temporalidade dessa primeira conexão, em interação com a individualidade do corpo dançante, e se manifestam inicialmente, no que pode ser chamado de pré-movimento (GODARD) ou de esforço (LABAN), de “o silêncio” (CUNNINGHAM), de ponto zero do movimento (GIL), ou pré-posição (SERRES).

A próxima seção visita mais intimamente essa instância do movimento, buscando desvelar sua participação no estabelecimento das conexões em dança.

#### *2.2.1.1 O pré-movimento*

Apoiamo-nos aqui no pensamento de Godard para investigar o pré-movimento. Para ele, esse seria o momento que antecede o movimento visível do corpo, qualquer movimento, não só o da dança. Ele se refere ao modo de enfrentamento do corpo à ação da gravidade, que além das especificidades mecânicas do movimento, trazem elementos psicológicos e expressivos, “mesmo antes de qualquer intencionalidade de movimento ou de expressão. A relação ao peso, à gravidade, já contém um humor, um projeto sobre o mundo. Esse pré-movimento vai produzir a carga expressiva do movimento que iremos executar.” (GODARD, [s.d.], p.13).

Godard enfatiza no pré-movimento sua ação sobre o estado de tensão do corpo, sobre sua organização através dos músculos gravitacionais “cuja ação escapa em grande parte à consciência e à vontade” e que assegura nossa postura.<sup>37</sup> Esses músculos são responsáveis pelo equilíbrio em pé e também pelo registro das mudanças ocorridas em nosso estado emocional. “Assim, toda modificação de nossa postura terá uma incidência em nosso estado emocional e, reciprocamente, toda mudança afetiva provocará uma modificação, mesmo que imperceptível, em nossa postura.” (GODARD, [s.d.], p.14).

Para Godard, portanto, o pré-movimento é responsável por acionar os níveis mecânicos e afetivos de sua organização, simultaneamente, e sem que o indivíduo perceba. Mas para o dançarino, essa percepção se torna um desafio.

A cultura, a história do dançarino, a sua maneira de perceber uma situação, de interpretar, vai induzir uma “musicalidade postural” que acompanha ou despista os gestos intencionais executados. Os efeitos desse estado afetivo que concedem a cada gesto sua qualidade, cujo mecanismo compreendemos tão pouco, não podem ser comandados apenas pela intenção. É isso que confere, justamente, a complexidade do trabalho do dançarino... e do observador. (GODARD, [s.d.], p.15).

Godard chama de “fluxos de organização gravitacional” a essa composição da musculatura tônica e o estado afetivo do ser-corpo-humano na constituição do pré-movimento. A princípio, não há tensão de cisalhamento aqui; o pré-movimento constitui a continuidade de fundo, integrativa do corpo-totalidade. A tensão de cisalhamento pode vir a existir entre esse pré-movimento e o movimento de dança que se fará a partir dele. Pois, para Godard, é na distância entre esses dois movimentos, o movimento de dança e o pré-movimento – como a figura e seu

---

<sup>37</sup> Os tradutores esclarecem: “Utilizou-se o termo gravitacional, no original *gravitaire*, para preservar o sentido manifesto pelo autor de interação com a gravidade. Na literatura em português, a musculatura tônica pode ser chamada de musculatura antigravitacional.” (SOTER e PEREIRA, [s.d.], p. 14).

fundo –, que reside a carga expressiva da dança. Quanto menor a distância entre o centro motor do movimento e o centro de gravidade, mais expressividade no movimento dançado. Isto porque, de qualquer forma, o pré-movimento impregna o movimento dançado.

O aparelho psíquico se exprime através do sistema gravitacional e é por seu intermédio que carrega de sentido o movimento, modulando-o e colorindo-o de desejo, de inibições, de emoções. O tônus resistente do sistema gravitacional se instala antes mesmo do gesto, desde o momento em que se formula o projeto de uma ação e, portanto, sem que o indivíduo se dê conta e antes de atingir sua consciência em estado de vigília. É por esta razão que os profissionais do movimento, os dançarinos em particular, sabem que, para melhorar, modificar ou diversificar a qualidade do gesto, é preciso atingir todas as suas dimensões, inclusive o pré-movimento, que somente o acesso ao imaginário permite tocar. (GODARD, [s.d.], p.19).

Ampliando essa análise da relação musculatura tônica-estado emocional, do pré-movimento e movimento dançado, para a análise dos pares ideia e ação, intenção e gesto, é plausível pensar que Serres diria a Godard: também entre *ideia* e *ação* há o corpo empoderado; a *ideia acionada* é sempre outra coisa. Reconhecer o poder do corpo-totalidade é reconhecer que essa passagem – da intenção ao gesto, da ideia a ação, do pré-movimento ao movimento dançado – pode se dar também no sentido contrário, o gesto podendo transformar a intenção, a ação fazendo nascer a idéia, o sentimento. Aqui entram, verdadeiramente, os poderes do corpo e do treinamento, postulados por Serres.

Recapitulando, o pré-movimento, portanto, seria essa primeira dimensão do movimento dançado. E é influenciado por uma primeira esfera de conexão da dança com o mundo, com a vida, que se dá pela inserção do próprio corpo no espaço-tempo do mundo. Essa conexão é basilar, inelutável, e não inviabiliza a *singularidade impertinente* da dança; ao contrário, lhe alimenta. Depois

se pode falar no centro motor como o ponto de início do circuito estabelecido pelo movimento de dança.

O corpo cria dança a partir de um processo que pode se originar por motivação de qualquer de suas partes: da motricidade, por um movimento que se desdobra; da afetividade, por um sentimento ou emoção que se deseja expressar; da racionalidade, por um conceito que se deseja encarnar e também expressar, são alguns exemplos dentro de uma infinidade de possibilidades e suas combinações. Independente do ponto inicial, o circuito daí estabelecido envolverá o corpo todo, com maior ou menor ênfase em alguns de seus fluxos, ou com diferenças de tensões, a depender da dança que se faz. Em todas elas, um constructo de fluxos, tendo o pré-movimento como plano de fundo, se consubstancia na musculatura, num ato de composição com as diversas partes do corpo e elementos do movimento.

Daí existirem danças tidas como mais formais, por não intencionarem evidenciar aspectos emocionais do movimento; danças mais codificadas, que concentram seus esforços numa especialização padronizada da coordenação motora; danças tidas como expressionistas, que aprofundam, entre outros, aspectos afetivos do movimento etc.. E essas danças assim se fazem em resposta a desejos de seu criador e a seu tempo histórico-cultural. Godard lembra:

Os dançarinos que partilham a experiência social comum ao grupo a que pertencem irão trabalhar com essa experiência como substrato, com suas danças constituindo, alternadamente, expressão ou instrumento de questionamento dessa experiência.

Não existe, no entanto, nenhuma re-gra [sic] linear que permita imaginar que qualquer modificação no espaço social leve, imediatamente, a mudanças reconhecíveis na produção coreográfica. O que se observa são períodos de acumulação de tensões estéticas que podem encontrar uma expressão artística só muito mais tarde, do mesmo modo que uma explosão social também é fruto de acumulações de tensões que num determinado dia, atingem um limite que obriga sua expressão. (GODARD, [s.d.], p.22 e 23).

*Como, de fato, o corpo cria sua dança*, inscreve-se em sua opacidade e *mistério*. Há que se dançar ou fruir a dança para saber.<sup>38</sup> O que o pensamento e a linguagem verbal que o expressa podem fazer são aproximações.

Independente da motivação inicial da dança, o corpo intensifica a conexão de suas partes e fluxos, dispõe sua estrutura neuro-muscular, ativa sua escuta proprioceptiva, amplia espaços internos e compõe. Compõe com todas essas informações e fluxos, atualizando virtualidades. O corpo cria e nessa criação, expressa-se. Respondendo à primeira das reflexões propostas na seção 2.2., pode-se dizer, pelo visto até aqui, que o corpo-totalidade não é só da dança, mas com ela ele se potencializa, intensifica e se expressa em sua totalidade.

A dança contemporânea tem cada vez mais investigado as formas de conexão desses fluxos no corpo, para assim aprimorar seu fazer. Essa situação é reflexo das próprias transformações do ser-corpo-humano, salientadas por Serres anteriormente (seção 2.1.1.), em conjunto com as transformações históricas da própria dança, por ela mesma estimulada, numa retroalimentação.

Técnicas como contato-improvisação e BMC, o interesse cada vez maior nos processos da cognição, práticas como meditação, *yoga*, *pathwork*, ou a própria diversificação de práticas corporais adotadas no treino técnico motriz de muitos grupos de dança (lutas marciais, *le parkour*, capoeira etc.) evidenciam uma preocupação dos profissionais da dança em aprofundar e diversificar seu conhecimento sobre os *mistérios* do nascer da dança em seu movimento. No entanto, nos parece que em algumas experiências esse aprofundamento se dá com uma ênfase maior no processo de conhecimento do que na composição da dança, o

---

<sup>38</sup> Porque o espectador compartilha com o dançarino, de forma virtual, esse mesmo processo de criação. (Ver GODARD, [s.d.]; GIL, 2004; MENDES, 2010).



quê, ao final, parece não colaborar muito com esse mesmo nascimento. A dança nasce, mas, enfraquecida em sua expressão, parece não *vingar*.

As reflexões de Alvarenga (2012) instigam o nosso pensamento. Ele aponta, de forma positiva, o crescimento recente (primeira década dos anos 2000) do número de eventos na área de dança, de diferentes formatos – festivais, seminários, encontros, mostras etc. – dando visibilidade a diferentes produções e atraindo um maior público. Mas faz dois destaques: a quantidade de solos e duos, onde os intérpretes são também os criadores, e, em algumas situações, o esvaziamento das plateias. E ele se pergunta como se dá a aproximação do público aos trabalhos de dança, nessas apresentações “esvaziadas”; como seus criadores se colocam nessas situações.

Ainda que Alvarenga trace sua análise a partir dos solos, suas reflexões podem ser ampliadas para outras formações (grupais), acreditamos que sem perda de coerência. Ele lembra que para alguns representantes da dança moderna alemã (Mary Wigman entre eles) a “arte devia prestar tributo à personalidade do artista” (ALVARENGA, 2012, p.3), e, para esse fim, os solos se mostravam eficientes. Essa função da arte parece permanecer na atualidade como uma herança da dança moderna à contemporânea, e encontra nos solos sua evidência. Mas, para Alvarenga, isso se dá com a diferença de que a dança moderna partia de movimentos referenciais da dança reconhecíveis no tempo e avançavam na investigação de sua contínua transformação; já a dança contemporânea feita em grande parte desses solos, radicalizando o tributo mencionado acima, dedica-se mais a uma justaposição de elementos vindos de técnicas corporais mais voltadas a uma abordagem psicológica do movimento, ao auto-conhecimento e expressão (técnicas como *Rolfing*, *Feldenkrais*, *Alexander*, *Eutonia*, *Body Mind Centering*),

favorecendo uma vivência “com outras possibilidades de pesquisa e criação de movimentos, ampliando sua criatividade e a busca por uma maior espontaneidade, num intenso trabalho sobre si mesmo, personalizando ainda mais o resultado final de suas criações.” (ALVARENGA, 2012, p.4). Essa análise reforça a nossa concepção de uma dança *supermoderna*, onde a autonomia adquirida na modernidade, aliada à superabundância de informações do tempo presente (Augé) ao invés de caminhar para uma autonomia conectada, parece distender-se para o isolamento, ou para conexões despotencializadoras. E Alvarenga acrescenta que, ao mesmo tempo em que tais práticas permitiram ao dançarino contemporâneo uma descodificação das técnicas de dança mais dominantes até então (bálcãs e alguns códigos da dança moderna), terminaram por criar, em grau menor, novos códigos e clichês.

O que se apresenta, aparentemente, é um processo de composição baseado fortemente na satisfação pessoal do dançarino-criador na expressão pelo movimento, e que não leva em conta de forma mais consistente, elementos outros necessários à composição coreográfica, e que irão lhe dar coerência. Como resultado, são levados à cena processos experimentais, experiências investigativas, etapas de um procedimento ou mesmo as ferramentas utilizadas pelo criador. E Alvarenga (2012, p.7) pergunta: “Até que ponto interessa a uma plateia os níveis e processos de elaboração, por mais refinados que sejam, da criação a ser fruída?”

Em nossa compreensão, numa análise abrangente, entre esses elementos necessários à composição estão, a princípio: a) o esforço pela percepção do pré-movimento, que condiciona nossos “projetos sobre o mundo” (GODARD) e talvez, por esse esforço, percebermos a distinção entre o tributo a nossa personalidade e o “estar disposto a ser novamente ninguém” que nos propôs Rodrigues na seção 1.2.; b) o domínio dos meios, do *modus operandi* da dança, e

suas relações com os fins pretendidos; c) a preocupação estética com o sentido, a finalidade e d) o outro; esse outro sendo dois: o *com quem* se dança e, também, o outro *para quem* se dança. E, nesse último caso, esse pensamento é desconfortável, complexo, de difícil defesa, posto que atinge a dança diretamente em seu fundamento artístico mais caro: sua autonomia, sua singularidade impertinente (RODRIGUES). Mas é um esforço possível, necessário e urgente, acreditamos.

Em favor dessa defesa está a dança na máquina. Na cena que ela cria, o público é parte integrante, exigente, participativa. Acompanha os jogos-dança com efusivas manifestações de apreço ou despreço, de alegria e surpresa. Geralmente é composto dos próprios jogadores que se alternam durante as competições entre fruidores e dançarinos, e dos amigos torcedores. Quando não em competições, muitas danças são feitas para a câmera, para que sejam veiculadas pela Internet. O jogador-dançarino procura o público, e esse exerce influência sobre as ações do próprio jogador, como veremos na seção 4.1.1..

Por hora o importante é destacar que, para este estudo, as conexões da dança com o público e mesmo com outros domínios do saber/fazer humanos (aqui, o jogo e as tecnologias digitais) constituem um segundo nível de conexão distinto do primeiro (do pré-movimento) por seu caráter intencional, deliberado, desejante, podendo, de fato, auxiliá-la em seu processo, e não, inexoravelmente, restringir sua soberania, ainda que esse risco seja real. Lembremos que no funcionamento do corpo-totalidade, o movimento pode agir por sobre o pré-movimento. E esse pré-movimento, por seu caráter integrativo do corpo e condicionante da qualidade do movimento, constitui-se desafio de percepção e categoria de análise necessários à compreensão das conexões que a dança estabelece no seu fazer.

### 2.2.2. Conhecimento e imitação



**Figura 8:** Pintura na rocha, Cogul, Espanha: cena de dança ritual. Período Paleolítico (BERTHOLD, 2001, p.2).

A segunda questão destacada do pensamento de Serres para análise trata da imitação como origem do conhecimento. Serres afirma de forma insistente que é da imitação que nasce o conhecimento no ser-corpo-humano. Não é diferente para o conhecimento da dança; mas tal pensamento parece se contrapor, a princípio, ao fazer da dança que, no *stricto sensu* da dança cênica profissional, se pretende original. É preciso especificar as acepções desse último termo. (HOUAISS, 2012).

Numa primeira acepção do termo como *originário, primitivo, próprio do momento de origem*, é a dança original no sentido de um fazer que é próprio do ser-corpo-humano desde sua origem? Se, em comum acordo com Serres, Sloterdijk e Gil, considerarmos o início da hominização com o advento da postura ereta, ou seja, com o movimento invadido pelo desequilíbrio e vertigem de onde nasceram o sentido e a linguagem, a dança é um fazer original, pois estava na origem do ser-corpo-humano, em potência, em latência, até se tornar possível, contingente e

necessária. Nos primeiros registros humanos, lá já estava a dança, nos rituais, nas celebrações, retratada em desenhos nas cavernas (Figura 8). Podemos afirmar que, junto com a produção do som, a produção do movimento ritmado, atualizador de forças vitais e virtuais (LANGER, 1980), a dança *lato sensu*, está em nós, desde a nossa origem hominídea. No entanto, a dança *stricto sensu*, cênica, não é original. É um fazer que se aprende, Gil corrobora:

[...] o bailarino não se limita a conservar o equilíbrio comum, procura um equilíbrio no desequilíbrio; tem de começar a produzir a instabilidade do sistema-corpo, levá-lo para além das suas possibilidades naturais (ou comuns) de estabilização a fim de construir um equilíbrio superior, não estático, não aprendido por ocasião da aprendizagem da posição de pé. (GIL, 2004, p.22).

E, concordando com Serres, se aprende por imitação, de onde o treinamento fará nascer a invenção.

Numa segunda acepção, ao se utilizar, em relação à dança, o termo original com o sentido, que também lhe atribui nossa língua, de *algo que ainda não foi experimentado*, que *não segue nenhum padrão, modelo ou ideia anterior*, a afirmação de Serres traz um problema. Como pode a dança ser original, no sentido acima, se nasce no ser-corpo-humano por imitação? Aqui, em nenhuma de suas abrangências – *lato sensu* ou *stricto sensu* – a dança é original, pois mesmo em seu sentido *lato*, a dança, que é considerada original no sentido de primitivamente presente em nossa espécie, para acontecer em cada indivíduo demanda sua capacidade de imitação, de reprodução de movimentos e ritmos já assimilados.

E, por fim, se numa terceira acepção do termo, de limites muito tênues com a anterior, considerar-se original aquilo que *tem características próprias*, que *é único*, que *não é cópia*, sim, podemos entender a dança como original, posto que é um fazer do ser-corpo-humano modal, que imita para aprender, usa padrões já

estabelecidos, mas que, numa composição única, pois de características individuais, a partir desses mesmos padrões, inventa e cria.

A dança contemporânea almeja essa individualidade e originalidade ao máximo, a ponto de tentar afastar-se completamente da imitação e de padrões estabelecidos, na busca de uma dança original, na segunda acepção do termo.

Tal opção acompanha o processo de libertação das constrictões sofridas pelo corpo, apontadas por Serres, e que, na dança, equivaliam a um fazer disciplinado por obediência, preso a codificação limitante, silenciador das expressões individuais, construtor de 'corpos-de-baile' uniformizados e indiferenciados.<sup>39</sup>

Essa opção, iniciada na modernidade da dança, foi fundamental para a construção da dança na contemporaneidade. Com ela, e por ela, chegou-se, hoje, a uma multiplicidade de formas, padrões e técnicas que buscam evidenciar as individualidades, diferenciar as danças, e assim dar voz-movimento autônomo-autoral a cada ser-corpo-humano dançante. A imitação, apesar de não reconhecida, estava lá, por oposição, e gerava novo conhecimento.

Mas há que se refletir mais aprofundadamente sobre a modernidade na dança, e sobre seus desdobramentos na dança da contemporaneidade, posto que algumas das obras atuais, no que pode se pensar como exacerbação dos princípios modernistas, parecem ter caído num extremo oposto, numa voz-movimento não mais autônoma-autoral mas, excessivamente tributária da personalidade do artista, como vimos antes, tendendo ao autocrático e à surdez. Reforça-se novamente a idéia de uma dança *supermoderna*.

---

<sup>39</sup> Ver em Roger Garaudy (1980) como a dança se tornou uma "língua morta".

Encontramos também em Lepcki (2010) uma análise da modernidade na dança que reverbera com o pensamento desta pesquisa. Ele aponta que a noção de movimento como elemento distintivo da dança é uma noção relativamente recente. É ela que marca a modernidade na dança, caracterizando-a como o momento em que o movimento ganha o protagonismo nessa arte. Isso se dá por influência do que ele chama, com base em Sloterdijk, de “distribuição do sensível modernista”, em torno das três primeiras décadas do século XX.

Esse “sensível modernista” se baseia no movimento como vetor de subjetivação da própria modernidade. Um movimento que, livre das constrictões corporais (SERRES), como vimos, se crê autônomo, *autoigcionado*, designado unicamente por sua vontade e decisão.

O que Lepecki ajuda a perceber é que a dança, na modernidade, ao trazer o movimento como protagonista de suas pesquisas e criações – o que vale ser considerado um ganho fundamental para essa linguagem –, absorve também, dessa mesma modernidade, a ilusão de certa autonomia (ser legislador de si mesmo) e de automotricidade (ser locomotor de si mesmo). Como resultado, temos, simultaneamente, o movimento ganhando força dentro da linguagem da dança e essa força tendendo a enclausurá-lo em aspectos específicos de seu funcionamento.

O que instiga nossa reflexão é o fato de, ainda hoje, em alguns casos, esse enclausuramento permanecer, ou mesmo se acirrar, criando danças “solitárias”, às vezes bem próximas de processos terapêuticos, que aparentam ser carentes de preocupações finais, simbólicas, comunicacionais ou, no limite, mesmo estéticas. E, quando em diálogo com outros campos – como a tecnologia –, muitas danças parecem repetir essas mesmas despreocupações, despotencializando-se esteticamente ainda mais diante das especificidades de tais campos.

Se, por um lado, a dança hoje se ocupa das conexões que lhe são necessárias no corpo-totalidade – ainda que com uma ênfase em determinados fluxos que nem sempre lhe é favorecedora, como vimos na seção 2.2.1.1. –, ela, por outro lado, muitas vezes se enfraquece em suas conexões com o corpo do outro e com o mundo. Vive a ilusão, não da autonomia, como aponta Lepecki, mas da autossuficiência.

Ele, então, lança o desafio:

Desafio cinético-político para planos de composição na dança contemporânea: o que fazer com o destino do meu movimento? O que fazer com a subjetividade idiota do automovente? Como agenciar movimento e subjetividade de modo que se saia do delírio ontoteológico automobilístico? [...]

Pergunta cinético-política para uma dança contemporânea: quais os movimentos para resgatar o movimento? Como inventar outra via de subjetividade em que não nos encontremos sempre oscilando entre a agitação frenética e a passividade depressiva? Quais os outros modos de explorar criativa e atentamente os espaços cheios do mundo onde uma verdadeira aventura de movimento nos aguarda? (LEPECKI, 2010, p.17).

A autonomia que a modernidade trouxe à dança fez com que ela se voltasse para si mesma e se potencializasse nesse processo. Livre de determinações exteriores, ela se intensificou e progrediu. No entanto, essa autonomia progressiva, assim como foi para os demais domínios da vida social, trouxe junto, em potencial, um isolamento, e é ele que se vê despontar em algumas danças de hoje, como as citadas por Alvarenga. Entendemos o desafio proposto acima por Lepecki como questão crucial, como desafio maior, sobre o qual todos os demais se erguem, e o colocamos sobre outras bases: como articular a autonomia da linguagem e a sua conexão com o mundo, com o outro, com a vida, de forma que seu progresso seja real, *preche de valores* e com *boa consciência* frente a suas



tensões internas e externas (SLOTERDIJK) e não um automatismo cinético, ou uma *subjetividade idiota automovente* (LEPECKI)? Como ser *sagrado a deriva* (RODRIGUES)?

Acreditamos ser preciso buscar coletivamente as respostas, pois na solidão, reforçando o isolamento, talvez não as encontremos. E para essas respostas, não há manuais. Só há desejo, intenção, esforço (pré-movimento), distensão (alongamento) para ampliar e incluir, e composição. Para novamente se recomeçar. É o próprio movimento a resposta, um movimento com rumo próprio (à deriva, aos olhos externos), mas conectado com a vida (sua própria, do outro, do mundo). Volta-se à finalidade: *para quê, mesmo?*; ou ao “destino do movimento”, como sugere Lepecki. E essa finalidade, na arte, é melhor traduzida por rumo do que por objetivo. Esse último é visto como meta, alvo, independe do caminho a ser percorrido para atingi-lo. Já rumo indica meta e percurso, a se afetarem mutuamente, ambos caracterizando o *como*: finalidade e modo, em composição. Serres diria orientar-se diretamente *no* e *pelo* fenômeno (2001a, p.279). Eis novamente o segundo nível de conexão da dança com o mundo: seu rumo próprio, a compor no e com o mundo.

É por meio da composição que voltaremos a Serres e a sua imitação para propor-lhe um diálogo com a dança. A esse diálogo se dedica a próxima seção.

#### 2.2.2.1. A composição

A imitação, de que nos falou Serres na seção anterior, não tem para ele, necessariamente, o peso da dominação, não significa subordinação. Pode ser acolhida como exercício de alteridade, de generosidade, mesmo nascendo da

oposição. Mantendo o objetivo de trilhar passos na direção de uma epistemologia dancística, pode-se devolver a Serres o conhecimento que a dança produz, e dizer que a imitação não necessita ser, inelutavelmente, por oposição. A cópia pode existir por composição, para composição. A dança ensina isso. Um exemplo: Gil, quando fala da formação de duos, ou mesmo de grupos reitera, a partir da análise do elemento rítmico do movimento, a ideia de que, na dança, compomos mais que nos imitamos por oposição. Ele diz:

Os pares de um duo não entram em relação mimética especular, não “copiam” do outro formas ou gestos; mas entram ambos no mesmo ritmo, nele marcando as suas diferenças. Ritmo que os ultrapassa, uma vez que a diferença entrevista no outro reflui e ressoa sobre o movimento do primeiro, e reciprocamente: assim se forma um plano de movimento que transborda os movimentos individuais de cada um e age como um núcleo de estimulação para os dois, que atualizam outros corpos virtuais, e assim sucessivamente. (GIL, 2004, p.52).

Outro exemplo: um dançarino pode dizer *“eu, voluntariamente, permito-me descançar pontualmente do meu próprio movimento para acolher o seu, para compor com você a sua dança; depois, podemos alternar os papéis; e depois, mexidos por esse processo, compormos juntos uma nova dança, que seja nossa.”*

A palavra composição é ambivalente. Já nasce como exercício de mistura: é, simultaneamente, ação e resultado, processo e obra. Tem, também, níveis distintos de abrangência, podendo referir-se à constituição própria, disposição das partes que compõem algo, e ao conjunto de conexões desse algo com outros objetos, indivíduos, elementos. No discurso analítico, faz-se necessário separar essas acepções (AULETE, 2013). Na visita que fazemos ao termo, com os olhos da dança, buscamos enfatizar a mistura, ainda que partindo desse mesmo discurso analítico, e acolher a simultaneidade, a reciprocidade de seus componentes como elemento de construção do que, por fim, chamaremos de coerência da obra.

Na perspectiva do corpo, a dança é composição, posto que, como visto na seção 2.2.1., ela tem ação integralizadora do corpo-totalidade, com-põe seus fluxos e partes no e pelo movimento. Na perspectiva da obra, ela é composição estética do movimento, processo em que se aprende a reunir e selecionar, a acolher, a conjugar, a excluir, tudo na perspectiva do movimento expressivo a nascer daí. É meio e fim. Processo e produto. Rumo próprio. Reúne o suave e o duro; acolhe as tensões, os conflitos, não os refuta, mas não sucumbe a eles. Transforma-os. E nesse fazer, potencializa os corpos.

Podemos, então, aprender com a dança e distender o termo, ampliá-lo para fora dos limites da própria arte, e, tal como o rizoma, compreender a composição não como um modelo mas como um mapa, como processo mais amplo que o modelo, que atua sobre ele, e assim incorpora a própria oposição.

Esse mapa se constrói no percurso, e há uma continuidade de fundo que o mantém. Assim como no corpo-totalidade, que tem no pré-movimento essa continuidade de fundo, na dança, essa continuidade é dada pelo “plano de movimento que transborda os movimentos individuais” de que nos falou Gil logo acima, transbordo que entendemos como ultrapassando o próprio dançarino e sua personalidade. Serres também nos auxilia nessa construção. Apoiando-se na narrativa mitológica – Serres compara as formas utilizadas por Ulisses e Orfeu para enfrentarem o canto mortal das sereias<sup>40</sup> – ele enfatiza o caráter de mistura da composição, onde tensões são acolhidas e simultaneamente, um contínuo de fundo as mantém juntas. A esse contínuo de fundo ele chama harmonia, e diz

---

<sup>40</sup> Ulisses, em sua volta de Tróia, é advertido sobre o perigo do canto das sereias. Protege seus marujos desse canto tapando seus ouvidos com cera, impedindo-os, assim, de ouvi-lo. Mas, curioso em conhecer tal canto, pede que o amarrem ao mastro do navio, de forma a ser impedido de sucumbir aos encantos, sem deixar de ouvi-lo. Já Orfeu, diferentemente, enfrenta as sereias com sua música. Acolhe o canto-ruído delas e compõem com ele. Arrisca-se a anular-se, como nos disse Rodrigues (2008), mas consegue salvar-se compondo um novo canto.

A composição enfrenta o ruído das feras e inventa a harmonia na vizinhança do canto delas; a música produzida conserva continuamente o traço do que a anuncia ou inaugura, do que a precede, nas gritarias. [...] Ulisses atravessa o estreito uma vez; não jogará outra partida; Orfeu, sim, recomeça: tentará a passagem das Bacantes e não conseguirá: a música se dispersa e desaba no ruído. Ulisses, prudente e calculista, ganha sempre, heróico; Orfeu nem sempre ganha, compositor. (SERRES, 2001a, p.123).

Ele enaltece a harmonia, independentemente do resultado a que se arrisca o artista; a harmonia como prazer (SERRES, 2001a, p.334), como elemento da composição e composição como risco, como condição da vida. Ele alerta:

[...] há barulho, o mundo está alastrado de passagens das sereias. [...] Para sair dali é preciso compor, cantar a cada minuto, nunca deixar de erguer o escudo de harmonia diante da algazarra, inventar uma curva rara, dançante como a proa por entre o marulho das arrebentações, lançar-se à frente de um tempo novo. Orfeu nem sempre ganha e queima suas forças na obra, oferenda musical que desenha seu tempo. Mas expõe-se ao risco de cair bruscamente no ruído. Pois sem os universais da música, sem o seu transcendental, o caos vence, ninguém atravessa o canal. (SERRES, 2001a, p.123-124).

E, numa crítica à ciência e à filosofia, ele diz: “A ciência supõe um mundo sem ruído. Ela vence.” (SERRES, 2001a, p.123). Já a filosofia precisa aprender a “supor, antes do sentido e da comunicação bem-sucedida, condição para a lógica e a linguagem, uma música que subjugué o ruído, deve inventar, arriscar-se a compor, descobrindo assim um tempo raro.” (SERRES, 2001a, p.124). Acreditamos que a dança possa lhe ser útil nesse aprendizado.

Serres conclui, em defesa da complexidade da composição:

Compreendam o erro estético de submeter tudo a uma lei: aplainar entedia e enfeia, mundo sem paisagens, livros sem páginas, desertos. [...] Ver o espaço exige tempo, não matem o tempo. Evitem o erro simétrico de se contentar com o fragmento. A ausência de narrativa entedia tanto quanto a lei primeira e enfeia ainda mais. Compor exige uma tensão entre local e global, vizinho e distante, narrativa e regra, a unicidade do verbo e o pluralismo não analisável dos sentidos [...]. (SERRES, 2001a, p.244).

A composição assim compreendida, não tem na oposição o seu contrário, mas na decomposição. Deleuze diz:

Cada vez que um corpo encontra outro, há relações que compõem e relações que decompõem [...]. Mas a natureza combina todas as relações em um só tempo. Logo, na natureza, em geral, o que não para é que todo tempo há composições e decomposições de relações. Todo o tempo, pois, finalmente, as decomposições são como o contrário das composições. Não há nenhuma razão de privilegiar a composição de relações sobre a decomposição já que as duas vão sempre juntas. (DELEUZE, 1981).

Dialogando com Deleuze, nos opomos a ele em um aspecto: o fato de a composição e a decomposição andarem sempre juntas, em possibilidade, não é razão suficiente e necessária para que não se privilegie uma ou outra, pontualmente; não apenas a composição, mas uma delas é preciso privilegiar – por certo, por vezes é preciso decompor, quebrar conexões – para em seguida continuar o percurso do mapa-composição. A composição como mapa alonga-se para pensar-se maior que a própria decomposição. A potencialização ou despotencialização que resulta das conexões pode ser um norte na escolha do que privilegiar. Peter Pál Pelbart, ao definir o indivíduo por um grau de potência singular, diz:

Ao sabor dos encontros, vamos aprendendo a selecionar o que convém com nosso corpo, o que não convém, o que com ele se compõe, o que tende a decompô-lo, o que aumenta sua força de existir, o que diminui, o que amplia sua potência de agir, o que reduz. Vamos aprendendo a selecionar nossos encontros e a compor; é uma grande arte essa da composição. Com que elementos, matérias, indivíduos, grupos, ideias, minha potência se compõe, para formar uma potência maior e que resulta numa alegria maior? E, ao contrário, o que tende a diminuir minha potência, meu poder de afetar e de ser afetado, que resulta em tristeza? A tristeza é toda paixão que implica uma diminuição de nossa potência de agir; a alegria, toda paixão que aumenta nossa potência de agir. (PELBART, 2010, p.47-48).

Esses mesmos questionamentos esta pesquisa faz para a dança: o que aumenta a sua força de existência? O que lhe potencializa? Entendendo-a como

composição de seus elementos intrínsecos (tempo, espaço, qualidade de movimento) e deles com as inúmeras tensões que lhe constituem, uma vez que entendida como autonomia conectada, a dança é, portanto, composição a partir das conexões. É na forma como opera essas conexões que residem suas possibilidades de potencialização, não no isolamento.

A importância das conexões para a composição em dança, então, torna necessário um treino específico em habilidades conectivas, em enfrentamento de tensões entre os elementos da composição (pré-movimento, domínio dos meios, finalidade da composição, relação com o outro); essa especificidade conduz a outras formas de olhar e compreender o próprio treinamento que talvez se distanciem de algumas formas usuais de treino praticadas por parte da dança contemporânea. Abraçando o pensamento de que a invenção nasce do treinamento, a próxima seção retomará o treinamento em Serres para relacioná-lo à dança, e assim proceder à terceira das análises propostas ao final da seção 2.2..

### 2.2.3. Treinamento e invenção

Para Serres, o treinamento está na base de perpetuação da vida; ele afasta o ser-corpo-humano do equilíbrio termodinâmico.<sup>41</sup> Tendo a vida nascido exatamente desse afastamento, desse primeiro desvio do equilíbrio característico do inerte, o treinamento recupera esse ato fundamental na medida em que se alimenta

---

<sup>41</sup> De acordo com a termodinâmica, esse equilíbrio é tendência de todos os sistemas, e representa o último estado a ser atingido por eles quando livres de perturbações. É resultante da simultaneidade dos equilíbrios térmico, químico e mecânico. “No equilíbrio nada muda, é a imobilidade completa do sistema. Daí a dificuldade de conseguirmos um sistema deste tipo no universo em que vivemos. O universo é, portanto, longe do equilíbrio. Está longe do equilíbrio termodinâmico porque, por toda nossa experiência de vida, a regra é a mudança.” (cienciadosmateriais.org/index.php?acao=exibir&cap=15&top=267).

nas mesmas fontes dos processos físico-químicos que permitiram o aparecimento da vida. Ele complementa: “Não reconhecemos na vida a superação do inerte nem no treinamento a redenção da vida; nem na invenção a retomada do treinamento. Nunca reconhecemos o novo, embora ele se revele sob velhas fundações.” (SERRES, 2003, p.46).

Serres, assim, desfaz o que ele chama de:

velho problema, o do acordo ou da síntese entre natureza e cultura. Nada mais “natural” do que o gesto de instalar um equilíbrio distante de uma antiga estabilidade, e isso porque a palavra natureza significa, justamente, um nascimento, e o processo em questão descreve o nascimento da própria vida a partir do inerte. [...] A cultura começa pela natureza; ela é a própria natureza, cuja continuidade se dá por outros meios. Por isso, a cada etapa, ela se torna irreconhecível. Não teríamos jamais nos transformado nos homens que somos sem o treinamento. É ele que revela o segredo da cultura [...]. (SERRES, 2003, p.46).<sup>42</sup>

Serres nos ajuda a reconceituar a vida: vida como desvio. Não como fato inexorável; o inexorável é a morte, é o peso. A vida é escolha, é movimento deliberado de afastamento da morte, e, por consequência, de tudo que nos despotencializa e nos faz caminhar para o equilíbrio termodinâmico do inerte. A vida como desequilíbrio. Daí sermos seres contraditórios, precários. Mas daí, também, sermos seres desejosos de vida. E na ilusão de vencermos a morte, criamos, e nos equilibramos pontualmente por meio de nossas criações.<sup>43</sup> Para novamente nos

---

<sup>42</sup> Considerar cultura como parte da natureza significa, antes, considerar a vida humana como natureza, e, depois, por desdobramento, também a cultura que essa vida produz. Diante dos desafios do mundo atual, um tal estatuto para ambas – natureza e cultura – implica modificar as relações que estabelecemos entre elas, no sentido de não só incluir a cultura na natureza – como faz o pensamento de Serres –, como incluir a vida (natureza) nas finalidades da cultura. É plausível pensarmos o que essas modificações poderiam significar para a compreensão de si mesmo pelo ser-corpo-humano no que tange, principalmente, às possibilidades de modificação evolutiva da sua *natureza humana*, de um lado, e de outro, para as escolhas a serem efetuadas no âmbito cultural, incluindo aí as escolhas em todas as áreas do fazer humano. Lembremos da pergunta que nos fez Ítalo Calvino (1990): “O que levaremos para o próximo milênio?”

<sup>43</sup> Nos estados patológicos de depressão, uma sensação de lucidez toma posse de nós e nos pergunta ensurdecidamente *para quê, mesmo, vivemos?* mas com a resposta amarga já pronta: *Para nada! Para a morte!* Daí a imobilidade, a apatia e, até mesmo, o desejo de morte.

desequilibrarmos. Esse desejo de vida é enigma.<sup>44</sup> A vida é movimento de vida e é desejo-projeto de vida. Acolhe a morte, o duro, mas impulsiona-se para a doçura. Para Serres, “o sensível segue este sentido. O corpo conhece este desvio e sua direção, no e pelo sensível.” (SERRES, 2001a, p.111). Por isso ele diz: “as questões que constroem o sentido são: encaminho-me para a morte ou dela me livro?” (SERRES, 2003, p.10); em outras palavras: meu movimento de vida é em prol da vida? Também por isso Sloterdijk nos dizer que em matéria de movimento, há um espectro que vai do fisiológico ao político; ou seja, entendendo o político como poder, como potência, em matéria de movimento, há sempre o fisiológico, mas também há sempre o desejo, a escolha, o poder de escolha dentro da potência. O conceito de vida como movimento e como projeto político de vida.

O treinamento atualiza em nós o movimento inicial de surgimento da vida. Ele é esse esforço acolhido em busca de níveis cada vez mais complexos de equilíbrio. E Serres convida a repensá-lo fora do senso comum, fora das limitações conceituais que a própria concepção de corpo no ser dual lhe impõe (treinamento como repetição “burra”, exercício “físico”, atividade sem valor intelectual ou moral etc.), concepção essa que a prática da dança pretende refutar, mas que alguns profissionais, sem o perceber, acabam por reafirmar com uma certa resistência, por vezes ainda presente no meio acadêmico, a certos aspectos do treinamento, em especial, aqueles relativos ao condicionamento muscular.

Há vários exemplos dessa resistência, sendo possível encontrarmos profissionais que se posicionem contra o que chamam de “corpo treinado”, o corpo que, nesse contexto, estaria “limitado”, “aprisionado”, por uma musculatura forte, enrijecida, condicionada a certo tipo de “vocabulário” gestual. Treinamento, nesse

---

<sup>44</sup> “No lugar desconhecido habita o desejo.” (Milton Hatoum). Retirado do conto *Um oriental na vastidão*, da coletânea **A cidade ilhada** (2009), p.30.



caso, seria a repetição mecanizada de movimentos sem fins expressivos, a “técnica pela técnica”, objetivando “apenas” o aumento da força, flexibilidade, resistência e coordenação musculares; ou o treinamento exarcebado em uma técnica codificada. O treinamento assim entendido, alicerçado na compreensão de corpo como equivalente à fisicalidade, não favoreceria a expressão criativa e original do movimento, uma vez que o amarra a um conjunto específico de gestos, como que formando um vocabulário permanente.

Refletindo sobre o que vem acompanhando esse pensamento, parece-nos haver, primeiro, uma generalização a priori de um suposto tipo de treinamento em função da aparência muscular do dançarino, como se todo “músculo tonificado” correspondesse, necessariamente, a uma limitação gestual; acreditamos que seja possível exatamente o contrário.

Segundo, a diminuição da importância de uma das instâncias que consideramos fundamentais na construção do movimento de dança, qual seja, a capacidade muscular do corpo, sua força, flexibilidade, resistência e coordenação. No processo de circuitação dos fluxos corporais no momento de construção do movimento de dança, é na fisicalidade das unidades motoras que a virtualidade gerada nesse processo se atualiza. Se essa estrutura muscular (treinada ou não, é sempre uma estrutura) não está fortalecida, rica em mapas de movimentos assimilados, treinada em diferentes qualidades e respostas motrizes, terá diminuída sua capacidade de finalizar o processo de realização do movimento, ou de retroalimentá-lo, ou de iniciá-lo, conforme o tipo de motivação dessa dança, uma vez que estará presa a suas posturas habituais. Entendemos não ser possível prescindir dessa estrutura, e minimizar sua importância acarreta fazerem-se danças sem

“graça”.<sup>45</sup> Uma dança sem “verdade”, sem “força”, pois enfraquecida em sua própria carne.

Terceiro, e por derivação das anteriores, uma sobrevalorização dos fluxos cognitivos, afetivos, mentais, na constituição do corpo e do movimento, reforçam a dualidade corpo-mente, ainda tão presente em nossa cultura; algo como se só fosse válido o protagonismo desses fluxos na expressão dançada. Sem o perceber, negligencia-se a carne e o próprio *modus operandi* do corpo-totalidade. Isso mostra como algumas práticas estão distantes dos pensamentos que a acompanham no mundo de hoje, mesmo na dança.

Quarto, e também derivado das anteriores, no limite, a concepção de que a dança é algo que acontece fora dessa materialidade do corpo, uma vez que detentora de poderes virtuais, e que, por isso, pode prescindir dele (como se esses poderes não estivessem no próprio corpo). Essa ideia, reiteramos, é no limite. Não parece ser, de fato, amplamente disseminada entre os profissionais da dança, mas resta em alguns como resquícios, vestígios em concepções de dança como atributo de seres especiais ou divinos, ou como fazer desvinculado da vida, maior que a vida; daí a importância de trazermos tal ideia aqui. Nesta tese entendemos que a dança não está fora da vida, mas é, ao contrário, compreendida por ela, no duplo sentido de estar contida nela e de ser por ela entendida. Ou seja, em última instância, é pela vida – movimento de desvio – que há em nós que compreendemos a dança, e, em sentido contrário, é a vida que lhe dá sentido: movimento de desvio no e pelo sensível. É ela a finalidade última da dança, seu rumo, o que a faz conectar-se no segundo nível de conexão com o mundo, com o outro e com os demais domínios da vida sem perder sua singularidade impertinente de fazer artístico, resultando numa

---

<sup>45</sup> Graça, na dança, podendo ser definida como “o estado em que não há distância entre o centro de gravidade e o centro do movimento.” (GODARD, [s.d.] p.18).

composição estética, numa conexão est(ética) com a vida. Podemos dizer que quando essa autonomia expressiva se conecta apenas no primeiro nível do pré-movimento, o resultado tende ao isolamento, a uma dança tributária da personalidade do artista mas enfraquecida em sua capacidade de composição.

Separando para efeito de análise as possibilidades de conexão postas acima, com relação ao público, poderíamos pensar nas formas da dança tentar responder ao desafio de conectar-se, sem perder a autonomia, como tendo, nos extremos: a) a autonomia criativa, a despreocupação com a recepção no sentido do gosto, mas com *alta doação generosa* ao fazer, à composição, que exige disciplina, treino, risco, busca pela maestria e pela expressão máxima e melhor possível àquela *singularidade impertinente* (RODRIGUES), a composição transbordando do artista (GIL) e estabelecendo a harmonia necessária à continuidade de fundo da obra (SERRES); nessa produção, a conexão com o público se dá na medida em que o criador não se contenta com o prazer da auto expressão, mas se doa à melhor experiência estética que possa produzir; responde-se ao *para quê, mesmo?* com a resposta: *para proporcionar uma experiência estética singular e assim, alimentar a vida*; b) a autonomia criativa, a despreocupação com a recepção no sentido do gosto mas também no sentido da qualidade da dança produzida; no limite, há uma sobrevalorização da subjetividade do artista por sobre a própria composição, a obra não transborda o artista, não cria a continuidade de fundo, o que resulta na falta de coerência interna da obra, na pouca capacidade de afetar o público; responde-se ao *para quê, mesmo?* com a resposta: *para a satisfação da auto-expressão, apenas*.

Dentre as conexões da dança com o mundo, as relações com o público, o diálogo com ele, é questão das mais complexas e exige tratamento

específico que extrapola o alcance desta tese. Aqui, procedemos ao levantamento de questões gerais, pertinentes à discussão das próprias relações entre autonomia e conexão em dança e, em específico, das relações entre dança, tecnologia e jogo. Nesse sentido, trazemos as afirmações acima como extremos hipotéticos, estimuladores da reflexão. No entremeio, infinitas possibilidades, misturas que combinam liberdade expressiva, maestria, composição, finalidades, em diferentes graus; a partir dessas hipóteses, não deixam de advir novos questionamentos, como por exemplo: a) preocupar-se com o gosto do público é perder autonomia? Serres nos instiga a refletir sobre essa questão quando diz que os sentidos caminham em direção à cultura, não em direção ao conhecimento. Para Serres (2001a, p.237): “A língua ou a inteligência artificial produzem uma subcultura, por falta de corpo.” E diz: “Homo sapiens, homem que sabe saborear. Sagaz: o que sabe cheirar. Coisas todas que se perdem pela força das lógicas ou gramáticas, monótonas, loucas, quando se privam de corpo.” (SERRES, 2001a, p.237); b) a especialização autônoma da modernidade, logocentrada, não repercute na dança através de processos que desprivilegiam a fisicalidade do corpo, e com ela, os sentidos, trazendo além da resistência ao treinamento, também a resistência ao gosto, à alegria, ao prazer que pode proporcionar? c) ainda vivenciamos “a obrigação pela originalidade e a necessidade de chocar pelo estranhamento”, que, segundo Eliana Silva (2005, p.159), marcaram o início do movimento pós-moderno na dança?

Os desdobramentos dessa reflexão são inúmeros. Também outras possibilidades de conexão com o mundo e com a vida são passíveis de análise nas relações da dança com os vários domínios da vida social, mas de forma especial, aqui nos voltaremos às relações da dança com as tecnologias digitais e com o jogo. Entre dança e tecnologias digitais, é possível percebermos na atualidade, também

como extremos: a) uma conexão com a força maior da tensão concentrada no encantamento que as tecnologias digitais ainda causam; nessa conexão, a dança se enfraquece, não revigora como linguagem; parece servir de acessório ao espetáculo de imagens digitais; b) e outra conexão que busca fortalecer a dança, e ela se transforma nessa interação; aqui tanto pode haver uma tensão maior do lado da dança, que utiliza a tecnologia como apoio, estímulo, inspiração, como pode haver uma compressão das tensões de tal forma que algo novo extrapola e constitui um novo campo de forças, dando lugar ao híbrido dança-tecnologia. Da mesma forma, podemos pensar, para as relações entre dança e jogo, limites que oscilam entre a expressão, o divertimento e a competição, como veremos adiante.

Por hora, o que nos parece importante destacar é que a contraposição ao corpo treinado, a priori, pode nos levar a abrir mão do que em si talvez constitua o elemento mais revolucionário e encantador nessa arte: o poder de atualizar, na carne, em movimento, os devires do corpo, fora dos movimentos e gestos habituais. O treinamento, tal como o compreende Serres, longe de *formatar* os corpos, ele os *informa* sobre o mundo, sobre o outro, sobre si mesmo; ele os conecta. Sua prática permanente, incansável, nunca dá o corpo por acabado, pronto, uma vez que cada novo equilíbrio conquistado o conduz a outro desequilíbrio e nesse processo, inesperadamente, nasce o novo.<sup>46</sup>

Por certo há que se saber selecionar o que imitar, como treinar, o que repetir, e essa escolha passa tanto pela compreensão que se tem sobre os

---

<sup>46</sup> Gil corrobora com essas ideias. Quando fala sobre o ato de ensaiar, que se entende como parte do treinamento do dançarino, ele diz: “Trata-se de fluxos de movimentos mais que de formas ou de figuras (como no *ballet*). Ensaia uma sequência de movimentos e verificando que a energia passa, o bailarino encontra-se diante de múltiplas possibilidades de outros movimentos. Ensaia de novo, e escolhe, e assim sucessivamente, criando um fluxo de energia. As formas compõem-se pouco a pouco, e pesam sem dúvida na escolha das sequências; mas não são determinantes, pelo contrário, dependem do *destino* que o bailarino quer dar à energia, criando núcleos intensivos ou atenuando o seu impulso, acelerando a velocidade, modulando a força do movimento.” (2004, p.68, grifo nosso).

processos de construção da dança pelo corpo como pelos rumos que se quer dar a ela – o modo e a finalidade juntos. Pois, lembrando Serres, “nada resiste ao treinamento”, e essa afirmação é de uma radicalidade sem dó. O treinamento tanto pode fazer surgir a dança como pode inviabilizá-la.

No âmbito da dança contemporânea profissional, e se a entendemos como o fazer expressivo do corpo-totalidade consubstanciado no movimento, são muitos os treinamentos a serem feitos e que contemplem as habilidades conectivas e de enfrentamento de tensões das quais falamos anteriormente: a) o aprimoramento do funcionamento de cada uma das partes do corpo isoladamente; b) o percurso necessário para a conexão entre elas; c) o aprimoramento do funcionamento dessas partes em conexão; d) a propriocepção, para se ouvir as emissões de todo o corpo nesse processo, desde o pré-movimento; e) a sensibilidade perceptiva para as afecções que chegam do ambiente e dos outros corpos; f) a capacidade de converter todas essas etapas em movimento expressivo, consubstanciado esteticamente em composição. E nesse proceder, ir-se decidindo para quê se dança, o que se pretende com ela, pois essa escolha também definirá o tipo de treinamento.

Nesse processo, quanto mais estrutural for o treino técnico, melhor.<sup>47</sup>

E quanto mais tempo dedicado a ele, também tanto melhor. O treinamento só passa

---

<sup>47</sup> Entende-se por treino estrutural, aquele que se volta ao conjunto de conhecimentos que são específicos do fazer da dança, de forma abrangente, mais do que a um estilo ou vocabulário específico de movimentos. São eles: a) conhecimento do corpo e suas habilidades, potencialidades e limites (consciência das partes, do todo, do peso, da flexibilidade e força musculares etc.); b) conhecimento dos elementos do movimento (espaço, tempo, intensidade); c) sensibilização do olhar para categorias estéticas do movimento como expressividade, equilíbrio, harmonia etc.; d) capacidade de transformação e criação de movimentos. Esses conhecimentos devem estar presentes em todas as técnicas; é a partir deles que as técnicas se diferenciam, e não antes deles. É na forma de abordá-los e trabalhá-los que elas se distinguem. Mesmo outras técnicas corporais que não as tradicionalmente conceituadas como de dança, para serem utilizadas por dançarinos, precisam ser abordadas de forma a construir esse conjunto de conhecimentos. (MENDES, 2010, p.94-95).

a ser impecilho para a dança quando resultado de escolhas desconectadas com o próprio fazer da dança, ou, quando insuficiente, não alcança a invenção.<sup>48</sup>

Nesse sentido, o diálogo com o jogo e com as tecnologias digitais pode ser frutífero; pode proporcionar o desenvolvimento de capacidades conectivas específicas, que auxiliam no fazer da dança na contemporaneidade. As pesquisas de Marroni e Pinho, como veremos adiante, apontam para isso quanto à relação entre jogo e dança; nossa visita à *MpD* também.

Para o dançarino profissional, não há como abrir mão de nenhum desses treinos, ou sobrevalorizar um em detrimento aos demais, sob pena de se fazer uma quase-dança (no sentido artístico do termo), uma dança enfraquecida em seus poderes, uma dança de um corpo em cisalhamento, ou uma dança condicionada por fins diversos do expressivo, o que, a depender do treino negligenciado, pode resultar numa performance acrobática virtuosa, numa catarse, numa dançaterapia, entre outras possibilidades. Fica-se na esfera da dança *lato sensu*, o que, é preciso ressaltar, não significa menor valor, menor importância. São danças com dimensões-finalidades distintas, todas pertencentes ao viver do ser-corpo-humano. Apenas reforçamos aqui as exigências e as implicações que a opção pelo fazer artístico profissional da dança traz.

O treinamento, em última instância, se afigura como possibilidade do fluxo duro-suave no fazer do dançarino – para utilizar as ferramentas conceituais de

---

<sup>48</sup> Aqui, não tão obviamente quanto pudesse parecer, é preciso observar-se os limites do corpo. O treinamento excessivo, assim como todos os excessos, podem romper conexões do próprio corpo, mas a sua ductibilidade, sua capacidade de ir sempre um pouco mais é tentadora. Serres, ao falar da alegria do corpo com o movimento, lembra: “Ele [o corpo] se exercita, treina, quase por si mesmo, ama o movimento, espontaneamente, regozija-se de entrar em ação, salta, corre ou dança, [...] descobre sua existência no ardor muscular, quase sem fôlego, nos limites da fadiga.” (2001a, p.324). Esses limites, assim como outros da estrutura corporal, hão de ser respeitados, em nome da saúde, em nome da própria vida. Serres defende: “A vida acima do resto.” (2001a, p.340). Nós acrescentamos: a vida compreendida pela dança.

Serres –, e resultará na qualidade da dança criada. O duro aqui figurando a estrutura anatômico-cinestésica do corpo, seu aprendizado por repetição, e, também, o peso da gravidade sobre ela – a gravidade da Terra, mas também do mundo; o suave representando os fluxos corporais de outras ordens, como afetividade, consciência, mas também, um tipo de escolha est(ética) para a dança que se faz. O treinamento é a possibilidade desse fluxo de fato acontecer, pois sem ele, permanece-se no duro, na gravidade, no peso, pois esses são elementos já dados, já estão no mundo e no ser-corpo-humano. Não somos feitos de “substância alada” (BACHELARD, 2001, p.37), e cada movimento é um trabalho de força, sustentação, flexibilidade na luta contra a gravidade – da Terra, das relações interpessoais e do nosso destino. (MENDES, 2004, p.51). Esse destino, inexoravelmente, sendo a morte.

Uma outra forma, também, de abordar o treinamento, e que será útil mais adiante é entendê-lo como fluxo entre a verticalidade e a horizontalidade, em ambas contidos o duro e o suave; fluxo diretamente relacionado ao peso corporal.

Gil (2004) entende essas duas dimensões como vetores do movimento dançado, sendo a verticalidade o movimento “de fora para dentro – incidindo nos órgãos internos do corpo” e a horizontalidade, o “de dentro para fora”.

Aqui construímos uma concepção distinta, uma vez que entendemos essas dimensões como direções em que ambos os sentidos – do “fora para dentro” e do “dentro para fora” – podem se dar. Melhor dizendo, essas dimensões são *planos* onde o corpo se desloca nos diferentes sentidos, a partir de composições específicas que opera com a gravidade e seu peso corporal.

A princípio, a verticalidade é o plano onde a força da gravidade age sobre o corpo. E o corpo responde enfrentando-a ou cedendo a sua força (com



diferentes nuances entre esses extremos). A horizontalidade é, também a princípio, o plano de ação do corpo, onde ele, sob a ação da gravidade, age sobre o mundo. Evidencia-se o “a princípio”, pois, *distendendo* o pensamento, percebe-se que outras gravidades agem sobre o corpo tanto no plano horizontal como no vertical – a gravidade das relações interpessoais, locais, e das relações globais –, assim como algumas ações desse corpo, no plano horizontal, criam vetores de energia virtuais de sentido contrário ao da força gravitacional, como se criassem *verticalidades* a partir do corpo. A dança é uma delas. Por isso o dançarino parece não ter peso.

Gil corrobora e diz que a impressão de ausência de peso do dançarino se dá pela conversão do peso em impulso que faz fluir o movimento no espaço que cria para esse fim, com o seu corpo; espaço esse que não se confunde com o espaço objetivo: “é o espaço do corpo, ‘meio’ onde, precisamente, o seu corpo se extravasa a cada instante, ‘aí’, perdendo o seu peso. Com efeito: não se dança nem no espaço exterior nem num espaço subjetivo interior. [...] O espaço do corpo é o corpo tornado espaço.” (GIL, 2004, p.18). Ele acrescenta:

O não-peso do bailarino não é uma não-gravitação ou ausência de toda a ligação à terra. A sua leveza manifesta-se seja qual for a distância a que está do solo, mesmo quando rasteja nas tábuas do chão. É por isso que o seu “meio” não é exterior ao seu corpo, mas desposa-o totalmente, misturando-se estreitamente com ele: é preciso que o bailarino se encontre no seu corpo na ausência de toda a estranheza; ou seja que os seus movimentos se insiram no espaço com a mesma intimidade e a mesma familiaridade com a qual habita o seu corpo. (GIL, 2004, p.18).

Ainda que Gil utilize uma terminologia que, a rigor, talvez distancie conceitualmente o corpo do ser, sua percepção de que para o bailarino criar o espaço próprio do movimento em que se destitui do peso é preciso que ele “se encontre no seu corpo na ausência de toda a estranheza”, reitera aqui a importância do treinamento nesse fazer. Só a partir de um processo contínuo de treino o

dançarino adquire essa “familiaridade” com os fluxos e conexões consubstanciadas nos movimentos, e faz com que eles se “insiram no espaço com a mesma intimidade e a mesma familiaridade com a qual habita o seu corpo.” (GIL, 2004, p.18).

Ele pergunta, então, como transformar o espaço, como vencer o peso. E responde: “Trata-se de tirar o peso do corpo conservando ao mesmo tempo a sua ligação à terra, porque bailarino algum poderia executar movimentos em situação de não-gravidade. A dança é de início obra de seres que andam sobre um solo.” (GIL, 2004, p.19). E o dançarino faz isso através do esforço.

O movimento que imprime ao corpo deve contrabalançar o peso; o seu esforço visa um estado de equilíbrio instável entre esses dois vetores, esforço que consiste em *transformar o peso em pura gravidade*. Apóia-se no primeiro para tomar o impulso necessário, resultando a segunda transformação do peso em energia. (GIL, 2004, p.19, grifo do autor).

Verticalidade e horizontalidade; impulso e gravidade; peso e leveza; modo e finalidade; o fisiológico e o político; o sagrado e a deriva; o duro e o suave. Tensões a serem distendidas, antagonismos a serem convertidos em pares de infinitas dobras. Para isso, o esforço acolhido. Lembremos que o esforço equivale ao pré-movimento, sendo necessário que o treino o abarque. Do pré-movimento à finalidade da dança, o treino e a composição são possibilidades de criação.

### **2.3. Dança na atualidade: para pensar suas conexões**

As reflexões sobre a dança feitas nas seções anteriores a partir de ferramentas filosóficas e do seu próprio fazer, nos possibilitaram compor um mapa descritivo da dança que servirá de percurso para a visita a ser feita a suas conexões

com o jogo e a tecnologia. Esse mapa destaca os dois níveis de conexão da dança com o mundo/vida: o pré-movimento (simbiose entre musculatura tônica e afetividade) e a finalidade (simbiose entre o sensível e o *logos*); destaca também o *modus operandi* da dança que, em última instância, é o responsável por costurar esses dois níveis de conexão, na forma como de fato eles se apresentam na composição final; é no *modus operandi* que se evidenciam as possibilidades potencializadoras das conexões que a dança estabelece. A composição é em si mesma uma esfera para análise, agenciadora das múltiplas tensões e objetivadora do ser-corpo-humano no mundo. Acentua, ainda, como num mapa de relevo, o treinamento como substrato e como unidade de campo, planície ou planalto, com o qual e por sobre o qual se dá a costura-composição. Também constam nele os impulsos fundamentais, entendidos como simplicidades ou pontos de invariância que persistem no ser-corpo-humano e na dança, a despeito dos percursos trilhados.<sup>49</sup>

Buscamos com esse mapa estabelecer parâmetros para a análise das especificidades – finalidades, elementos, estrutura e propriedades – de cada campo e das conexões da dança com eles a partir do fazer da própria dança, pretendendo que os conceitos destacados no mapa contemplem essas especificidades. As definições podem parecer categóricas e de fato podem ser, uma vez que entendemos as categorias como aproximações conceituais aos fenômenos, como instrumento de interação, não como estruturas imutáveis; como as variedades de Serres, com as quais a inteligência regozija-se. Esse mapa é uma possibilidade, entre tantas, de caminho para fora do isolamento de que nos falava Shusterman, e

---

<sup>49</sup> Invariância é a propriedade que tem uma grandeza física de permanecer inalterada em meio às transformações de um sistema. Sobre elas, Serres (2001a, p.219) diz: “É preciso uma estabilidade: o que está lá não fica aqui, o que permanece aqui não está lá. É preciso haver invariantes e constantes. Ninguém pode agir sem elas, nem pensar sem seu princípio, nada pode existir sem a soma delas.”

um convite à busca por conexões, a princípio no alcance teórico desta tese, que sejam potencializadoras da autonomia da dança.

Numa redução desse mapa a um quadro, temos:

Dança				
Fluxo: do fisiológico  ↓  ao  político (Sloterdijk)	Fluxo: do duro  ↓  ao  suave (Serres)	Treinamento	Impulsos fundamentais:	Prazer do movimento; alegria; ductibilidade (distensão)
			Pré-movimento:	Esforço diversificado, variante conforme as individualidades e o tempo histórico
			<i>Modus operandi:</i>	Conexão de fluxos do corpo-totalidade, expressa pelo protagonismo do movimento, a partir de seus fatores: tempo, espaço, intensidade; <sup>50</sup>
			Finalidade:	Expressão de si mesma e do corpo que dança, em sua conexão com o mundo, para o outro e para a vida
			Composição:	Processo e produto estético;

**Figura 9:** Mapa para análise das conexões em dança

Com esse mapa-percurso visitaremos as conexões da dança com o jogo e as tecnologias, identificando as tensões existentes entre eles e as composições resultantes. Reiteramos que o foco dessa análise prioriza as conexões de cunho instrumental e estrutural, mencionando, mas não aprofundando, as relações de hibridismo que podem delas advir.

Entendendo as conexões tanto do ponto de vista das relações – compostas por diferentes graus de tensão entre os campos –, quanto da existência de elementos comuns entre eles, elas serão observadas dentro da perspectiva do que nelas pode potencializar a dança. Pelbart nos lembra que potencializar significa

<sup>50</sup> Utilizamos aqui a sistematização dos elementos do movimento feita por Robatto (1994, p.107-108), a partir dos estudos de Laban. Ela desdobra os fatores acima citados em elementos: a) tempo: velocidade, duração, acentuação e periodicidade; b) espaço: desenho, dimensão, proporção e direção/nível; c) intensidade: peso, esforço, fluxo e impulso.

aumentar a força de existir, a potência de agir e a capacidade de compor, aumentando, assim, a alegria. Trazendo para a dança as reflexões desse autor, buscaremos que a visita às conexões respondam a perguntas como: a) Aguçam a percepção do pré-movimento? b) Fortalecem as conexões do corpo totalidade? c) Favorecem o *modus operandi* da dança? d) Sugerem novas formas de organização estrutural, favorecendo a invenção? e) Aguçam a sensibilidade estética para a composição? f) Favorecem o treinamento? g) Corroboram com suas finalidades? h) Compõem tensões de cisalhamento ou de distensão?

Essa reflexão, além de caracterizar as conexões quanto a suas possibilidades potencializadoras da dança, favorece, simultaneamente, a própria especialização autônoma da dança, entendida, como dito, como a consciência dos seus limites, do que pode ser compartilhado, do que é mais ou menos sensível a tensões externas. Como autonomia conectada que é, o estudo de suas conexões pode favorecer o seu próprio fazer também em situações de desconexão com o jogo e com a tecnologia.

Observamos, mais uma vez, que esse é um esforço de risco. As conexões, compondo misturas, são de difícil desvelamento. “Elas resistem aos princípios.” (SERRES, 2001a, p.220). Mas, neste espaço do pensar, abraçamos o risco, e, como Orfeu, buscamos compor com ele.

## CAPÍTULO 3. CONEXÕES DA DANÇA COM A TECNOLOGIA E O JOGO

### 3.1. Especificidades do jogo

Esta seção investiga a natureza e funções do jogo na vida humana, suas características e especificidades, buscando elementos que dialoguem com a dança e que colaborem com a compreensão das conexões que se estabelecem entre eles. Concentra seus fundamentos de análise no pensamento de Caillois por entendê-lo um esforço criterioso de compreensão dessa natureza do jogo e, de forma elucidativa, de sua categorização. Antes dele, Huizinga constrói importante referencial para reflexão sobre o jogo, sua definição e relações com a sociedade, mas, concordando com Caillois, por não avançar na descrição e classificação dos jogos em si, pareceu menos instrumental aos objetivos desta tese.<sup>51</sup>

Diferentes abordagens encontradas nos autores citados acima, giram em torno de esferas distintas de conceituação, ora delimitando a *atividade* jogo em si, ora delineando jogo como *modelo de ação* para uma infinidade de campos ou atividades sociais;<sup>52</sup> em outro nível de abrangência, ora destacando jogo como *impulso lúdico* (SCHILLER, 2010) anterior à cultura, ora entendendo-o como posterior à cultura, como o “real em desuso” (conforme apresenta CAILLOIS, 1990).

---

<sup>51</sup> “Huizinga executou, brilhantemente, esta demonstração [da natureza do jogo], mas se descobre o jogo onde, antes dele, ninguém soube reconhecer a sua presença ou a sua influência,omite deliberadamente a descrição e a classificação dos próprios jogos, como se todos respondessem às mesmas necessidades e exprimissem, de forma indiferente, a mesma atitude psicológica. A sua obra não é um estudo dos jogos, mas uma pesquisa sobre a fecundidade do espírito do jogo no domínio da cultura e, mais precisamente, do espírito que preside a uma determinada espécie de jogos – os jogos de competição regrada. A análise das fórmulas iniciais de que Huizinga se serve para circunscrever o campo das suas verificações permite a detecção de estranhas lacunas numa investigação que é, aliás, em todos os aspectos, notável.” (CAILLOIS, 1990, p.23).

<sup>52</sup> Como ocorre com a palavra arte, empregada muitas vezes não como o fazer/produto artístico em si, mas com referência a atividades outras quando exercidas com determinadas características tais como esmero, dedicação, técnica, brilhantismo etc. (P. ex. a arte da negociação; o futebol-arte).

Não aprofundamos todas essas esferas de discussão por não representarem o foco da pesquisa. Entretanto, tomamos como pressupostos alguns conceitos que é preciso elucidar nesse momento, para a continuidade de nossa investigação. Inicialmente, distinguimos jogo de impulso lúdico. Esse último é conceituado, com base em Schiller (2010), como impulso fundamental humano responsável pela composição entre suas capacidades sensíveis e racionais – impulsos sensível e formal, respectivamente, para Schiller (2010, p.59-61). Tal impulso, assim compreendido, está na base tanto dos jogos como das artes em geral e da dança em particular. Dialogando com o processo de hominização apontado por Serres, iniciado no momento em que o ser-corpo-humano se põs de pé, o impulso lúdico se apresenta após a vertigem do movimento e a percepção estética iniciais.<sup>53</sup> E, dialogando com nossas reflexões sobre o conceito de vida, ele condensa em si o desvio, a diversão; ele é movimento de vida e sentidos desejantes de vida.<sup>54</sup> Para fins de análise, pode ser desdobrado em impulsos a prazeres específicos, como o próprio movimento, a alegria, o prazer da superação de obstáculos, da sujeição a regras, a satisfação em ganhar etc.. Parte deles pode ser encontrada na arte-dança; todos estão presentes no jogo. Dessa forma, por falta de designação mais apropriada, usaremos o termo como esse coletivo de impulsos, sempre que nos referirmos ao jogo, e procederemos ao seu desdobramento, quando nos referirmos à dança. A arte da dança privilegia seu aspecto motriz, e responde a ele com a finalidade expressiva desse corpo em movimento, para o outro, e instala um

---

<sup>53</sup> Em tempo, é preciso ressaltar que estética está sendo compreendida ao longo de toda a tese como sinônimo de *aisthesis*, como a percepção pelo sensível humano, por seus sentidos, e não como o ramo da filosofia que se dedica ao estudo desse sensível. Sobre o tema ver MEDEIROS, Maria Beatriz de. *Aisthesis: estética, educação e comunidades*. Chapecó: Argos, 2005.

<sup>54</sup> A ideia de sentidos desejantes é inspirada em Medeiros, ao citar Dufrenne: “Vemos que realmente Dufrenne quer não só aflorar os sentidos para falar do significado original da palavra ‘estética’, mas também fazê-los desejar.” (2005, p.37).

mundo;<sup>55</sup> o jogo, como veremos, também propõe o desvio, mas difere da dança especialmente em finalidade.

A nossa investigação, portanto, interessa aprofundar a conceituação de jogo como *atividade em si mesmo*, como domínio específico da vida humana, e perceber suas relações, enquanto tal, com a tecnologia e a dança. Daí ter se apresentado mais instrumental o pensamento de Caillois. Para ele, jogo é uma atividade

1. – *livre*: uma vez que, se o jogador fosse a ela obrigado, o jogo perderia de imediato sua natureza de diversão atraente e alegre;
2. – *delimitada*: circunscrita a limites de espaço e de tempo, rigorosa e previamente estabelecidos;
3. – *incerta*: já que o seu desenrolar não pode ser determinado nem o resultado obtido previamente, e já que é obrigatoriamente deixada à iniciativa do jogador uma certa liberdade na necessidade de inventar;
4. – *improdutiva*: porque não gera nem bens, nem riquezas nem elementos novos de espécie alguma; e, salvo alteração de propriedade no interior do círculo dos jogadores, conduz a uma situação idêntica à do início da partida;
5. – *regulamentada*: sujeita a convenções que suspendem as leis normais e que instauram momentaneamente uma legislação nova, a única que conta;
6. – *ficícia*: acompanhada de uma consciência específica de uma realidade outra, ou de franca irrealidade em relação à vida normal. (CAILLOIS, 1990, p.29-30).

---

<sup>55</sup> A obra de arte, para Heidegger (1977, p. 33-51), pertence ao campo aberto por ela mesma, à “clareira” que abre e na qual “concede às coisas seu rosto e aos homens a vista de si mesmos”. Ao abrir essa clareira, a obra instala um “mundo” – conjunto de significações – e “produz a terra” – fisicalidade da matéria.



Nessa definição destaca-se a referência ao caráter de *diversão* que constitui a natureza essencial do jogo;<sup>56</sup> dele derivam as características acima elencadas: em primeiro lugar, a *vontade* livre de participar, ou de encerrar o jogo. Para Caillois (1990, p.26), só há jogo quando os jogadores jogam “na clara intenção de se divertirem e de afugentar as preocupações, ou seja, de se afastarem da vida de todos os dias”, e quando podem dizer livremente: “Não jogo mais.” Esse caráter de divertimento é notório na *MpD* e de forma geral reconhecido pelos jogadores entrevistados por nós.<sup>57</sup>

As segunda e quinta características do jogo, segundo Caillois, dizem respeito ao estabelecimento de limites. Para o autor, o jogo é uma atividade limitada espacialmente, temporalmente (os jogos e os esportes acontecem dentro de um espaço-tempo específico p.ex.: o campo de futebol ocupado pelo jogo durante os 90 minutos) e estruturalmente, por suas *regras*, que devem ser voluntariamente aceitas. Para ele, a vontade deseja a regra e ela é o limite que torna possível o jogo.<sup>58</sup> E as regras seriam inapeláveis: “Não podem ser violadas sob nenhum pretexto, pois, se assim for, o jogo acaba imediatamente e é destruído por este facto. Porque a única coisa que faz impor a regra é a vontade de jogar, ou seja, a vontade de a respeitar.” (CAILLOIS, 1990, p.11-12).

<sup>56</sup> *Diversão* tem origem no latim, na palavra *divertère*, que significa *afastar-se, apartar-se, ser diferente, divergir*. (houaiss.uol.com.br/busca.jhtm?verbete=divers%C3%A3o&stipe=k). O sentido de desvio, além do de entretenimento, portanto, também a constitui.

<sup>57</sup> Huizinga já havia conceituado o divertimento como categoria da vida e elemento essencial do jogo, resistente a uma interpretação lógica. Para ele, a análise biológica não pode explicar a intensidade do jogo e seu poder de fascínio. Ele diz: “E, contudo, é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo. O mais simples raciocínio nos indica que a natureza poderia igualmente ter oferecido a suas criaturas todas essas úteis funções de descarga de energia excessiva, de distensão após um esforço, de preparação para as exigências da vida, de compensação de desejos insatisfeitos etc., sob a forma de exercícios e reações puramente mecânicos [funções atribuídas ao jogo por ciências como fisiologia e psicologia]. Mas não, ela nos deu a tensão, a alegria e o divertimento do jogo.” (HUIZINGA, 2010, p.5).

<sup>58</sup> O conceito grego de limite que nos apresenta Heidegger (nota 11) corrobora com essa compreensão da função da regra para o jogo.

A regra, no entanto, não estancaria no jogador a possibilidade da invenção. Há sempre uma margem de liberdade, segundo o autor, que atribui ao jogo esse caráter de *incerteza* quanto aos seus resultados (terceira característica do jogo, para Caillois), e nessa incerteza reside também o prazer do jogo. Para o autor, se já conhecêssemos o resultado, fosse a derrota ou a vitória, o prazer do jogo se enfraqueceria, pois esse é constituído tanto da vontade de ganhar como da vontade de desvendar o resultado desconhecido. Analisamos aqui essas vontades distintas como sendo *o desejo do resultado* (a vontade de ganhar) e *o desejo do processo* (a vontade do *desvendar*, do brincar em si mesmo), e esse último é tão importante quanto o resultado, pois é nele, o processo, que se exercita a liberdade de invenção. Caillois aponta, portanto, que conhecer o desfecho do jogo a priori, descartando o inusitado, é incompatível com a natureza do jogo. “O jogo consiste na necessidade de encontrar, de inventar imediatamente uma resposta *que é livre dentro dos limites das regras*. Essa liberdade de acção do jogador, essa margem concedida à acção, é essencial ao jogo e explica, em parte, o prazer que ele suscita.” (CAILLOIS, 1990, p.27-28, grifo do autor). Na *MpD*, esse foi o aspecto que motivou inicialmente o interesse por esta pesquisa: impressiona como, na modalidade de jogo não por acaso chamada *estilo livre*, essa *liberdade dentro dos limites das regras* atinge tamanho protagonismo que parece mesmo subvertê-las, fazendo desaparecer a máquina (a tecnologia) aos olhos do público. Como veremos mais adiante, a dança aparece no lugar do jogo; ou com ele.

A quarta característica do jogo, no pensamento de Caillois, é a improdutividade; o seu caráter *improdutivo* é um dos elementos responsáveis por distingui-lo de outras ações humanas. Para o autor, o jogo não cria nenhuma riqueza, nenhum valor. “Por isso se diferencia do trabalho ou da arte. No fim do

lance, tudo pode e deve voltar ao ponto de partida, sem que nada de novo tenha surgido: nem colheitas, nem objectos manufacturados, nem obra-prima, nem capital acrescido”. (CAILLOIS, 1990, p.25).<sup>59</sup>

Concordando-se com Caillois quanto à produção como uma objetivação do ser-corpo-humano no mundo (SERRES, 2004), o jogo de fato nada produz. Mas, deslocando do mundo para o próprio ser-corpo-humano, a referência da análise, há que se discordar dele, pois o jogo *produz* um estado de ânimo e uma coordenação de posturas e condutas que deixam importantes marcas nesse mesmo ser-corpo-humano.<sup>60</sup> A intenção de jogo, e ele mesmo, atingem diretamente o pré-movimento. O que está por trás desse deslocamento é o resgate do ser como referência central da análise e o aflorar das necessidades desse corpo-totalidade.

Por fim, Caillois atribui ao jogo o caráter de *fictício*, referindo-se à propriedade que tem o jogo de afastar o jogador do que Caillois chama “vida real”, “vida diária”, em função da “fantasia” e “divertimento” que proporciona. Interessa-nos discutir os limites entre *vida normal* e *jogo* apresentados pelo autor.

A concepção de jogo trazida por Caillois atribui às regras arbitrárias, ao divertimento e à improdutividade a causa do distanciamento do jogo da esfera da realidade, da vida cotidiana. Essa concepção parece-nos insuficiente, pois ela estabelece um antagonismo entre jogo e vida – assim como a concepção descartiana do ser opõe corpo e mente –, que finda por torná-los conjuntos disjuntos, o jogo não estando contido na vida cotidiana, não lhe fazendo parte. Os

---

<sup>59</sup> Caillois (1990, p.25) faz um acréscimo: “Quanto aos profissionais, pugilistas, ciclistas, jockers ou actores que ganham a vida no ringue, na pista, no hipódromo ou nos palcos e que devem preocupar-se com o salário, as percentagens ou os bônus, claro que neste aspecto não se devem encarar como jogadores, mas como trabalhadores. Quando jogam, é a outro jogo qualquer.”

<sup>60</sup> Nildão, cartunista e poeta baiano, corrobora com essa ideia. Ele sabiamente grafa: “Alegria passa-e-fica.” (nildao.com.br/).

desdobramentos dessa concepção são vários, todos, em última análise, baseados ou reforçando essa outra dualidade corpo/mente.

Como um primeiro desdobramento, oriundo do caráter de improdutividade do jogo, está a desconsideração do prazer, da alegria e da descontração, entre outros resultados da atividade de jogo, como produtos, como produtividade do jogo. É plausível atribuir-se essa desvalorização ao fato de esses resultados inscreverem-se mais em outras instâncias do corpo que no *logos*, e dessas instâncias não terem a importância devida dentro da concepção dualista do ser, concepção que parece nortear o próprio conceito de vida utilizado.

Em segundo lugar, o caráter de *fictício* também reforça essa dualidade, uma vez que considera a vivência do jogo como *irrealidade*. O caráter ficcional não está, portanto, atrelado às possibilidades de imaginação e fantasia que o jogo pode promover, mas ao fato dele mesmo ser considerado atividade de irrealidade. Assim, também se exclui da realidade da vida humana sua liberdade e criatividade, seus momentos de descontração, prazer e fantasia.

Esses desdobramentos apontam para um conceito de vida cotidiana semelhante ao apresentado na seção 1.2. desta tese: restrito às atividades de cunho *sério*, burocrático ou de subsistência, excluindo tudo que não diz respeito a essas esferas, aí contidos o lazer, o jogo e também a arte.

O pensamento que buscamos construir presume a indistinção entre o conceito de *vida cotidiana* e o conceito de *vida*. É no cotidiano que a vida tem lugar e é nele que todos os domínios da vida assumem seu papel e importância. E, ao se entendê-la em primeira e última instância como *desvio*, como afastamento da morte, ela comunga com o jogo e seu divertimento esse mesmo princípio divergente

fundamental. Ora, vejamos o que se nos apresenta, então: a vida, é ela, em si mesma, toda diversão! Em todos os seus campos! Por isso nos movemos entre eles, saltamos de um a outro, ora aqui, depois ali, agora de um jeito, antes de outro. No movimento de diversão consiste o viver e cabe a nós qualificar esse movimento, a ética indicando a defesa da vida nessa qualificação. Daí a cairmos no movimento autoigccionado é, literalmente, um pulo. Daí, também, o alerta que nos fazem Sloterdik, Serres e Godard quanto a nossos projetos sobre o mundo.

Pelo exposto, percebe-se que a definição de jogo trazida por Caillois, extremamente criteriosa, clara e consistente, tem por pano de fundo a concepção dualista do ser. Tentando repensá-la à luz do corpo-totalidade, pode-se propor uma alteração e entender o jogo como uma atividade livre, delimitada, incerta, regulamentada, porém, *produtiva*, pois que gera estados corporais diferenciados e específicos e que por fim se inscrevem no próprio jogador, e fictícia, sim, porém menos por estar distante da realidade do ser-corpo-humano e mais porque, sendo parte da *sua realidade*, a enriquece com a imaginação, com a despreocupação e com a liberdade de criar novas convenções.<sup>61</sup>

A *MpD* se adequa sem restrições ao conceito de jogo acima. É uma atividade livre, a que ocorrem espontaneamente os jogadores; delimitada, pois que circunscrita ao espaço da máquina e à duração da música a se dançar; incerta, posto que de resultado indeterminado a priori, por mais que o treino rigoroso torne cada vez mais plausível o sucesso do jogador em atingir a máxima pontuação dada

---

<sup>61</sup> Giorgio Agamben (2006, p. 107-108) corrobora com essa análise ao considerar o jogo como profanação. Ele diz: “De facto, a ‘profanação’ do jogo não tem apenas a ver com a esfera religiosa. As crianças, que jogam com qualquer velharia que lhes apareça à mão, transformam em brinquedo mesmo aquilo que pertence à esfera da economia, da guerra, do direito e das outras actividades que estamos habituados a considerar sérias. [...] E isto não significa desleixo (nenhuma atenção agüenta a comparação com a da criança que joga) mas, sim, uma nova dimensão de uso, que crianças e filósofos entregam à humanidade. [...] as forças da economia, do direito e da política, desactivadas no jogo, se tornam a porta para uma nova felicidade.”

pela máquina a sua performance; regulamentada pela programação da máquina e por critérios de eficiência estabelecidos pelos próprios jogadores em seus campeonatos; fictícia, por garantir o espaço da imaginação, da despreocupação e da liberdade de criar novas convenções; por fim, produtiva de estados corporais diferenciados e específicos e, extrapolando esses mesmos limites de produtividade, produtora de um outro elemento: a dança. A *MpD*, então, excede o conceito de jogo.

Após a conceituação geral, Caillois classifica os jogos em quatro categorias fundamentais, conforme a predominância, neles, do papel da competição, da sorte, do simulacro ou da vertigem e chama-lhes, respectivamente, de *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*. Nessas categorias, os jogos podem ser ordenados entre dois polos antagônicos, *paidia* e *ludus*, conforme sua inclinação para o prazer do movimento e da alegria ou para o prazer da criação e sujeição a regras e obstáculos, respectivamente. Nos dois polos, o resultado desejado é menos importante. O *durante* do jogo é o desejo que predomina. Evidencia-se o caráter do *agora*, da vivência física do jogo, do desejo pelo que se produz e acontece no próprio corpo.

*Agôn*<sup>62</sup> corresponde aos jogos de competição, onde se pretende dar igualdade de oportunidades aos adversários para que se confrontem em condições ideais, e que do confronto saia um vencedor de “valor preciso e incontestável” (CAILLOIS, 1990, p.34), seja em destreza motora ou mental. O interesse por esse tipo de jogo reside no desejo do competidor de ver comprovada sua excelência em determinado domínio. Sua prática “supõe uma atenção persistente, um treino apropriado, esforços assíduos e vontade de vencer. Implica disciplina e perseverança.” (CAILLOIS, 1990, p.35). Corresponde aos jogos esportivos e ao xadrez, por exemplo. E à *MpD*.

---

<sup>62</sup> Do grego, *agôn* significa luta, combate. (pt.scribd.com/doc/55216929/dicionario-etimologico).

*Alea*<sup>63</sup> designa os jogos de azar. Para Caillois (1990, p.37), esses jogos são antípodas ao *agôn*, pois não mobilizam habilidades, força ou inteligência do jogador, ficando o resultado apenas dependente da sorte: “se trata mais de vencer o destino do que um adversário.” E quando há disputa entre jogadores, a vitória significa apenas que o vencedor foi mais agraciado pela sorte que o vencido. “Contrariamente ao *agôn*, a *alea* nega o trabalho, a paciência, a habilidade e a qualificação; elimina o valor profissional, a regularidade, o treino. [...] Surge como uma insolente e soberana zombaria do mérito.” (CAILLOIS, 1990, p.37). São os jogos de dados, as loterias, etc..<sup>64</sup>

A terceira categoria fundamental é chamada *mimicry*.<sup>65</sup> Corresponde aos jogos de representação, mímica, disfarce. Têm como característica o fato do jogador “jogar a crer, a fazer crer a si próprio ou a fazer crer aos outros que é outra pessoa.” (CAILLOIS, 1990, p.39). Caillois identifica nesse tipo de jogo um prazer advindo de uma característica fundamental, “quase orgânica”, não apenas presente nos humanos, que é a imitação. Essa seria traduzida, inicialmente, por um contágio físico, “quase irresistível, análogo ao contágio do bocejo, da corrida, do coxear, do sorriso e, acima de tudo, do movimento. [...] Contágio e imitação não são ainda simulacro, mas tornam-no possível e dão origem à ideia e ao gosto da mímica.” (CAILLOIS, 1990, p.40-41). Vimos, com Serres, que a imitação é parte do processo de conhecimento. Caillois acrescenta a fonte de prazer que ela representa.

<sup>63</sup> *Alea*, em latim, é o nome para um jogo de dados. (CAILLOIS, 1990, p.36).

<sup>64</sup> Muitos jogos combinam *agôn* e *alea*, como o dominó e os jogos de cartas. Neles, o acaso determina a composição das “mãos” iniciais das partidas, mas os jogadores devem acionar seu raciocínio, experiência, memória, para explorar essa “sorte cega” vinda nas cartas e tirar delas o melhor proveito.

<sup>65</sup> *Mimicry*, em inglês, designa o mimetismo dos insetos. Caillois (1990, p.40) justifica a escolha do termo “com o propósito de sublinhar a natureza fundamental e radical, quase orgânica” do impulso que os suscita.

São exemplos desses jogos, na criança, a imitação dos adultos e de seu mundo (brincar de polícia e ladrão, de boneca, de imitar um avião, etc.); no adulto, toda diversão baseada no ato do jogador se mascarar ou travestir, e a própria “representação teatral e a representação dramática entram de direito nesse grupo” (CAILLOIS, 1990, p.41) (por exemplo, o carnaval e seus mascarados, os jogos de mímica, etc). Caillois argumenta que o prazer desse jogo está no fato de se fazer passar por outra pessoa, mas que por se tratar exatamente de jogo, esse prazer não se baseia na intenção de ludibriar quem está fora do jogo. E completa: “O espião e o fugitivo é que se disfarçam para enganar, já que esses não jogam.” (CAILLOIS, 1990, p.42).

Além dos jogos citados, Caillois encontra *mimicry* também em jogos de *agôn*, mas, nesses casos específicos, como ação dos espectadores e não dos jogadores propriamente. É importante aprofundar esse aspecto, pois ele tange a questão das fronteiras entre jogo e dança cênica profissional. Ele diz:

Para aqueles que não participam, qualquer *agôn* é um espetáculo. Só que é um espetáculo que, para ser válido, exclui o simulacro. [...] A mera identificação com o campeão constitui já uma *mimicry* semelhante àquela que faz com que o leitor se reconheça no herói do romance e o espectador no herói do filme. [...]

De facto, [certos jogos] constituem em si espetáculos com trajes, abertura solene, liturgia apropriada e percurso regulamentado. Numa palavra, são dramas cujas diferentes peripécias mantêm o público na expectativa e culminam num desenlace que exalta uns e desilude outros. A natureza destes espetáculos continua a ser a de um *agôn*, embora surjam com as características exteriores de uma representação. Os espectadores não se limitam a encorajar com a voz e os gestos o esforço dos atletas da sua preferência, ou, no hipódromo, dos cavalos que escolheram. Um contágio físico condu-los a esboçar uma postura humana ou animal, para os ajudar [...]. Nestas condições, e para além do espetáculo, origina-se no seio do público uma competição por *mimicry*, que substitui o autêntico *agôn* do campo ou da pista. (CAILLOIS, 1990, p.42-43).



Essa situação é encontrada com frequência nas competições de dança na máquina. Com o diferencial de que, o que pode se visto não é apenas uma competição, mas um espetáculo de cunho artístico, uma vez que a dança o constitui.

*Ilinx*<sup>66</sup> é a quarta categoria e abarca os jogos que retiram seu divertimento do prazer da vertigem. O que se busca é a destruição momentânea da estabilidade da percepção, provocando na consciência lúcida uma espécie de “voluptuoso pânico”. Esse estado pode ser atingido através de giros, quedas, saltos, derrapagens, alta velocidade, aceleração de um movimento etc.. São os jogos de giro infantis, o tobogan, as montanhas russas etc.. Há, ainda, o que Caillois chama de *vertigem moral*, que ele associa ao gosto pela desordem e pela destruição, normalmente reprimido. Nas crianças, corresponde aos jogos que causam alguma dor ou constrangimento; nos adultos, aos que excitam pela desordem que causam.

A vertigem física, segundo Caillois, para os adultos, é conseguida por outros meios além dos jogos, como por exemplo com a embriaguez e algumas danças (desde a valsa a outras “trepidantes e convulsivas formas de gesticulação”) ou pela velocidade extrema na condução de um automóvel. Caillois chama a atenção para a necessidade da potência dessa sensação para o adulto. Ele diz:

Para conferir a esta espécie de sensações a intensidade e a brutalidade capazes de estontear o organismo adulto, foi necessário inventar máquinas potentes. Não deve, pois, surpreender que se tenha esperado pela era industrial para ver a vertigem tornar-se, verdadeiramente, uma categoria de jogo, ao alcance de uma multidão ávida, através de milhares de implacáveis aparelhos instalados em feiras e parques de diversões. (CAILLOIS, 1990, p.46).

Essas considerações de Caillois quanto aos jogos de vertigem e sua evolução a partir do desenvolvimento industrial podem ajudar a pensar as relações

---

<sup>66</sup> *Ilinx*, “nome grego para o turbilhão das águas e de que deriva precisamente, na mesma língua, o designativo de vertigem (*ilingos*).” (CAILLOIS, 1990, p.45).

estabelecidas entre o jogo e as tecnologias digitais; elas suscitam questões como: que especificidades tais tecnologias trazem para os jogos? Em que medida as categorias apresentadas por Caillois dialogam com os jogos eletrônicos de hoje? Não sendo, no entanto, escopo desta tese aprofundar a reflexão sobre jogos eletrônicos em sua totalidade, importa, no momento, apontar outro tipo de tensão identificada nos jogos e que, talvez, seja mais pertinente ao pensamento em desenvolvimento aqui.

Retomando os conceitos de *ludus* e *paidia*, para Caillois, a *paidia* constitui-se no instinto primário do jogo. É anterior ao *ludus*. Está presente nos jogos dos animais e nas primeiras manifestações recreativas das crianças. Para ele a *paidia* está “em toda a animada exuberância que traduza uma agitação imediata e desordenada, uma recreação espontânea e repousante, habitualmente excessiva, cujo caráter improvisado e desregrado permanece como sua essencial, para não dizer única, razão de ser.” (CAILLOIS, 1990, p.48). Só depois nasce o gosto pela regra e pela submissão a ela sem que a *paidia* deixe de estar presente. Para Caillois (1990, p.48), o *ludus* complementa e também disciplina e enriquece a *paidia*, desembocando nos variados jogos “a que pode ser atribuída, sem exagero, uma intenção civilizadora. Efectivamente, eles ilustram os valores morais e intelectuais de uma cultura, bem como contribuem para os determinar e desenvolver.”

A categorização de Caillois (1990, p. 57) (quadro resumo na Figura 10) busca, então, graduar os tipos de jogos em função de dois prazeres essenciais: o prazer da alegria vinda do movimento livre (*paidia*) e o prazer da superação de obstáculos ordenados pelas regras (*ludus*); extremos por definição contraditórios, que tendem a se anular no limite, mas que, no entremeio, concebem inúmeras gradações.

	<b>AGÓN</b> <i>(Competição)</i>	<b>ALEA</b> <i>(Sorte)</i>	<b>MIMICRY</b> <i>(Simulacro)</i>	<b>ILINX</b> <i>(Vertigem)</i>
<p><b>PAIDIA</b> ↑</p> <p>algazarra agitação risada</p> <p>papagaio "solitário" paciências palavras cruzadas</p> <p>↓ <b>LUDUS</b></p>	<p>corridas lutas etc. atletismo</p> <p>boxe esgrima futebol</p> <p>competições desportivas em geral</p>	<p>não regulamentadas</p> <p>bilhar damas xadrez</p>	<p>lengalengas cara ou coroa</p> <p>apostas roleta</p> <p>lotarias simples, compostas ou transferidas</p> <p>teatro artes do espetáculo em geral</p>	<p>"piruetas" infantis carrocel balouço valsa</p> <p>volador atrações das feiras ski alpinismo acrobacias</p>
<p>N.B. – Em cada coluna vertical os jogos são classificados aproximadamente numa ordem tal que o elemento <i>paidia</i> é sempre decrescente, enquanto que o elemento <i>ludus</i> é sempre crescente.</p>				

**Figura 10:** Quadro de divisão dos jogos, por Caillois

Dentro da divisão acima, Caillois situa as artes do espetáculo como simulacro (*mimicry*) regrado (*ludus*). Essa categorização se adequaria apenas em parte à dança contemporânea, considerando que, desde a modernidade, com o protagonismo do movimento na dança, a busca pelo movimento autônomo-autoral trouxe algum desprivilégio à representação. Talvez pudéssemos associar a dança contemporânea, na categorização de Caillois, mais ao cruzamento entre *ilinx* e *ludus*. No entanto, esta tese postula como distintos os campos do jogo e da dança, como veremos na próxima seção, em função de suas finalidades. E ainda que compartilhássemos com Caillois seu conceito de jogo como inclusivo das artes, a distinção que ele faz entre o usufruir pessoal dessas atividades e sua realização profissional (Nota 59), traz à dança cênica profissional mais uma distinção entre o seu fazer e o jogo.

Retornando ao pensamento de Caillois, há um outro tipo de tensão presente nos jogos e não enfatizada por Caillois, advinda da coexistência de dois prazeres apontados mas não aprofundados por ele: o prazer de ganhar e o prazer da vivência do jogo em si mesmo. Esses prazeres não se confundem com o *ludus* e a

*paidia*. Podem estar presentes em ambos, com diferentes gradações em cada jogo. Essa distinção parece corresponder ao próprio uso comum dos termos *jogar* e *brincar*, em nossa cultura,<sup>67</sup> ainda que não sem contradições ou exceções.<sup>68</sup> É também essa distinção que pauta a construção dos atuais jogos cooperativos.<sup>69</sup>

Em geral, no uso comum, o verbo brincar se associa aos jogos que não presam pela competição, aos jogos de *ilinx* e *mimicry*, ou aos jogos de *agôn*, quando não levados “a vera”. Estariam mais próximos do prazer da própria vivência do jogo do que do prazer do resultado de vitória. Contrariamente, também no uso comum, quando se fala em jogar, imediatamente se associa esse verbo aos jogos competitivos, sendo o resultado final computável mais importante que a própria vivência do jogo. É claro que essa análise está sendo feita, para melhor compreensão, com base em extremos. Esses dois prazeres, assim como a *paidia* e o *ludus*, não se excluem necessariamente, mas podem conviver no mesmo jogo com diferentes gradações de cada um. Eles, no entanto, denotam posturas corporais distintas (diferenças no pré-movimento) e apontam para finalidades também diferenciadas. Concordando com Caillois quanto ao aspecto fundamental de divertimento dos jogos, a pergunta que podemos fazer aqui é: *com o quê quero me divertir?* E aqui, como na dança, a finalidade não se dissocia dos meios. *Tenho na vitória a finalidade do jogo e o motivo de minha diversão ou, de outro lado, tenho na própria brincadeira – a vivência de sua alegria (paidia), suas regras e obstáculos a*

---

<sup>67</sup> João Paulo Monteiro, tradutor da obra de Huizinga, *Homo Ludens*, em nota na primeira página do livro, chama a atenção para essa característica do português que o diferencia das outras línguas européias. Ele diz: “A diferença entre as línguas européias (onde *spielen*, *to play*, *jouer*, *jugar* significam tanto *jogar como brincar*) e a nossa nos obriga frequentemente a escolher um ou outro destes dois, sacrificando assim à exatidão da tradução uma unidade terminológica que só naqueles idiomas seria possível.” Ao nosso ver, nossa língua diferencia o que em nós, de fato, é distinto: o jogo e a brincadeira.

<sup>68</sup> A “brincadeira de mau gosto” seria uma dessas exceções, por estar pautada na vontade de “ganhar” sobre o adversário, prejudicando-o.

<sup>69</sup> Sobre jogos cooperativos consultar [jogoscooperativos.com.br](http://jogoscooperativos.com.br).

*superar (ludus) – o que me motiva? O litígio ou a brincadeira? Voltamos ao questionamento proposto nesta tese: para quê, mesmo, se joga? Joga-se para ganhar, principalmente, ou joga-se para brincar, principalmente? Tais questionamentos convidam a alongar um pouco mais as reflexões sobre jogo incluindo nelas a perspectiva do outro com quem se joga. Em cada uma dessas possibilidades a relação com o outro jogador se estabelece sobre bases distintas. Assim como para a dança, também para o jogo a conexão com o outro lhe é caracterizadora.*

Entendemos o jogo como composição de tensões no próprio jogador – liberdade e regras, mérito e sorte, alegria e conflito etc.. Mas tensões se estabelecem, também, entre quem joga. No *jogar para ganhar, principalmente*, o outro é o *inimigo*,<sup>70</sup> com quem compõe-se por oposição, e o descontrole sobre esse sentimento de inimizade pode acarretar situações de violência ou desrespeito para com quem se joga, acarretando a corrupção do jogo, para Caillois. No *jogar para brincar, principalmente*, a composição não se dá por oposição. Mesmo nos jogos de competição, a postura de cada jogador (o pré-movimento) é pautada pela vontade da experiência, na consciência de que os adversários são, de fato, compositores e não opositores, que estão ali, generosa e livremente para que a brincadeira possa acontecer. Sem o outro, não há jogo. A vitória, nessa perspectiva, é fator de acréscimo de prazer (somos seres competitivos), mas não condição *se ne qua non* para que o mesmo ocorra.<sup>71</sup>

<sup>70</sup> Em *A guerra mundial*, Serres associa esportes e guerra, entendendo os primeiros como espaços de aprendizagem do controle da violência que desencadeia a segunda.

<sup>71</sup> Serres nos convida a repensar mesmo essa condição de *seres competitivos*, que se alimentam do conflito. Ele diz: “Os hominianos brigam para continuar primatas. [...] O conflito estabiliza em nós a arcaica bestialidade.” (SERRES, 2001a, p.70). E completa: “Afastem-se das apostas, desdenhem a vitória ou a perda, entrarão em ciência, em observação, em descoberta, em pensamento. [...] Podemos conceber um homem novo que não cuide de trapacear nem de enganar, liberto do pódio animal onde a vitória traça o percurso?” (SERRES, 2001a, p.39).

Concordamos com Caillois quanto a uma certa intenção civilizadora dos jogos e a reflexão feita acima pretende que eles sejam de fato determinados por, e desenvolvedores de outros valores culturais diferenciados dos que majoritariamente eles ilustram.

A próxima seção trata das relações entre jogo e dança, buscando revisitar os estudos desta seção à luz dos referenciais propostos no Mapa para análise das conexões em dança (Figura 9). As próximas reflexões subsidiarão a aproximação aos fenômenos que têm lugar na *MpD*.

### 3.1.1. Jogo e dança

A atualidade apresenta diversas formas de conexão entre dança e jogo, compondo tensões que se estabelecem entre expressão, divertimento e competição dentro de cada um dos campos ou em formas híbridas. São exemplos dessas conexões as práticas competitivas dentro da dança como os concursos de dança de salão, os “rachas” dos dançarinos de *break dance*, os festivais competitivos de dança cênica amadora ou profissional; as brincadeiras em que o movimento expressivo assume relevância como nas cirandas e brincadeiras de roda; a capoeira, sendo considerada uma forma híbrida de dança, jogo e luta; e os jogos eletrônicos de dança, entre os quais se encontra a *MpD*, como formas de conexão mais recentes entre dança e jogo, evidenciando a influência da tecnologia digital na contemporaneidade.

Dentro da perspectiva da dança contemporânea, que nos interessa aqui, além da conexão apontada acima, na forma de festivais competitivos e premiações, há conexões que resultam da investigação sobre as contribuições do

jogo para o próprio fazer da dança, tanto na esfera pedagógica quanto na esfera cênica composicional. A essas investigações se alia esta tese quando se debruça sobre a *MpD* como estímulo à reflexão sobre essas conexões e a autonomia da dança. Nesse sentido, dentre inúmeras experiências existentes nesse campo de investigação, duas são trazidas a seguir, para comporem com o nosso pensamento.

A primeira delas, desenvolvida por Marroni, prioriza a finalidade pedagógica da conexão dança-jogo. Em sua pesquisa de mestrado intitulada **Dançar jogando para jogar dançando** (2009), Marroni parte da função do jogo para o desenvolvimento humano, suas características e especificidades, para chegar a sua aplicabilidade ao aprendizado da dança. Nesse percurso, apoia-se em processos pedagógicos dentro da linguagem cênica teatral que há mais tempo já se utilizam das conexões com o jogo, e propõe o que chama de *jogos para dançar*.<sup>72</sup>

A conexão investigada por Marroni se enquadra nas conexões de uso instrumental de que falamos na seção 1.2., uma vez que a finalidade da conexão está, claramente, na utilização das potencialidades que o jogo pode ter como favorecedor do aprendizado da dança.

Conceituando jogo a partir de Huizinga, para Marroni, essas potencialidades advêm de características específicas do jogo: ser atividade limitada espaço-temporalmente, regrada, livremente aceita e desvinculada de necessidade ou utilidade material. Essa atividade se dá em ambiente de “arrebatamento e entusiasmo, e torna-se sagrado ou festivo de acordo com a circunstância. A ação é acompanhada por um sentimento de exaltação e tensão, e seguida por um estado de alegria e de distensão.” (HUIZINGA, 2010, p.147).

---

<sup>72</sup> A pesquisadora dialoga com os autores Viola Spolim e Ricardo Japiassu na investigação sobre jogos teatrais, jogos dramáticos e jogos corporais.

Essas características fazem do jogo uma atividade em que “as ações internas e as ações externas são inseparáveis, a imaginação, a interpretação e a vontade são processos internos conduzidos pela ação externa e vice-versa” (MARRONI, 2009, p.22), e, para a pesquisadora, nesse processo, aspectos afetivos e cognitivos do indivíduo são desenvolvidos. Quando o objeto do jogo é o próprio movimento do corpo, aspectos motores e cinestésicos são acrescentados a esse desenvolvimento. O jogo, então, se apresenta como instrumento eficaz para o exercício da autenticidade do movimento, “algo muito pesquisado e procurado pelo bailarino-intérprete contemporâneo, que busca em seu treinamento técnicas que aproximem o estado de consciência entre o ser interior e a sua manifestação exterior.” (MARRONI, 2009, p.46). Ela completa:

A aprendizagem corporal por meio de jogos propicia prazer ao atuante enquanto ele brinca, e na maioria das situações onde este momento de aprendizagem lúdica acontece estes três elementos (a liberdade; a evasão da vida ‘real’; limitação das regras) estão bem articulados entre si. A conjugação destes três elementos na elaboração dos jogos pode contribuir para a ação criadora, onde no momento da ação o executor entra em contato com sua poética corporal pessoal. (MARRONI, 2009, p.25).

A autora, então, desenvolve proposta pedagógica na qual, a partir do resgate da espontaneidade do movimento e da imaginação criadora, essa espontaneidade se torne consciente e geradora de “novas associações estéticas”. (MARRONI, 2009, p.24). Para isso, estrutura seus *jogos para dançar* com base em objetos-regras geradoras de situações lúdicas que conduzam a tomadas de decisões em forma de movimentos. As regras dos jogos são formuladas e selecionadas, então, em função do seu potencial de desenvolver, simultaneamente, conhecimentos sensíveis, corporais-cinestésicos e de qualidades de movimento, e a construção de sentidos para o movimento criado, “proporcionando que o corpo possa encontrar



durante o jogo a sintonia entre esses mecanismos.” (MARRONI, 2009, p.91). “É como se as regras estivessem no centro dessa articulação de conhecimentos”, afirma Marroni (2009, p.80).

Associado ao desenvolvimento de regras, o estabelecimento de *grupo observador* é outra característica de sua proposta pedagógica que se mostra essencial ao desenvolvimento das habilidades sensíveis e das novas associações estéticas pretendidas por ela, “pois muitas vezes a sensibilização das potencialidades lingüísticas só são percebidas no momento da observação, deixando de ser uma brincadeira corporal para se tornar movimento estruturado dotado de potencialidade estética.” (MARRONI, 2009, p.29).

Resumidamente, os *jogos para dançar* de Marroni objetivam proporcionar o aprendizado da dança livre da separação corriqueira entre aprendizagem motora (técnica) e autonomia criativa de movimento (expressão), e livre de estruturas codificadas limitadoras; desenvolvedor de vocabulário de movimento, de consciência motriz, de composições cênicas e diálogos interdisciplinares; favorecedor da construção de valores estéticos, “contribuindo para a formação global do sujeito jogador.” (MARRONI, 2009, p.113).

A outra experimentação de conexão entre jogo e dança que trazemos é de Pinho (2009), e resulta de sua pesquisa de doutoramento intitulada **Quando a dança é jogo e o intérprete é jogador: do corpo ao jogo, do jogo à cena**. Nela, Pinho investiga a criação em dança fundamentada em princípios elementares do jogo, não apenas na utilização instrumental desse último em processos de improvisação para geração de material criativo, como acontece em geral nos processos criativos em dança contemporânea, mas tendo o jogo como elemento estruturante da própria composição coreográfica, na intenção de, assim

fazendo, torná-la “permanentemente aberta às novas proposições” (PINHO, 2009, p.6). Essa experiência é importante auxílio a este estudo, pois discute as relações de tensão entre jogo e dança quando voltados para a composição estética dessas tensões no movimento, num exercício que, de forma similar, fazemos também no campo das relações entre dança e tecnologia, nas seções que se seguem.

Pinho (2009, p.10) partiu de suas indagações e inquietudes em torno do desejo por “realizar uma dança espontânea, baseada em diálogos corporais e relações interativas que estivessem direcionadas a comunicar conflitos existenciais.” Nesse percurso, ela diz não ter encontrado uma abordagem metodológica que atendesse às necessidades de livre expressão, e que, simultaneamente, contemplasse o outro, o público e, ainda, objetivasse significar. Buscava meios de orientação do desempenho dos dançarinos integrados a uma ação conjunta, em um campo aberto de escolhas. Partindo, então, de jogos de improvisação como recurso metodológico, e de interseções entre dança e teatro, chegou à construção de cenas a partir de jogos especialmente criados para tanto – os *jogos-cena* –, nos quais aos intérpretes, expostos a diversos estímulos sensoriais, emocionais, cognitivos, foram exigidos atributos e competências outras que não apenas as comumente exigidas aos dançarinos, criando a noção de *intérprete-jogador*.

Sua tese traz o relato dos processos de criação de dois espetáculos, **Jogos Temporários** (2006) e **Húmus** (2006), e dos resultados alcançados. Fazemos uma descrição desses processos e resultados de forma indiscriminada com relação aos espetáculos, num esforço de síntese dos aspectos mais relevantes ao estudo em desenvolvimento aqui, e corroborando com a importância dos resultados encontrados por Pinho, que extrapolam os limites das próprias experiências cênicas.

Em sua fundamentação teórica, a pesquisadora prioriza a abordagem do jogo como sinônimo de impulso lúdico (Huizinga), sem deixar de também considerá-lo atividade em si mesmo (Caillois). Assim, entende jogo como princípio inato aos seres vivos e que, no ser humano, pertence ao campo do imaginário, estando na raiz de toda sua expressividade. Pinho (2009, p.37); traz do teatro dois conceitos que considera divergentes: a) corpo dramático, que “privilegia o processo de sensibilização e estimulação mental, física e emocional por meio de um mergulho interior, permitindo emergir conteúdos subliminares e registros emocionais da memória corporal do intérprete que se dirigem à expressão objetiva na ação;” b) e corpo cênico, “construído e trabalhado, que demanda um processo de preparação técnico-corporal e o desenvolvimento de qualidades e habilidades;” busca no corpo dramático o corpo autêntico, livre de técnicas que neutralizem e uniformizem o corpo dançante. Na dança, apoia-se em Leda Iannitelli (1998) e suas “fases do processo criativo”: geração, interpretação, exploração, seleção, avaliação e estruturação, fases que se interpenetram, sem estabelecerem linearidade ou hierarquia. Seu desafio, então, estava na interrelação desses campos – jogo, teatro e dança – na construção de uma expressão dos conflitos humanos de forma espontânea e ao mesmo tempo, com finalidades composicionais.

Para chegar a seus objetivos, criou jogos variados – de ação, sensoriais, infantis, em duplas, trios ou coletivos –, sempre evocando aspectos imaginários e constituídos por antagonismos. Por meio desses jogos os conflitos se desenvolviam e progrediam pela busca de sua resolução.

Sua metodologia, no primeiro momento de geração de material, constituiu-se de “rituais de preparação” que buscavam induzir o intérprete a um estado de disponibilidade que favorecesse a resposta livre, e que estimulasse sua

capacidade imaginativa, num treinamento que se apresentava coerente com os resultados pretendidos. Além das improvisações, foram feitas leituras sobre o tema, para ampliar esse imaginário do intérprete. Nesse primeiro momento, buscou-se “reter o impulso original do movimento, a emoção propulsora da ação, possibilitando o retorno às circunstâncias de sua gênese, ainda que, uma vez alcançado tal propósito, tenha sido deflagrada uma nova ação, que deteve, entretanto, o mesmo sentido e significado da primeira.” (PINHO, 2009, p.54).

Nas etapas de interpretação e exploração, “os intérpretes podiam perceber e compreender seus papéis, função e foco no *jogo*, ampliando, desenvolvendo e enriquecendo seu desempenho, experimentando recursos variados.” (PINHO, 2009, p.57). O quarto estágio, a seleção do material gerado, constituiu-se na escolha de regras que possibilitavam a livre ação dos intérpretes. Como quinta etapa, foram avaliados e sintetizados os resultados obtidos, consolidando-se, depois, num roteiro para cada situação *jogo*, identificando os momentos de progressão dos mesmos. Essa estrutura “mantém, em seus alicerces, os princípios do *jogo*, permanecendo aberta e flexível, de forma a abranger toda a gama de possibilidades expressivas experimentadas, permitindo ao intérprete incorporar o casual e o imprevisível.” (PINHO, 2009, p.58). Nela estavam indicados os jogadores e suas funções, o espaço, as ações, o foco, as regras, a progressão, o tempo de duração, o desfecho e o elo que permitiria a transição para um próximo *jogo*.

Ao longo desse processo, Pinho registra as dificuldades dos intérpretes, em especial, quanto a obstáculos que, no seu entender, impediam o fluir da experiência, como a tendência à codificação de elementos de movimento que surgiam espontaneamente. Ela, então, se pergunta: “como resgatar ou revisitar

elementos já conhecidos, sem premeditá-los? Como suspender a intencionalidade, construindo uma cena permanentemente dinâmica e viva?” (PINHO, 2009, p.51). A resposta para ela estava no jogo, na integração da ação, emoção e imaginário que ele exige.

Mais detalhadamente, outras dificuldades foram registradas por Pinho. Entre elas: a) riqueza imaginativa dos intérpretes, expressa verbalmente, mas que nem sempre estavam integradas às ações executadas, o que, em nosso entendimento, reflete a falta de treino nas habilidades conectivas do corpo-totalidade; era preciso o desprendimento do sentido lógico e racional do pensamento, possibilitado pela imersão no imaginário, para que o envolvimento criativo se desse, livre “dos padrões técnicos e funcionais de movimento aos quais estavam condicionados, investigando outras possibilidades.” (PINHO, 2009, p.78); b) em alguns jogos “transformar o espírito de diversão inerente à brincadeira em tensão dramática, da qual nos interessava tirar proveito.” (PINHO, 2009, p.139); c) em outros, criar dificuldades especialmente para que o jogo não chegasse ao desfecho rapidamente.

Pinho argumenta que, mesmo diante dessas dificuldades, em nenhum momento abandonou a perspectiva da construção de jogo em nome de uma composição codificada que garantisse a eficiência da encenação. “Vale lembrar que na experiência de *jogos* para a cena, o sentido de êxito reside no bom desenvolvimento da ação dramática, não tendo qualquer relação com a ideia de vencedor ou vencido.” (PINHO, 2009, p.137).

E esse *jogo-cena* traz novos desafios e requisitos aos dançarinos, que para serem *jogadores-intérpretes* precisam: a) acolher o risco – “Esquivar-se do risco é acomodar-se às respostas conhecidas, é agir defensivamente para não expor

suas fragilidades.” (PINHO, 2009, p.184); b) paradoxalmente, “submergirem em busca de um estado sensível de percepção de si, no qual essa interioridade deveria remeter-lhes a uma total conectividade com o outro, com tudo à sua volta e com as prerrogativas do jogo.” (PINHO, 2009, p.185); c) responderem a “demandas físicas, emocionais e criativas em um elevado grau de exigência imprescindível para produzir um desempenho satisfatório.” (PINHO, 2009, p.187); d) “[...] sentirem-se sensibilizados, livres e sem defesas para lidar, espontaneamente, com o acaso em cena dentro de um universo absolutamente ficcional.” (PINHO, 2009, p.188); e) total entrega e imersão, apesar do esgotamento; f) disposição para ceder e tolerar diferenças; g) ao mesmo tempo, certo espírito de transgressão para não haver acomodação aos limites das possibilidades de cada um; como numa entrega à ductibilidade do corpo de que nos falou Serres; h) capacidade de lidar com a multiplicidade de fatores implicados no jogo; i) capacidade associativa (violação e respeito): criar mediante associação de ideias; j) mais disposição para o próprio jogo do que para o resultado, que aqui entendemos como a vontade de brincar se sobrepondo à vontade de ganhar; l) liberar-se da autocrítica para fruir um desempenho integrado; m) acumular vocabulário e utilizá-lo com astúcia frente às circunstâncias aleatórias; a invenção nascendo do treinamento, diria Serres.

A preocupação com o público é parte da proposta de Pinho (2009, p.190): “a transposição dessa experiência para o palco exige uma proposta de encenação que corrobore com a aproximação do público à cena, que crie condições para que eles sintam-se cúmplices e partícipes do jogo.” É o *mimicry* gerado pelo *agôn* de que nos falou Caillois.

Sob a ótica em desenvolvimento nesta tese, a experiência de Pinho se nos apresenta como exemplo de conexão entre jogo, dança e teatro que tende

fortemente ao híbrido. Ela parece ter conseguido alterar a estrutura do jogo pelos princípios/características do drama e da dança e, em sentido oposto, ter acrescentado à dança e teatro, os elementos do jogo. No entanto, há a clara distinção de finalidades, que diferenciam jogo e dança, e que terminam por manter as experiências circunscritas à esfera artística. Ela nos diz:

Vale ainda acrescentar que, nessa pesquisa, o jogo-cena é um elemento fundamental; é a unidade celular da composição cênica, mas ele não constitui por si só o espetáculo. Uma encenação requer técnicas elaboradas e encerra a fusão de linguagens artísticas [...] e, ainda que mantenha traços de sua raiz lúdica, não cumpre a mesma função do jogo, tal qual foi considerado por Huizinga (1993) em sua primitiva e remota origem. (PINHO, 2009, p.168).

As experiências de Pinho e Marroni, aliadas aos estudos feitos sobre o jogo na seção 3.1., subsidiam nossa visita às conexões entre jogo e dança a partir da metodologia proposta neste estudo.

Iniciando pelos impulsos fundamentais, num esforço de síntese dos estudos anteriores, evidenciamos no jogo a preponderância da ludicidade e do divertimento, que podem ser decompostos em duas ramificações de prazeres específicos, quais sejam: prazer de brincar (desejo do processo), que inclui o prazer do movimento e da alegria (*paidia*) – aqui incluídos o prazer de imitação (*mimicry*) e da vertigem (*ilinx*) –, o prazer da criação e sujeição a regras (*ludus*) e também o de criar dentro dos limites delas, o prazer de entregar-se ao acaso (*alea*), o prazer do desvendar o desconhecido; e o prazer de ganhar (desejo do resultado), de comprovar excelência (*agôn*). Esses prazeres não se excluem, necessariamente, como vimos, mas mesclam-se conforme as categorias de jogo e o pré-movimento dos jogadores.

O movimento, e o prazer e alegria dele advindos, apresentam-se, então, como pontos de conexão (no sentido de elemento comum aos campos) entre dança e jogo. Essa alegria e prazer se explicam, em parte, por sua função totalizadora do corpo, como nos disse Serres, e, por essa mesma função, assumem importância no fazer da dança. Nesse nível de análise, as conexões entre dança e jogo, sejam pedagógicas ou composicionais, tendem a potencializar a dança uma vez que favorecem a ampliação de seus impulsos fundamentais. Também impulsos como satisfação em ganhar ou em comprovar excelência podem ser favorecedores do treinamento, uma vez que influenciam o pré-movimento com posturas de determinação, disciplina e persistência.

As diferenças de finalidades, no entanto, qualificam diferentemente o movimento deles advindo. No jogo temos o movimento funcionalmente comprometido com as ações demandadas em cada categoria de jogo, e comprometido com o divertimento. Os sujeitos envolvidos jogam entre si e para si, seja por competição ou brincadeira. A finalidade é, pois, a geração de estados corporais de prazeres. Na dança, o movimento é por si mesmo, tem função estética, nasce do(s) dançarino(s) para o outro, e se constitui em linguagem expressiva significativa. Nesse sentido, a sobrevalorização de impulsos fundamentais do jogo como a vontade de ganhar, ou a paidia catártica, podem desfavorecer a dança em sua expressividade, uma vez que sujeitam o movimento a finalidades não estéticas.

As finalidades do jogo são também influenciadas pelo pré-movimento. Esse, como vimos antes, além de composto pela aceitação voluntária às regras, pode ser qualificado pela tensão, nos jogadores, entre o desejo de disputa (litígio) e o desejo de brincadeira. Na dança, ele pode favorecer o treino da entrega ao movimento assim como qualificar o esforço dos dançarinos em suas relações



interpessoais durante o processo de composição coreográfica, tanto em relação ao outro dançarino quanto em relação ao público.

A marcante diferença que a finalidade estabelece entre jogo e dança está presente nas experiências de Marroni e Pinho, mais fortemente na segunda, uma vez que a intenção era levar a estrutura do jogo mais adiante que o uso instrumental na ação pedagógica. Ao detalhar um dos jogos criados para o espetáculo **Húmus**, Pinho esclarece:

Definitivamente, o exercício proposto não se configurava como uma prova de força. Exigia estratégia, destreza, agilidade e tensão. Tratava-se de um jogo no qual não havia vencedor ou perdedor, mas o desejo de realizar um bom desempenho, com habilidade, explorando as possibilidades de ação e reação do corpo naquela situação.

O clima alternava-se entre a disputa e o brinquedo, estando o prazer maior na busca de uma situação de 'xeque-mate', sem perder de vista o objetivo do jogo: colocar o outro contra a parede. (PINHO, 2009, p.46-47).

Apesar de manter o foco na regra do jogo, que então constuía-se em uma tarefa física (manter o outro contra a parede), a preocupação com o “bom desempenho” – que, nesse caso dependia da vontade maior de brincar que de ganhar –, sinaliza para uma preocupação final estética. Os jogadores estão cientes que fazem a ação para o público; a consciência da finalidade condiciona a ação. E em ambas pesquisas, um elemento garantidor da manutenção desse foco estético está presente: o olhar do outro, exterior, que não é o jogador e também não é o público, ainda. Na experiência de Marroni ela chama de *observador*. Em Pinho, mesmo sem nomeá-lo especificamente, ela própria assume esse papel na condução da composição, e em diversos momentos salienta sua função de manter o foco e conduzir os trabalhos do grupo de dançarinos. Esse papel de observador existe

também em jogos de *agôn*, onde a competição, para que se dê de forma igualitária, exige um observador (árbitro) como garantia de cumprimento das regras. Como nos *jogo-cena* de Pinho a própria regra busca ser promotora de movimentos estéticos, a sua função como observadora expande a função do árbitro das competições, e assume a de sensibilizadora para os aspectos sensíveis e estéticos, necessária, como alertou Marroni, para a criação de significados.

Na perspectiva do pré-movimento para a dança, os impulsos fundamentais do jogo podem ser intensificadores de estados emocionais que agirão diretamente sobre a postura do dançarino, o que torna o jogo importante estratégia de alcance desse primeiro nível de conexão da dança com o mundo que é o pré-movimento. Lembremos que Godard nos alerta para a dificuldade de percepção e comando do pré-movimento, usualmente despercebido pelos indivíduos, mas que, para o dançarino, se constitui em desafio. O jogo, por acionar conjuntamente intenção, ação e imaginação, produzindo estados de ânimo e coordenação de posturas e condutas, pode constituir-se instrumento eficaz de acesso ao pré-movimento. As experiências de Marroni e Pinho comprovam que a intenção do jogo, e ele mesmo, atingem diretamente o pré-movimento e podem aguçar a sua percepção por parte do dançarino.

Do ponto de vista do *modus operandi* da dança, o *modus operandi* do jogo favorece a vivência do corpo-totalidade, uma vez que proporciona intensidade à multiplicidade de conexões de fluxos desse corpo – como vimos nas pesquisas acima. Essa conexão de fluxos no corpo gera no movimento uma resposta motriz imediata, a “verdade do movimento”, segundo Pinho. No entanto, o movimento gerado por esse *modus operandi* do jogo nasce vinculado aos objetivos de divertimento e aos desafios que o jogo traz, condicionando as conexões do corpo-

totalidade a tais objetivos, o que pode desfavorecer as conexões necessárias à vinculação aos objetivos estéticos-expressivos do movimento. Ainda assim, de forma geral, as conexões com o jogo parecem favorecer o *modus operandi* da dança, uma vez que, ao conectarem intenção, ação e imaginário de forma espontânea, fortalecem as conexões do corpo-totalidade. Pinho chama atenção para a compreensão de espontaneidade como o estado em que o ser humano encontra-se integrado em sua totalidade. Outro aspecto favorecedor da dança é o vocabulário de movimentos que o *modus operandi* do jogo proporciona: conectando vontades e prazeres do corpo totalidade expressos pelo protagonismo da competição, do azar/sorte, da mímica ou da vertigem, o jogo enriquece o corpo com mapas de movimentos variados, distintos em função da categoria do jogo e de suas regras. Serres já havia nos dito que as metamorfoses do corpo lhe são potencializadoras. Além disso, o *modus operandi* do jogo, ao conectar regra e ficção, se aproxima em semelhança ao próprio fazer artístico. Pinho nos diz (2009, p.27): “A convivência entre regra e ficção está presente, por exemplo, no caráter singular das artes da cena, que para criar um mundo imaginário, utiliza-se de convenções, técnicas e recursos específicos.” Essa capacidade de responder às regras com movimento criativo, para Pinho, exercita no dançarino sua sensibilidade às afecções que lhe chegam do mundo. Marroni (2009, p.81-82) corrobora afirmando que a espontaneidade do movimento característica do jogo relaciona-se com a escuta sensível do participante, “e este à medida que aumenta seu repertório corporal, agrega à sua movimentação novos conceitos, novas linhas e principalmente massa crítica, o que o leva à condição de poder elaborar estruturas cênicas mais complexas [...]”

Por fim, respondendo à indagação sobre as possibilidades de potencialização da composição em dança pelo jogo, a experiência de Pinho é

bastante elucidativa. Ela evidencia como o jogo, dentro dos limites máximos de uso instrumental pela dança, tendendo mesmo ao hibridismo, corrobora com suas finalidades quando permite aguçar, no dançarino, sua atuação e sensibilidade estética para a composição, assim como sugere novas formas de organização estrutural para a dança, favorecendo a invenção. É importante salientar que a temática dos experimentos de Pinho dizia respeito à expressão de conflitos humanos, e, nesse sentido, a estrutura de jogo, além de eficiente para o processo criativo e de treinamento, constituiu-se coerente com seus objetivos expressivos. Cabe pensar se para a abordagem de outros temas pela dança, o jogo como estrutura de composição, tal qual sugere Pinho, continuaria sendo eficaz. Há no cenário da dança contemporânea outros recursos de composição utilizados de forma reconhecidamente eficiente, a exemplo da repetição, nos trabalhos de Pina Bauch, e que marca a expressividade de vários grupos de dança pelo mundo.<sup>73</sup> Nesses casos, o desafio da composição é ainda maior, pois, como fazer para manter a espontaneidade e ‘verdade’ do movimento quando se tem que repeti-lo? O jogo pode ser, ainda aqui, ferramenta importante. Ao atingir o pré-movimento, pode despertar a compreensão das motivações de origem do movimento que, uma vez experimentadas e memorizadas, podem ser acessadas repetidamente. E treinam o corpo-totalidade na ação conectada integralmente, na entrega ao movimento, que pode ser mantida, se houver intenção, mesmo na repetição do movimento. São as condições de liberdade que precisam ser mantidas na imitação, como alertou Serres.

Seja como metodologia pedagógica ou como estrutura de composição, o jogo pode conectar-se à dança de forma a potencializá-la,

---

<sup>73</sup> Eliana Silva exemplifica com o Grupo Tran Chan (BA), onde “[...] muitos recursos de composição são usados, observando-se a preferência pela repetição de movimentos e sequências, pela construção de cânones acumulativos ou superpostos [...]” (SILVA, E. 2005, p.175).

favorecendo de forma especial o seu treinamento e composição: a entrega que exige, a disciplina, a verdade do aqui e agora, a liberdade dentro das regras, todos esses fatores compõem tensões que favorecem a ampliação, a distensão do fazer da dança, e não o cisalhamento de suas ações, ou do corpo-totalidade. “Quem constrói uma estética roga para que suas anestésias vão embora”, nos diz Serres. (2001a, p.87); quem joga também.

A despotencialização da dança, em seu sentido cênico contemporâneo, se daria em situações onde as finalidades do jogo e da dança se perdem em clareza. E aqui não se faz juízo de valor quanto à experiência que seria mais relevante ou importante, o jogo ou a dança. Dentro do conceito de vida como diversão, ambos possuem sua importância e relevância, e em experimentos de conexões, podem mesmo vir a constituir novos campos híbridos. Inspirando-nos em Serres, jogo e dança são duais e não duelos.<sup>74</sup> Apenas, do ponto de vista do fazer autônomo da dança, sua finalidade expressiva numa composição estética se constitui elemento invariante caracterizador de sua autonomia, assim como, para o jogo, a finalidade de divertimento em composição lúdica, também lhe é essencial.

Nessa distinção, o papel do público se nos parece determinante. A improdutividade objetiva do jogo, onde nada se cria além dos estados corporais e posturas em quem joga, o diferencia da arte onde um produto estético se constrói para ser oferecido ao outro. Não se joga para expressar algo a alguém, se joga com alguém, para diversão. Quando Caillois, ao abordar os jogos de *agôn*, reconhece neles a coexistência de *mimicry*, ele inclui o público na análise, aquele que não joga, mas assiste. Para nosso entendimento, nesse momento ele deixa de focar o jogo como atividade e o associa ao prazer da imitação, (componente do impulso lúdico)

---

<sup>74</sup> “O universal e o singular com o qual me comunico são duais e não duelos.” (SERRES, 2001a, p. 287).

vivenciado pelo público durante o jogo-espetáculo, mas que não é exclusivo do jogo: está presente na dança, nas artes em geral, e pode estar na origem da interação espectador-obra de arte.

O quadro abaixo sintetiza a análise das possibilidades potencializadoras da dança advindas do jogo, percorrida acima. Como dissemos antes, esse quadro almeja ser, não uma estrutura rígida ou limitadora das conexões entre os campos, não um modelo, mas um mapa, uma possibilidade de tecitura, com um caminho de visita, entre tantos possíveis, a esses campos em interação, e que, como tal, nos auxiliará na análise das conexões encontradas na *MpD*.

<b>Jogo</b>		<b>Conexões com a Dança</b>
Impulsos fundamentais:	Prazer do movimento; alegria; prazer da imitação, da vertigem, da sujeição a regras; da entrega ao acaso; satisfação em ganhar e comprovar excelência;	Favorecem, por ampliação, os impulsos fundamentais compartilhados; podem potencializar o treinamento por desencadear determinação e disciplina; se sobrevalorizados, podem desfavorecer a expressividade estética;
Pré-movimento:	Acolhimento voluntário das regras; entrega plena à vivência do jogo; tensão entre litígio e brincadeira;	Treina o corpo na entrega ao movimento; pode qualificar o esforço do dançarino em suas interações com o outro (outro dançarino e/ou público);
<i>Modus operandi:</i>	Conexão de intenção, ação e imaginação do corpo-totalidade, expressa pelo protagonismo da competição, do azar/sorte, da mímica ou da vertigem; conexão entre regra, liberdade e ficção;	Atinge o pré-movimento e pode aguçar sua percepção por parte do dançarino; fortalece as conexões do corpo-totalidade e exercita sua sensibilidade às afecções do mundo; favorece a espontaneidade do movimento;
Finalidade:	Geração de estados corporais de prazeres – divertimento – individualmente e em grupo;	Desafia a finalidade expressiva; pode retirar do movimento parte de sua liberdade expressiva;
Composição:	Processo lúdico vivencial, improdutivo objetivamente;	Enriquece o corpo com mapas de movimentos variados;

**Figura 11:** Mapa resumo da análise das conexões entre jogo e dança

Passamos a seguir à análise da tecnologia em suas conexões com a dança, procedendo, como fizemos aqui com o jogo, a uma reflexão sobre suas possibilidades potencializadoras desse fazer.

### 3.2. Tecnologia digital

Buscando subsidiar a análise do presente trabalho, que tem por foco a dança em suas conexões – em especial as que estabelece com o jogo e com as tecnologias digitais, e com inspiração na *MpD* –, abordaremos a tecnologia digital nos aspectos que se nos parecem mais relevantes para esta análise, não sendo objetivo, portanto, traçar uma revisão histórico-antropológica ou mesmo técnica do seu desenvolvimento. O esforço é o de visitar a tecnologia pelos olhos da dança, reiterando o desejo por exercitar uma possível epistemologia pautada nessa arte. Dessa forma, esta seção traz uma breve análise de aspectos estruturantes da tecnologia digital que serão utilizados na seção posterior, quando da reflexão sobre as conexões entre ela e a dança.

Como ponto de partida, uma primeira constatação, por princípio, óbvia, mas de desdobramentos significativos dentro da nossa reflexão: a tecnologia, diferentemente da dança e do jogo, que acontecem no corpo, com ele, acontece a partir do corpo, mas fora dele. Serres já havia nos dito sobre os processos de objetivação do corpo no mundo, e a tecnologia está aí incluída. Posteriormente, essa tecnologia retorna ao corpo como motivação, inspiração para novas imitações, oposições, invenções, metamorfoses, e/ou como parte mesmo desse corpo, em forma de próteses, órteses, dispositivos de controle e movimento etc.. Também Lévy (1993 e 1996) nos alerta sobre o papel que certas tecnologias da informação exercem na constituição das culturas e inteligência de grupos sociais, condicionando a própria cognição, o próprio pensamento. O que se tem, então, são pensamentos, ações, necessidades e desejos, em interação, gerando conhecimentos e tecnologias, que por seu turno, motivam a geração de outras ações, desejos,

necessidades e pensamentos. (MENDES, 2010, p.26). A tecnologia se apresenta, assim, com uma natureza por princípio instrumental, pragmática, mas que amplia sua ação para as próprias formas de produção e organização do pensamento e das relações sociais. Essa influência sobre os modos de existência humanos se amplia e intensifica com a tecnologia digital, em função da natureza e proliferação de seus objetos e bens simbólicos, constituindo o que podemos chamar de tecnocultura.

Em um ângulo, portanto, temos as motivações do corpo, seus impulsos e pré-movimento para a produção e uso das tecnologias digitais, implicados em sua(s) finalidade(s); em outro, as características da tecnologia digital, seu *modus operandi*, e as composições dele resultantes extrapolando o próprio corpo, atingindo a cultura como um todo e realimentando esse corpo.

Para a reflexão sobre os impulsos fundamentais que motivam o corpo à produção de tecnologia, Wilson (2009) nos dá pistas em um ensaio sobre as origens da ciência e da arte que podem ser, sem muitas inconsistências, aplicadas também à tecnologia. Segundo Wilson, para muitos pesquisadores, arte e ciência tiveram origem comum. Nas eras paleolítica e neolítica, para o autor, ciência e arte, ou como ele grafava, “protociência e protoarte”, pareciam ter motivações e preocupações comuns, o que nos leva a crer que teriam, também, impulsos fundamentais comuns. Entre esses fatores comuns estavam “a curiosidade dominante, a observação cuidadosa da natureza, a organização desses dados, teorização, experimentação, e representação e comunicação do conhecimento e suas implicações de maneiras tentadoras, convincentes.” (WILSON, 2009, p.491). E, especificamente sobre a ciência, ele diz:

Ela começou sempre e onde quer que o homem tenha tentado resolver os inúmeros problemas da vida. As primeiras soluções foram simples meios para se chegar a certos fins, mas eram suficientes



para começar. Aos poucos, esses meios foram sendo comparados, generalizados, racionalizados, simplificados, inter-relacionados, integrados; [...]. Teriam sido atifícios esses primeiros meios, nada mais que isso, ou será que incluíam raciocínio, fortes desejos artísticos ou religiosos? (WILSON, 2009, p.491).

Avançando para a era do bronze, Wilson (2009, p.493) afirma: “Em parte, o impulso para descobrir novos materiais foi motivado pelo desejo de criar novos objetos que funcionassem tanto no terreno estético como no utilitário.” E citando Cyril Stanley Smith, diz que, para que haja invenção, inovação e descoberta deve haver espaço cultural para a curiosidade motivada esteticamente, que elas não nascem da necessidade. Um ser humano com necessidade de proteção ou comida não estaria predisposto a descobertas, apenas pode explorar o que já conhece.

A partir das considerações de Wilson, e entendendo a tecnologia como instrumento/forma de ação sobre o mundo, como objetivação do corpo no mundo, ela confunde-se com a ciência e a arte, nesses primórdios, e parece nascer de impulsos fundamentais semelhantes, como a curiosidade, a imaginação, o prazer da criação, da transformação, o encantamento com o desconhecido (a magia) e simultaneamente o prazer da superação de obstáculos, o que se aproxima da própria ludicidade. Assim como a arte e o jogo, a tecnologia também pode apresentar como impulso fundamental o princípio lúdico. No percurso de desenvolvimento tecnológico, essa ludicidade ganha força a partir do elemento maquínico da tecnologia, que desvia essa curiosidade e prazer da criação e superação de obstáculos da natureza para a própria manufatura dos artefatos, que, por sua vez, propõem novos obstáculos a serem superados. Num salto temporal e tecnológico, as tecnologias digitais, com as especificidades de seu funcionamento, parecem acionar outros impulsos além desses aqui citados.

Manovich (2000) nos auxilia no percurso de compreensão dessas características da tecnologia digital e seu *modus operandi*. Ele desenvolve trabalho minucioso no sentido de compreender o que há de novo nas tecnologias digitais e seus produtos, considerados novas mídias. Em sua análise, essas mídias são resultado do encontro do desenvolvimento de duas tecnologias distintas – a dos meios de comunicação de massa e a do processamento de dados numéricos.<sup>75</sup> Partindo, então, da caracterização desses objetos das novas mídias (*web sites*, mundos virtuais, multimídia, jogos, instalações interativas, animações computacionais, vídeo digital, interfaces homem-máquina), ele chega a categorias específicas para a teoria que os fundamenta e procura verificar os efeitos do que chama de “revolução computacional” na cultura visual. Apresenta cinco princípios constitutivos das novas mídias: 1. Representação numérica; 2. Modularidade; 3. Automação; 4. Variabilidade; 5. Transcodificação.

Esses princípios foram detalhados em trabalho anterior (MENDES, 2010). Aqui eles são retomados de forma breve, atendo-nos aos aspectos que diretamente interessam às conexões com a dança. Começando pela *representação numérica*, essa é, para Manovich, a essência do novo trazido pelas novas tecnologias: sua capacidade de codificação das informações por meio de descrição formal, matemática, e a possibilidade de manipulação algorítmica, o que permite a programação dessas informações. Todos os objetos dessas mídias, sejam criados

---

<sup>75</sup> “A invenção do daguerreótipo, de Louis Daguerre, em 1839, é contemporânea da máquina analítica, de Charles Babbage; a primeira revolucionou o processo de reprodução com um método que permitiu a impressão de fotografias em chapas de metal (HISTÓRIA DA FOTOGRAFIA, 2004); a segunda, possibilitou a execução das quatro operações matemáticas (somar, dividir, subtrair e multiplicar), o armazenamento dos dados em uma memória e a impressão de resultados (HISTÓRIA DO COMPUTADOR, 2004). O desenvolvimento desses dois caminhos aí iniciados conduziu ao que hoje se conhece: as mais diferentes mídias são traduzidas em informação numérica acessível para o computador, sendo, assim, transformados sons, imagens, textos em conjuntos de dados digitais. Nesse momento, Manovich afirma: mídia se torna nova mídia.” (MENDES, 2010, p.42).

pelas próprias tecnologias ou convertidos de fontes originariamente analógicas, são compostos de códigos digitais, sendo, portanto, representações numéricas. O processo de digitalização considera que a informação analógica é originalmente contínua e suas etapas consistem em fazer amostras da informação (*sampling*) – quando ela é dividida em unidades distintas – e quantificar essas amostras, ou seja, atribuir-lhes valores numéricos a partir de uma grade de valores definida.

O princípio da *modularidade* atesta que os objetos das mídias digitais são constituídos de partes independentes entre si, essas partes também compostas de partes menores e igualmente independentes, até chegar ao nível dos *pixels*, dos caracteres de texto, etc. Os próprios objetos podem fazer parte de objetos maiores, sem, contudo, perderem sua independência. Os dois princípios vistos até aqui são fundamentais para os princípios seguintes.

A *automação* é o terceiro princípio e interessa em especial a esta pesquisa. Manovich postula que, pela automação, a intencionalidade humana pode ser retirada, em parte, do processo criativo. Há, para ele, dois tipos de automação: a de “baixo-nível” e a de “alto-nível”. A primeira corresponde à possibilidade que o usuário do computador tem de criar ou modificar objetos a partir de modelos (*templates*) presentes nos programas, acionados muitas vezes automaticamente por eles (a exemplo dos corretores automáticos de texto, da ajuda à criação automática do leiaute de um documento etc.). A outra, considerada de “alto-nível”, se refere à tentativa de entendimento, pelo computador, dos significados envolvidos no objeto que está sendo gerado; está presente nas pesquisas sobre inteligência artificial, e Manovich cita os jogos eletrônicos como produto onde se desenvolvem estudos nessa área. Ele traz uma percepção da automação que interessa a esta tese, pois aponta, quanto aos jogos virtuais, que os personagens de tais jogos apenas

possuem inteligência e habilidades porque o programa impõe rígidos limites às possibilidades de interação do usuário com os referidos personagens. A inteligência do computador estaria, portanto, dependente da limitação – imposta pela programação – da expressividade humana na interação entre eles. Essa limitação da expressividade humana é também encontrada, a princípio, na “inteligência” da *MpD*, como veremos no Capítulo 4.

Uma outra forma de automação, demandada pela superabundância de informação, objetiva permitir o acesso imediato às informações consideradas relevantes pelo usuário. Programas são desenvolvidos para procurar automaticamente as informações desejadas, seja em bancos de dados específicos ou na própria Internet. Para Manovich, não só a criação de novos objetos se torna importante, como o acesso e a reutilização dos já existentes assume preponderância na atualidade.

Como quarto princípio temos a *variabilidade*, ou mutabilidade, conseqüência, também, dos dois primeiros. Esse princípio atesta que os objetos das mídias digitais não são fixos, mas podem existir em diferentes versões, potencialmente infinitas. A representação numérica, ao garantir a estocagem digital dos objetos, e a modularidade, permitindo que seus elementos sejam mantidos em independência entre eles, possibilitam a individualização dos objetos. Para Manovich (2000, p. 30), a lógica das novas mídias corresponde à lógica pós-industrial, baseada na individualização, em lugar da “padronização de massa”.

O último princípio apontado pelo autor é o da *transcodificação*, que, para as mídias atuais, significa traduzir as informações para o formato digital. Esse princípio, portanto, é uma outra abordagem do primeiro – a representação numérica – e merece atenção por suas significativas implicações culturais. Em estudo anterior

(MENDES, 2010), verificamos como, para Manovich, a estrutura computacional é composta tanto de elementos da cultura – ícones largamente reconhecidos, estrutura gramatical nos arquivos de texto, coordenadas cartesianas definindo espaços virtuais – quanto de convenções específicas da organização computacional de dados – classificações, registros, ordens, substituição de constantes por variáveis, algoritmos, modularidade; e como essa estrutura caracteriza as novas mídias também com uma dupla camada: uma cultural, com categorias como composição e perspectiva, história e trama, mimese e catarse, tragédia e comédia; e uma camada computacional, com categorias como processo e “pacote”, classificação e emparelhamento, função e variável, etc. Segundo Manovich (2000, p.46, tradução nossa<sup>76</sup>), essas camadas se influenciam mutuamente, criando “uma mistura de significados humanos e computacionais, de modos tradicionais pelos quais a cultura humana modela o mundo e os próprios meios do computador representá-lo.” No entanto, nessa mútua influência, como as novas mídias são criadas, distribuídas e guardadas por computadores, pode-se esperar que a lógica computacional influencie cada vez mais a camada cultural dos objetos dessas mídias, numa derivação do que Manovich chama de ontologia, epistemologia e pragmática do computador.

Verificamos, portanto, ser essa transcodificação, possibilitada pelos princípios da representação numérica e da modularidade, que caracteriza as citadas ontologia, epistemologia e pragmática do computador. A possibilidade de descrever matematicamente os objetos e de manipulá-los algoritmicamente – o que os torna programáveis – é responsável por significativos desdobramentos que vêm afetar a cultura: a) uma proliferação de informação sem precedentes; b) acelerada circulação e mutação dessa informação; c) intensa virtualização e desterritorialização dos

---

<sup>76</sup> “a blend of human and computer meanings, of traditional ways in which human culture modeled the world and the computer’s own means of representing it.”

objetos, desconectando-os do espaço físico ordinário e da temporalidade convencional (LÉVY, 1993 e 1996); d) desmaterialização, aumentando o poder da representação e simulação, e provocando uma queda no “status das coisas substantivas e organismos” (WILSON, 2002, p.23, tradução nossa). Como resultado, as ações se automatizam, espaço e tempo se fragmentam, as coisas substantivas tendem a perder valor diante do caráter preponderantemente imagético do meio digital. Tudo a uma velocidade estonteante, responsável pelo excesso que vem configurando-se na tônica da atualidade, gerado, ao que nos apresenta Manovich, pelos princípios das novas mídias vistos aqui.

Esse *modus operandi* da tecnologia digital intensifica os impulsos da curiosidade, da imaginação, do encantamento com o novo e desconhecido, do prazer da criação e superação de obstáculos através do maquínico, em função da sua natureza complexa, virtual e mutante: o movimento, a interatividade, a virtualização intensa intensificam a atração lúdica que a tecnologia digital exerce sobre o ser-corpo-humano. Mas, junto a essa intensificação, o excesso de virtualização e a desmaterialização estabelecem, também, tensões com o corpo-totalidade, substantivo, e terminam por caracterizar o pré-movimento desse corpo quando voltado às ações que envolvem tecnologias. Vimos como o pré-movimento constitui-se na primeira instância de conexão do movimento com o mundo, e como é influenciado pela finalidade atribuída à ação. Diante das tecnologias digitais, o esforço que ele representa parece cambiar entre limites que podem ser caracterizados pela euforia e pela disforia diante dos avanços tecnológicos (LÚCIA SANTAELLA, In MEDEIROS, 2002, p.134), tendo infinitas possibilidades no entremeio que misturam os impulsos fundamentais, as tensões sobre o corpo e as finalidades; como exemplo, tanto o medo quanto a fetichização do artefato

tecnológico; tanto a crença na obsolescência do corpo<sup>77</sup> quanto a aposta na permanência e pertinência de suas metamorfoses (MENDES, 2010).

As finalidades das tecnologias digitais podem ser descritas, a princípio, como inumeráveis, diante do potencial tecnológico que elas representam. Com base em Manovich, pode-se dizer que nasceram com finalidades comunicacionais e de processamento de dados, e que hoje essas mesmas finalidades primeiras se desdobram em inúmeros usos e fins: produção industrial, transporte, comunicação, diagnóstico e tratamentos médicos, armazenamento e manipulação de dados, pesquisas científicas, criações artísticas, entretenimento, inovações bélicas, etc., sempre com a capacidade de produzir, armazenar e processar as informações em grande escala e alta velocidade. A partir do processo de codificação digital, produtos utilitários, instrumentais, são compostos, assim como uma nova cultura se estabelece, por sobre a morte das antigas, como aponta Serres (2001a). Ele, ainda que não possa ser considerado um disfórico da tecnologia, posto que evidencia seu potencial como instrumento conectivo, alerta para os perigos que traz ao corpo e às culturas, especialmente quando aliada às características da economia financeira contemporânea. Para Serres (2001a, p.210-211), na antiguidade vigorava o dado do mundo; na modernidade, o verbo assume o protagonismo, a linguagem impera; no mundo contemporâneo, tecnológico, o verbo morre e dá lugar ao abstrato, ao código e às cifras corroborando para o fim das culturas. Ele adverte:

Já não vivemos entregues ao dito, vamos perder a linguagem, depois de termos perdido os sentidos, mas entregues, naturalmente, aos dados. Não mais os do mundo, nem os das línguas, mas os dos códigos. Saber igual a estar informado. A informação torna-se a

---

<sup>77</sup> Mario Costa (In DOMINGUES, 1997, p.310-311) lembrando Stelarc e concordando com ele, diz: “Que o corpo se encontre atualmente em seu declínio, que ele vai se fazendo vazio e obsoleto, é, enfim uma constatação de fato sobre a qual nenhuma dúvida pode subsistir”.

forma superior e universal da droga, da sujeição, da adicção. (SERRES, 2001a, p.101).

Pensando como Serres, com a morte do dado, sensível, o ser-corpo humano perdeu seus sentidos (do corpo). Podemos pensar que com a morte do verbo, da linguagem, perdemos o sentido (da vida)? O alerta que Serres nos parece dar é sobre essa dupla desconexão – com o corpo e com a vida, como finalidades – a que nos arriscamos na atualidade tecnológica. Relembremos o que ele nos disse, na seção 1.2., sobre a crise de finalidades em que vivemos.

Sobre o corpo em suas relações com as tecnologias digitais, já havíamos discorrido (MENDES, 2010) sobre certa incompatibilidade na adequação de seu funcionamento aos excessos gerados pela intensidade, pela rapidez, pela compressão e fragmentação espaço-temporal, pela automação do mundo tecnológico atual, podendo gerar estresse, angústia, estranhamento. Vimos como o corpo-totalidade não é fragmentado, interrompido, modular, puramente autômato em seu funcionamento. O tempo, espaço e intensidade de suas ações, motoras ou não, não podem ser sempre caracterizados pelo excesso. É em termos relativos, metafóricos ou virtuais que o corpo pode ir para além de si mesmo ou através de si mesmo, de forma intensa, como desejam as transcódificações contemporâneas. As tecnologias digitais estimulam o estresse, propiciam um corpo rompido, em cisalhamento, um corpo cor-rompido que se debate entre eventos excessivos e leis (físicas) econômicas.<sup>78</sup> Serres também propõe uma interessante mudança de ponto de vista, em defesa do corpo diante dos avanços tecnológicos e diz: “O avião, dizem, encolheu o mundo; ao contrário, todos os meios de locomoção ampliaram-no

---

<sup>78</sup> Adaptou-se, aqui, para o corpo, o entendimento que Katz (1994, p.10) tem sobre a dança: “Uma dança que vive na e pela tensão da dualidade lei/evento. Lei enquanto continuidade, inteligibilidade como código. E evento porque tudo que acontece traz um elemento de arbitrariedade, com descontinuidades e probabilidades”.



desmesuradamente diante de nossos passos. Nossas pernas frágeis já não procuram franquear o espaço.” (SERRES, 2001a, p.328). E lembra: “A felicidade quer que a paisagem resista ao ocre pálido do deserto como o corpo à máquina [...]” (SERRES, 2001a, p.248).

Dentre as finalidades das tecnologias digitais, as que atualmente talvez tragam maiores impactos aos sentidos do corpo e ao sentido da vida sejam aquelas relacionadas ao grande poder de conexão que as tecnologias digitais proporcionam, não apenas a instituições, mas a cada ser-corpo-humano individualmente, que se comunica, então, por redes não mais isoladas, mas interconectadas, rede de redes. Lévy nos apóia com esperança nessa reflexão. Afirmando que não se trata apenas de raciocinar em termos do impacto que essa comunicação pode causar na vida política, econômica ou cultural, mas também em termos de projetos, dos objetivos que temos ao desenvolver as redes digitais de comunicação interativa, Lévy aponta que não há determinismo tecnológico ou econômico simples em relação a esse assunto. Para ele, a cultura da rede não está ainda estabelecida, “seus meios técnicos encontram-se na infância, seu crescimento não terminou. Ainda não é tarde demais para refletir coletivamente e tentar modificar o curso das coisas. Ainda há lugar, nesse novo espaço, para projetos.” (LÉVY, 2011, p.12). E, para esses projetos, ele afirma ser fundamental não nos atermos aos aspectos técnicos ou comerciais que a revolução digital apresenta, mas, de forma urgente, focarmos “os grandes *aspectos civilizatórios* ligados ao surgimento da multimídia: novas estruturas de comunicação, de regulação e de cooperação, linguagens e técnicas intelectuais inéditas, modificações das relações de tempo e espaço etc..” (LÉVY, 2011, p.13). Ele completa: “[...] se avaliássemos a tempo a importância do que está em jogo, os novos meios de comunicação poderiam renovar

profundamente as formas do laço social. No sentido de uma maior fraternidade, e ajudar a resolver os problemas com os quais a humanidade hoje se debate.” (LÉVY, 2011, p.13).

Para Lévy, assim como para Serres (e sua hominescência), vivenciamos um momento de mutação antropológica, com nítidas transformações de nossas capacidades intelectuais, fortemente influenciado pelos avanços tecnológicos. Ele descreve, então, um novo nomadismo nesse ciberespaço, e a urgência de uma *inteligência coletiva*, pautada na valorização em grau máximo das qualidades humanas, no aumento e na diversificação das potências do ser, e que vise menos “ao *domínio de si* por intermédio das comunidades humanas que a um *abandono* essencial que diz respeito à idéia de identidade, aos mecanismos de dominação e de desencadeamento dos conflitos, ao desbloqueio de uma comunicação confiscada, a voltar a trocar entre si pensamentos isolados.” (LÉVY, 2011, p.17).

Para a construção dessa inteligência coletiva, é necessário repensar o projeto modernista e a pseudo-liberdade geradora de automatismos que ele traz; as tecnologias digitais podem intensificar esse projeto. É preciso religar os mundos (arcaico e moderno) numa construção da autonomia como em si conectada. Talvez possamos aprender com o corpo-totalidade e com a sua dança, caso consigamos transpor a experiência dessa corporalidade dançante para o coletivo, para a conexão com o outro. É preciso resgatar os sentidos do corpo, Serres diz; sem abdicar o sentido da linguagem, que também lhe constitui, reiteramos nós. E dar à tecnologia, finalidades (ser-corpo) humanas de vida – desvio e alegria, individual e coletiva. Lembremos: “A língua pode-se tornar artificial, a inteligência quase sempre se torna, a sapiência, nunca.” (SERRES, 2001a, p.177).

### 3.2.1. Dança e tecnologia

*A arte trata, maltrata e trai a técnica ou a tecnologia. [...]. É da perfeita intimidade com os meios, técnicas e procedimentos que o artista será capaz de traição, de gritar um grito preciso que corte a positividade técnica.*

Maria Beatriz de Medeiros

As relações entre dança e tecnologia fazem parte de seara mais ampla de reflexão que engloba as relações entre arte, ciência e tecnologia, compartilhando questionamentos e dúvidas. Grosso modo, essas reflexões discutem as reais possibilidades e formas de integração entre elas, e, ao que parece, mais do lado dos artistas que dos cientistas e profissionais da tecnologia, se crê na possibilidade de sua “fertilização cruzada”. (WILSON, In DOMINGUES, 2009, p.490). Extrapola, no entanto, os horizontes desta tese, discutir as interações entre arte, ciência e tecnologia em sua amplitude; dessa discussão mais abrangente, destacamos os aspectos que nos parecem pertinentes às reflexões sobre dança e tecnologia.

Retomemos nossa constatação, tida a princípio como óbvia na seção anterior, de que a tecnologia digital acontece a partir do corpo, mas fora dele, diferentemente da dança e do jogo, que acontecem, primeiramente, no corpo. A dança e o jogo envolvem o corpo em todos os elementos de análise em foco nesta tese (impulsos fundamentais, pré-movimento, *modus operandi*, finalidade, composição). Já na análise da tecnologia digital, entendida, a partir de Serres, como objetivação do corpo no mundo, consideramos corporais os impulsos fundamentais e pré-movimento que motivam sua produção e uso, mas seu modo de funcionamento, finalidades e composição se concretizam fora do corpo.

Por essas especificidades da tecnologia e da dança, nossas motivações de estudo nessa linha de pesquisa sempre giraram em torno da forma como a tecnologia, que sai do corpo, retorna a ele em seu dançar e, num primeiro momento de investigação, chegamos ao que se chamou de *movimento tecnologicamente contaminado*. (MENDES, 2010). Esse conceito buscou abarcar as características estéticas do movimento da dança contemporânea em contaminação com a tecnocultura, independente do uso de aparatos tecnológicos em cena. Mais especificamente, focamos a contaminação dos elementos do movimento – tempo, espaço, intensidade – pela intensa produção, virtualização e aceleração de circulação das informações; desterritorialização e desconexão temporal; fragmentação e desmaterialização; pela tônica do excesso, enfim, que caracteriza a tecnocultura atual.

Nesta tese, com inspiração na dança feita na máquina, ampliamos a reflexão para o efetivo uso das tecnologias pela dança (ou da dança pela tecnologia, mais propriamente, na *MpD*) mantendo o desejo de aprofundar a investigação nas possibilidades de potencialização da dança no ser-corpo-humano pela tecnologia, e não nas formas de potencialização da dança nos corpos virtuais nascidos de seu processo de imagnetização (dança digital).<sup>79</sup> Essa outra linha de pesquisa abarca diretamente o desenvolvimento de programas, aplicativos e interfaces voltados para a dança, foco que não tivemos aqui. Abordaremos esses equipamentos, necessariamente, por constituírem-se objetos das tecnologias digitais por meio dos quais a tecnologia retorna ao corpo, influenciando seu dançar.<sup>80</sup>

---

<sup>79</sup> Utiliza-se o termo “dança digital” para especificar a dança dos corpos virtuais dentro da imagética do meio digital, diferenciando-a do termo “dança-tecnologia” que, mais abrangente, engloba outras possibilidades de conexão entre dança e tecnologia digital.

<sup>80</sup> A presença desses equipamentos na dança remonta à década de 1980. Joseph Deken (1983) cita o trabalho de Alan Zenuk como pioneiro: um programa que transformava os movimentos dos

Nossa análise, então, propõe acompanhar esse retorno da tecnologia ao corpo dançante focando distintamente suas influências no corpo que dança, buscando as conexões que podem potencializá-lo, e na cena coreográfica propriamente, verificando como seus objetos podem compor com ela.

Esses objetos, dispositivos e programas constituem-se nos produtos criados pelas tecnologias a partir da composição dos princípios apontados por Manovich e tendentes a finalidades instrumentais específicas. Na seara das finalidades da tecnologia dentro da produção em arte, o debate se intensifica, posto que, entendendo-as como fortemente influenciadas tanto pelos impulsos fundamentais quanto pelo pré-movimento envolvidos na construção da tecnologia, as posturas de euforia ou disforia, medo ou fetichização da tecnologia, negação ou reinvenção do corpo (e as nuances entre elas) são fundamentais para a definição dessas finalidades e para a utilização, coerente com tais finalidades, desses dispositivos na composição artística.

---

dançarinos, capturados por sensores eletrônicos, em gráficos digitais (representações corporais), possibilitando a análise, alteração e/ou registro dos movimentos. Desde então, outros programas surgiram, mesmo que de forma ainda muito restrita quanto a sua especificidade para a dança. Steve Dixon (2007) apresenta uma análise dos principais programas em uso desde os anos de 1990, representando importante leitura para os estudos na área. Ele considera limitado o desenvolvimento de programas específicos para a dança e vê na falta de conhecimentos sobre programação por parte dos artistas dessa área a principal razão para o fato. Aponta que o mais comum é a adaptação, para as finalidades da dança, de programas comerciais já existentes, a exemplo de: *Life Forms* (Credo Software Products), *Biped* (Girard e Amkraut), *Character Studio* (UnReal Pictures), *Max/MSP* (Cycling 74), todos desenvolvidos para uso comercial, especialmente para cinema, televisão, videogames e indústria da propaganda. Ainda assim, alguns poucos programas foram elaborados por artistas ou companhias de dança, especialmente focados na resposta e interação desses programas com os movimentos dos dançarinos, em tempo real. Inclui-se nesses desenvolvimentos, dispositivos sensoriais vestíveis, ligados por meio de cabos ou sistemas sem fios a um computador que registra os movimentos ou sons produzidos pelo dançarino. O computador, então, converte os dados em sinais digitais para que se possa, com as ações dos dançarinos, manipular iluminação, projeções e material de áudio, criando uma relação 'ao vivo' entre o dançarino e os recursos sonoros e imagéticos utilizados. Dentre esses dispositivos, Dixon destaca o sistema sensorial *MidiDancer* e o programa *Interactor*, posteriormente substituído pelo programa *Isadora*, criados por Mark Coniglio, diretor artístico da companhia Troika Ranch (E.U.A), e colaboradores. *Isadora* permite inúmeras manipulações de mídia, como a reprodução de vídeo em diferentes velocidades e em sentido inverso, e também distorções visuais como deformação, codificação e giro. (DIXON, 2007, p.195-197).

Essa relação entre impulsos fundamentais, pré-movimento e finalidades parece-nos exemplificada na descrição que Wilson (2009) faz das respostas dadas pelos artistas, entre os anos 1870 e 1920, aos então novos desenvolvimentos tecnológicos e que, para ele, ainda servem como modelo de reação à produção tecnológica atual. Dentre essas respostas ele destaca cinco: a) *Abraço entusiástico*: quando artistas abraçam as novas tecnologias com entusiasmo e às vezes otimismo, buscando para si novos papéis para participar desse desenvolvimento; b) *Estética da ciência / tecnologia*: quando artistas vêem na ciência e tecnologia uma abertura para novas linguagens, e “acesso ao cerne da natureza” (WILSON, 2009, p.495); c) *Crítica / irreverência*: quando artistas, “dissidentes da fé no progresso e na racionalidade” (WILSON, 2009, p.496), focam seus trabalhos nos perigos da tecnologia, como as pessoas serem tratadas como mecanismos, a alienação etc.; d) *Espiritualidade / irracionalidade*: quando artistas entendem que a ciência e a tecnologia, ao enfatizarem o racional e o observável, aumentam a importância do espiritual e do irracional; e) *Invenção de novas mídias*: quando artistas, estimulados pelo desenvolvimento tecnológico, expandem as mídias, os materiais e os processos e contextos com os quais trabalham, ou mesmo criam novas linguagens artísticas como “performances, instalações e a arte conceitual, que focavam mais o questionamento de sistemas culturais que a expressão sensual apenas. Novas invenções como a fotografia, o cinema e o som eletrônico deram origem a contextos completamente novos para a arte [...]” (WILSON, 2009, p.496). Tais posturas diante da tecnologia terminam sendo a forma de condução da linha que fará a tessitura da trama dança-tecnologia, enfatizando, ou negligenciando diferentes aspectos das conexões entre elas, e culminam em composições voltadas a objetivos estéticos distintos.

No primeiro percurso de análise das relações da tecnologia com o corpo dançante, podemos perceber inicialmente, como os impulsos fundamentais que levam o ser-corpo-humano a produzir tecnologia são, em grande parte, compartilhados pela dança e também pelo jogo. Curiosidade, imaginação, prazer da criação, da transformação, encantamento com o novo (magia), prazer da superação de obstáculos, prazer do movimento e da participação (interatividade), podem promover distensões favorecedoras dos prazeres do movimento e da alegria presentes no ato de dançar.

Ao mesmo tempo, o *modus operandi* da tecnologia digital, pautado em estruturas de pensamento rizomáticas, múltiplas, com seus objetos virtuais, imagéticos, codificados, fragmentados, fornecedores de experiências de simulação, atingem o corpo, primeiramente, em sua cognição – Lévy já havia nos apontado isso na seção anterior –, exigindo dele superação de obstáculos nessa área, como capacidade de simultaneidade de percepção, e concomitante conexão com as ações motoras que venham a estar em pauta no objeto tecnológico específico. Essas ações, inicialmente restritas à digitação em teclados, hoje, dado os avanços nas pesquisas em interface ser humano-máquina e em captura de movimentos, estão sendo ampliadas para diferentes experiências de interação e simulação. A conexão dos fluxos do corpo-totalidade, pode, então, ter, na esfera da cognição, uma potencialização de ações mentais, a partir do uso das tecnologias. Podemos pensar que, como o jogo alimenta a imaginação, a tecnologia digital alimenta a cognição.<sup>81</sup>

Ao mesmo tempo, é importante perceber que a desmaterialização, a fragmentação, a velocidade proporcionadas pelas tecnologias e presentes em muitas experiências

---

<sup>81</sup> Essa discussão divide os especialistas. Para alguns, as tecnologias digitais desenvolvem funções cerebrais mais complexas e sofisticadas; para outros, a multiplicidade e superficialidade das ações no meio tecnológico estão nos “emburrecendo”. Ambos concordam que está havendo uma diminuição na capacidade de concentração e reflexão. Ver CAIRO, MOON e SORG, **A internet faz mal ao cérebro?** 2011.

de simulação, podem ser obstáculos à vivência do movimento em plena conexão de fluxos do corpo, à verdade e inteireza do movimento, uma vez que, priorizando os fluxos mentais, tensiona o corpo na direção da desconexão de sua organicidade, do reforço à dualidade corpo-mente, e ainda o expõe a excessos que lhe estressam, como vimos antes. A natureza virtual, codificada da tecnologia é, a priori, antagônica à natureza material, orgânica do corpo, e lhe constitui desafio de base.

A automação parece ser outra característica da tecnologia desfavorecedora do corpo dançante uma vez que é resultado da diminuição da intencionalidade humana na interação com a máquina. A programação dos objetos digitais limitam, através do estabelecimento de ações automatizadas, as possibilidades de interação com eles, limitando a criatividade e expressividade humanas. Essas limitações podem ser entendidas aqui como as regras estabelecidas pela máquina para nossa interação com elas, assim como no jogo e na dança. É fato que observamos uma expansão desses limites a cada nova etapa de desenvolvimento tecnológico, a programação dos objetos buscando incluir cada vez mais a criatividade e expressividade humanas. No entanto, parece haver sempre uma margem de liberdade que se apresenta premida pelas ações automatizadas de que nos fala Manovich.

As conexões da tecnologia com o corpo se distendem para a composição da cena coreográfica e lhe desafiam com tensões semelhantes. Aqui vamos fazer um paralelo com as artes visuais para melhor apresentar nossa reflexão. Partindo da compreensão do caráter preponderantemente imagético das tecnologias digitais, visto na seção anterior, podemos pensar que as relações entre artes visuais e tecnologias se constroem sobre bases menos conflitantes do que as em que se dão as relações com a dança. A principal tensão que parece se



estabelecer entre artes visuais e tecnologia, em nossa reflexão, advém do antagonismo de suas finalidades originais (no sentido de primeiras): expressão estética de um lado e instrumento utilitário de outro. Essa tensão é alimentada pela sedução que a tecnologia digital provoca aos impulsos fundamentais que a tecnologia aciona no corpo – curiosidade, imaginação, prazer da criação, da transformação, encantamento com o novo (magia), prazer da superação de obstáculos prazer do movimento e da participação (interatividade) – e que pode descortinar tanto pré-movimentos de encantamento como de temor. A composição dessas tensões se atualiza em obra de arte na forma de imagens que, digitais (codificadas, modulares, variáveis), se proliferam, automatizam, aceleram, diversificam, mesclam, modificam, intensificam suas características, aumentando suas possibilidades de afetar sensorialmente o ser-corpo-humano, e, assim, permanentemente em mutação, retroalimentam o encantamento pelo novo. A Arte-tecnologia assim gerada é arte visual, imagética, potencializada e potencializadora das sensações do fruidor, tamanha a capacidade de criação e manipulação dessas imagens pelo meio computacional. A hibridização pode se dar, então, entre arte e tecnologia de forma fluida, desfazendo-se o antagonismo inicial das finalidades, compondo as tensões por distensão, sem cisalhamento.

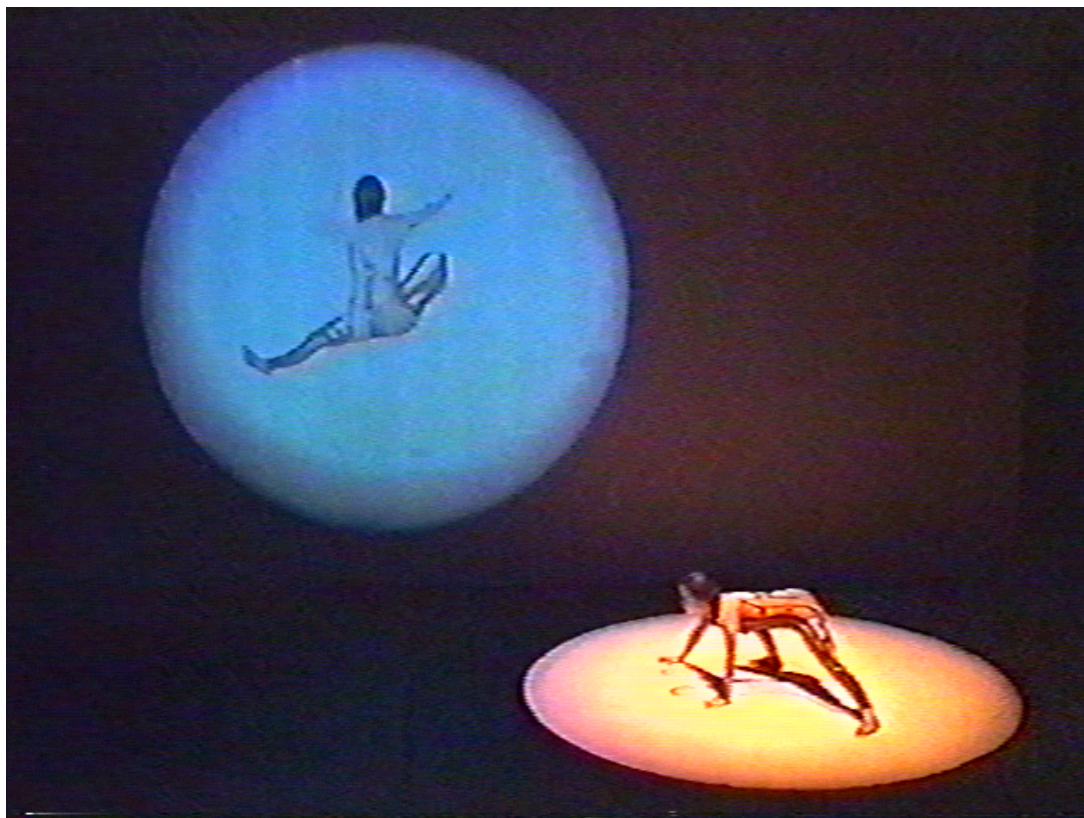
Na dança, visualidade e cinética se misturam. A tensão inicial do antagonismo entre as finalidades da dança e da tecnologia se amplia, pois a expressão em questão é a do corpo em movimento, e o meio tecnológico digital, como vimos, é instrumento prioritariamente imagético. A atualização dessa tensão nas obras de dança-tecnologia, então, vem se dando, no geral, por imagetização da dança, o que se torna elemento desafiador para a coerência dessas obras. Pelo seu caráter virtual, imagético, as tecnologias muito facilmente potencializam a imagem

gerada, mas não necessariamente, potencializam a movimentação nascente no corpo-totalidade. Independentemente da contaminação do movimento com a tecnocultura (o *movimento tecnologicamente contaminado*), a conexão em cena do corpo com a tecnologia tanto pode fazer surgir experiências estéticas advindas da riqueza cinética da dança, como pode originar experiências estéticas preponderantemente pela riqueza imagética proporcionada pela tecnologia. Não se faz aqui juízo de valor: as experiências estéticas, sejam quais forem suas fontes, são experiências significativas para o sensível humano. Apenas, do ponto de vista da linguagem da dança, algumas não alcançam a finalidade expressiva desejada. E esse desafio é tanto mais forte quanto mais fortes são a euforia e o entusiasmo com a tecnologia.

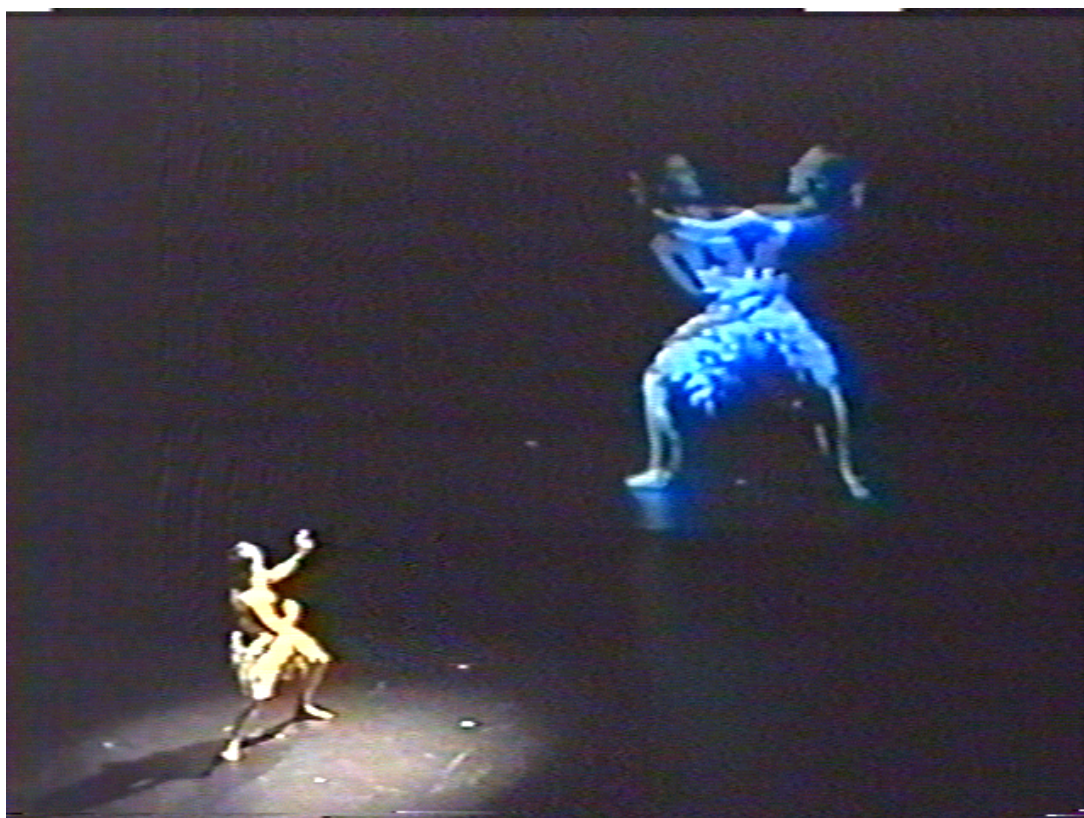
Dixon nos apóia com suas observações sobre obras coreográficas estadunidenses em dança-tecnologia. Os trabalhos nos quais ele percebe um “fenômeno estético genuinamente novo trazido pela interseção entre dança e arte computacional” (DIXON, 2007, p.194, tradução nossa<sup>82</sup>) são aqueles em que a pesquisa cinética acompanha, ou mesmo lidera, as preocupações imagéticas. Cita como exemplo os primeiros trabalhos de Merce Cunningham com o programa *Life Forms*, e como os recursos desse programa complementavam e expandiam os objetivos e princípios temáticos do coreógrafo; cita, também, a obra ***Ghostcatching*** (1999), de Bill T. Jones, composta por manipulações gráficas dos movimentos capturados do coreógrafo, mas que mantinham o ritmo, a gravidade, a dinâmica, o peso, e a intenção da dança original de Jones. Em nosso trabalho anterior (MENDES, 2010), demos exemplos dessas pesquisas citando obras da brasileira Ivani Santana (Figura 12) e da estadunidense Cathy Weis (Figura 13).

---

<sup>82</sup> “[...] *genuinely new aesthetic phenomenon brought about in the intersection of dance and computer art.*”



**Figura 12: Corpo aberto**, de Ivani Santana  
SANTANA, Ivani. **Corpo Aberto**. Projeto Rumos Dança / Itaú Cultural. São Paulo, 2000/2001.



**Figura 13: Haiku #3, With a shadow of turning**, em *Electric Haiku*, de Cathy Weis  
WEIS, Cathy. *Electric haiku and an abundanza in the air*. In: STEINER, Charlie. Video. New York, 2002.

Vimos acima como os impulsos fundamentais envolvidos na produção tecnológica são, em grande parte, compartilhados pela dança e podem favorecer a sua produção. No entanto, essas distensões favorecedoras estão em dependência da postura, do pré-movimento desse corpo dançante para com a tecnologia, e do domínio do *modus operandi* tanto da dança quanto da tecnologia em uso. A ludicidade trazida pela interação, por exemplo, encanta e atrai dançarinos e plateia. Dixon (2007, p.201) lembra que nos primeiros trabalhos de dança-tecnologia, onde, de forma interativa, os dançarinos acionavam, com seu movimento, os sons e projeções, o público costumava achar mais eficaz quando essa interação era perceptível. Ao mesmo tempo, é preciso destacar que essa mesma ludicidade traz em si o componente do prazer pelo novo, pela descoberta e superação de obstáculos, os quais, uma vez contemplados, geram saciedade e novas expectativas. Ele recorda:

O que entusiasmava na década de 1990 era frequentemente menos a “arte” e mais o sentimento de testemunhar os últimos e mais novos milagres da magia tecnológica. Mas o aspecto milagroso tende a não durar, nós simplesmente nos acostumamos a ele, o adotamos e absorvemos, e ficamos a espera do próximo milagre. (DIXON, 2007, p. 208, tradução nossa<sup>83</sup>).

Daí a importância da clareza das finalidades, da percepção das escolhas – se por objetivos lúdicos apenas, se por objetivos expressivos dentro da estética imagética ou dentro da cinética, ou a combinação entre eles, ou outras possibilidades. O que se busca elucidar aqui não é a validade de um único caminho, mas a importância da atenção a essas escolhas para a coerência da obra resultante.

---

<sup>83</sup> “What thrilled in the 1990s was often less the ‘art’ and more the sense of witnessing the newest and latest miracles of technological magic. But the miracle aspect tends not to last, we simply get used to it, adopt it, absorb it, and wait for the next miracle to arrive.”

As implicações do *modus operandi* da tecnologia digital para a cena podem ser analisadas a partir dos seus princípios constitutivos. Foi visto no estudo sobre o *movimento tecnologicamente contaminado* que a modularidade característica dos objetos digitais também está presente na organização espaço-temporal dos movimentos e seqüências de movimentos na dança contemporânea, e é freqüentemente usada como recurso de experimentação. No entanto, em sua composição, como produto artístico, a modularidade quando utilizada, diferentemente dos objetos das mídias digitais, faz com que a dança não permaneça a mesma quando da manipulação de seus módulos dentro da obra, configurando uma nova totalidade a cada mudança. O mesmo vale para o princípio da variabilidade que, na dança, está relacionado à criação e composição dos movimentos, mas não gera diversas versões de um mesmo objeto. Nela, diferentes versões configuram diferentes objetos coreográficos. Essa característica das mídias digitais pode funcionar, então, tanto como modelo para construção de obras não pré-fixadas, onde a cada apresentação a modularidade e variabilidade de seqüências de movimento configuram novas obras, quanto como instrumento mesmo para essa diversificação nos trabalhos em dança-tecnologia. Elas facilitam a inclusão do acaso e de estratégias lúdicas no processo de composição, reafirmando a importância da improvisação não apenas como estratégia de experimentação criativa, mas como recurso mesmo de composição da obra final.<sup>84</sup> Junto ao princípio da automação,

---

<sup>84</sup> Dixon apresenta várias análises de obras coreográficas em que a inclusão do acaso e aleatoriedade marcam a estética da obra. Como exemplo, a obra **Eidos:Telos** (1995) de Willian Forsythe, que, em sua primeira parte, “incorporou um computador que escolhia palavras a partir de um banco de dados, modificando a sua cor, forma e movimento, e as exibia em monitores que eram visíveis apenas para os dançarinos. Os bailarinos podiam sair de sua coreografia predeterminada para reagir e responder a esta exibição de dados, criando novos padrões de dança a partir de um estímulo invisível para o público.” (2007, p. 200, tradução nossa do original: “*incorporated a computer that picked words from a database, modified their color, shape, and movement, and displayed them on monitors that were only visible to the dancers. The dancers could move from their predetermined choreography to react and respond to this data display, creating new dance patterns from a stimulus unseen by the audience.*”).

esses recursos tecnológicos assumem a função de regra na construção coreográfica, aproximando a estrutura da dança-tecnologia à estrutura dos *jogos-cena* de Pinho. O desafio para a dança que enxergamos aqui reside nas implicações do caráter essencialmente virtual imagético das mídias digitais. Como vimos, esse caráter parece acionar mais habilidades cognitivas que motrizes, e fazer que se conectem de forma esteticamente eficiente com o movimento é um desafio aos trabalhos em dança-tecnologia. Cruzando o pensamento com as reflexões sobre o jogo, percebemos como o *modus operandi* do jogo pode acionar uma resposta motriz imediata, espontânea e criativa, dada sua atuação no próprio corpo, acionando diretamente seus impulsos, pré-movimento e composição final. Já as tecnologias não atingem de forma primeira e direta o movimento, sendo intermediada pela imagem, carecendo de esforço e atenção específicos nesse sentido.

A análise aqui feita buscou não acatar ou rejeitar nenhuma das reações dos artistas à tecnologia apresentadas por Wilson anteriormente. Buscamos suscitar outros elementos para a reflexão sobre como o corpo que dança reage à tecnologia digital, nas formas em que ela retorna a ele. Entre esses elementos estão:

- a) possibilidades favorecedoras da dança presentes nos impulsos fundamentais envolvidos na produção e uso das tecnologias;
- b) aprimoramento de fluxos cognitivos do corpo;
- c) usos instrumentais da tecnologia nos processos de improvisação;
- d) perigos da desconexão dos recursos utilizados com os movimentos;
- e) perigos da sobrevalorização dos efeitos imagéticos e da novidade da surpresa superando o prazer da expressão estética e poética do movimento – a dança não é (só) o ‘novo efeito’, em termos de movimento, mas é, principalmente, o movimento que esteticamente expressa a si mesmo e ao corpo que dança, com coerência

interna da obra, em conexão com o mundo, para outro e para a vida, e nesse sentido, pode até ser “velho”; f) enfim, perigos de uma desmaterialização tendente ao desprestígio da vida. O quadro abaixo sistematiza o mapa analítico percorrido aqui.

Tecnologia digital		Conexões com a Dança
Impulsos fundamentais:	Curiosidade; encantamento com o novo; prazer da criação e transformação; atração pelo maquínico; prazer do movimento e da interatividade;	Presentes em grande parte também na dança, podem promover distensões favorecedoras dos seus impulsos fundamentais;
Pré-movimento:	Euforia, disforia; medo, fetichização; negação do corpo, reinvenção do corpo;	Qualificam as distensões possibilitadas pelos impulsos fundamentais e agem sobre as finalidades, trazendo implicações para a coerência da obra coreográfica;
<i>Modus operandi:</i>	Virtualização por codificação digital; modularidade; automação; desmaterialização; fragmentação; desterritorialização; velocidade;	Pode potencializar a cognição e simultaneamente, tensionar o corpo totalidade na direção do cisalhamento corpo/mente; desafia a organicidade do corpo; a automação desafia a liberdade criativa da dança;  Pode contaminar a estética do movimento ( <i>movimento tecnologicamente contaminado</i> );  Para a composição cênica, pode assumir a função de regra, favorecendo a inclusão do acaso e da interatividade;
Finalidade:	Instrumentalização para fins de comunicação, armazenamento, produção, processamento e distribuição de informações, em grande escala e velocidade; constituição de redes;	Pode instrumentalizar os processos técnicos em dança (treinamento, composição, montagem, registro); pode intermediar a conexão com outras linguagens (música, iluminação, cenografia);  Pode favorecer a conexão entre corpos dançantes em espaços-tempos descontínuos;
Composição:	Processo de codificação digital e produto utilitário virtual: variável, múltiplo, com dupla camada (cultural e computacional), imagético, excessivo;	O caráter excessivo desafia o corpo-totalidade; O caráter imagético desafia a cinética da dança;

**Figura 14:** Mapa resumo da análise das conexões entre tecnologia e dança

Mas, se há perigos no caminho, há caminhos no perigo.<sup>85</sup> Muitos são os profissionais e grupos que têm se dedicado a trilhá-los, num esforço que se aproxima do pensamento de Medeiros trazido na epígrafe desta seção. Como exemplo de pesquisas brasileiras, podemos citar: Ivani Santana (2002, 2003, 2006), em tele-presença; Ludmila Pimentel (2000), em ciberdança; Grupo Cena 11, com dispositivos robóticos (FERREIRA, 2001), entre outros.

<sup>85</sup> Inspirado em fala do Prof. Fernando Villar, UnB, durante etapa de qualificação desta tese.





**Figura 15:** Grupo Cena 11  
cena11.com.br/html/foto.html, capturada em 17/12/2003, atualmente indisponível.

Nesta pesquisa, nos debruçamos sobre a *MpD*, percebendo nela espaços de interseção entre jogo e tecnologia digital onde os perigos acima mencionados se consubstanciam em uma expressão singular.



## CAPÍTULO 4. VISITA À DANÇA NA MÁQUINA

### 4.1. Jogos eletrônicos de dança: pequeno histórico evolutivo

O primeiro jogo eletrônico de dança foi lançado em 1998, pela empresa japonesa *Konami* e recebeu o nome de ***Dance Dance Revolution: 1st Mix***. O último lançamento registrado por esta tese foi o jogo *Fiesta 2*, lançado pela empresa *Andamiro* em novembro de 2012. Nesses catorze (14) anos, sete (7) empresas passaram a investir no mercado e mais de (120) cento e vinte diferentes versões de jogos foram lançadas, tanto para fliperamas, quanto para processadores (consoles) domésticos.<sup>86</sup> (Apêndice I).

As diferenças tecnológicas entre eles são muitas, e implicam em distintos modos de jogo e dança. Os primeiros jogos foram criados para plataformas *arcade* (ou fliperamas);<sup>87</sup> eram equipamentos grandes, compostos de gabinete, tela, processador, amplificadores de som e um piso acoplado ao processador sobre o qual o jogador deveria dançar (Figura 16).<sup>88</sup> Máquinas grandes, de custo elevado, e que se tornavam disponíveis aos jogadores apenas em espaços públicos, frequentemente em estações de jogos eletrônicos de centros comerciais.

Ainda hoje esse tipo de jogo é utilizado, mesmo após a proliferação de jogos para consoles domésticos, com suas últimas versões tendo sido lançadas em 2012 pelas duas maiores empresas produtoras, *Konami* e *Andamiro*.

---

<sup>86</sup> Dados retirados das pesquisas realizadas na *www*. Ver sítios visitados na Bibliografia desta tese.

<sup>87</sup> O termo fliperama designa tanto as máquinas de jogos eletrônicos quanto o estabelecimento comercial que explora esse tipo de jogo. Neste estudo, será sempre referenciado à primeira acepção.

<sup>88</sup> Nas versões para consoles domésticos, esse piso é substituído por um tapete.



**Figura 16:** Primeira máquina de jogo eletrônico de dança: *DDR 1st Mix* (Konami)  
 Imagem disponível em [eight.fibreculturejournal.org/fcj-048-land-of-a-couple-of-dances-global-and-local-influences-on-freestyle-play-in-dance-dance-revolution/](http://eight.fibreculturejournal.org/fcj-048-land-of-a-couple-of-dances-global-and-local-influences-on-freestyle-play-in-dance-dance-revolution/), capturada em 30/09/2013.

As máquinas de dança estão inseridas na família de jogos eletrônicos conhecidos como *Bemani* (abreviação de *Beat Mania*, ou “mania por batidas”, na concepção rítmica), todos jogos que utilizam o corpo humano em interação com a música. Para os pesquisadores Jacob Smith (2004) e Brent Auerbach (2010), tais jogos têm nos jogos de karaokê seus predecessores, tanto em termos de tecnologia de jogo, quanto pelas formas de interação social que propiciam, e ambos desenvolvem seus estudos com base nas características musicais desses jogos. De fato, a música é elemento fundamental da diversão proporcionada pelos jogos de dança; compõe, junto com os desafios trazidos pela programação, sua base lúdica, sendo estímulo inicial ao movimento; abraça e envolve a *paidia* e o *ludus* nesses jogos. Entre os jogadores entrevistados, e nas respostas ao questionário, evidencia-se esse aspecto atrativo das *MpD* pautado na junção entre jogo e ritmo. Encontramos frases como: “o ritmo me era agradável...

aquela coisa de seguir as setas, seguir o ritmo, aquilo me chamou a atenção.” (KEI, Apêndice III, p.262); “Está unindo o útil ao agradável!” (OGG, referindo-se à junção entre música e jogo, na *MpD*; Apêndice III, p.248). E, especificamente entre os jogadores do *estilo livre*, a música é, em geral, o primeiro estímulo para a criação. Em tais jogos, a concepção de dança está atrelada ao acompanhamento de músicas por meio de movimentos, não havendo a possibilidade da desvinculação entre elas, como acontece nas práticas da dança contemporânea pautadas no princípio de autonomia expressiva das linguagens. Além das músicas, imagens de fundo de tela aparecem durante o jogo; não serão abordadas aqui por não estarem diretamente relacionadas ao movimento, mas constituem importante elemento da visualidade desses jogos, integrando sua camada cultural (MANOVICH, 2000).

A concepção desses jogos baseia-se numa codificação do movimento através de setas que têm a dupla função de indicar os movimentos a serem executados e, simultaneamente, traduzir o movimento do jogador para o mundo virtual do jogo. As setas são a codificação e também compõem as interfaces do jogo: a) o piso sobre o qual o jogador posiciona-se, bidimensional, é composto de setas com função de comando, que indicam posições espaciais a partir do centro, onde o jogador se localiza – seta para frente, trás, direita e esquerda (Jogo **DDR**) ou para as diagonais e marcação no centro (Jogo **Pump It Up – PIU**<sup>89</sup>), como mostra a Figura 17; b) na tela do jogo, a programação estabelece em que setas de comando o jogador deve pisar a cada momento da música, da seguinte forma: setas deslizantes movem-se na tela, de baixo para cima, até atingirem um grupo de setas transparentes fixas posicionado na parte superior da tela; nesse momento, quando a seta deslizante atinge sua correspondente fixa, o jogador deve pisar a seta de

---

<sup>89</sup> O jogo **Pump It Up**, principal concorrente do jogo **DDR**, é produzido pela cia. coreana *Andamiro*.

comando correspondente localizada no piso (Figura 18 e Vídeo 1).<sup>90</sup> Além da localização espacial, as setas indicam também o intervalo de tempo entre um movimento e outro, a partir do uso de cores diferentes para cada intervalo de tempo.<sup>91</sup> Ganha pontos no jogo aquele que pisa corretamente no espaço/tempo indicado pelas setas deslizantes na tela. Além dos pontos computados, o retorno da atuação é dado imediatamente na tela do jogo através de expressões, variantes para cada linhagem de jogo, mas que, em geral vão do “perfeito!” (*perfect*), ao “boo!”, passando pelo “grande!” (*great*) e pelo “bom!” (*good*). A trilha sonora do jogo acrescenta comentários a esses resultados, parabenizando e estimulando os acertos assim como espezinhando os jogadores quando erram. Ao final, a máquina confere um conceito para a atuação do jogador indicando seu percentual de acertos (esse conceito varia entre as linhagens de jogo, podendo ir, a exemplo do **PIU**, do F – *failed*, fracasso – ao SS – quando o jogador acerta 100% das setas com pisada perfeita).

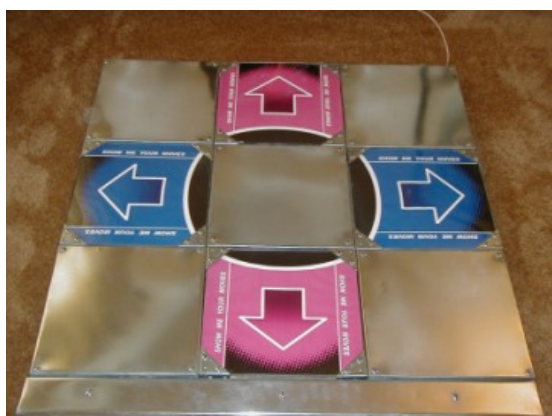
Nesses jogos, há uma tradução do espaço/tempo do movimento, esse por natureza tridimensional, numa linguagem linear com setas como código, como numa forma precária de notação da dança – precária pois pautada apenas em seu aspecto rítmico. O ritmo é o elemento do movimento que a *MpD* aciona de forma inicial e intensa, e pauta a diversão do jogo no prazer que ele proporciona. Para Auerback, essa característica da *MpD* faz dela importante instrumento de

---

<sup>90</sup> Os Vídeos (de 1 a 15) citados neste texto encontram-se no *dvd* anexo; suas referências encontram-se na Bibliografia desta tese e também no referido *dvd*.

<sup>91</sup> “Via de regra [sobre os jogos da linhagem **DDR**], as pisadas que ocorrem no batimento são assinaladas por setas vermelhas e as que ocorrem fora dele por setas azuis. Setas amarelas significam as pisadas em segunda e quarta semicolcheias de uma batida, e setas verdes são reservadas para tercinas. A seta ‘congelamento’, que é verde e alongada, indica que a pisada deve ser mantida por um certo período de tempo.” (AUERBACK, 2010, p.4, tradução nossa: “As a rule, attacks occurring on the beat are signaled by red arrows and those on the offbeat by blue arrows. Yellow arrows signify hits on the second and fourth sixteenth of a beat, and green arrows are reserved for triplets. A “freeze” arrow, which is green and elongated, indicates that a step is to be held for a certain duration.”).

aprendizado rítmico, e ele desenvolve estudos sobre a aplicação pedagógica de tais jogos na formação de músicos. Apesar de não se referir especificamente à dança, suas pesquisas podem servir de base para reflexões também no campo do ensino dessa arte. Tais pesquisas alertam para as vantagens da *MpD* para o aprendizado rítmico em função de sua interface simples e intuitiva, baseada em passos, concentrar o foco do movimento no ritmo, deixando aspectos melódicos e harmônicos de lado. Essa característica estimula o corpo e desenvolve, segundo o autor, habilidades essenciais para o músico, como: a) estimulação do nervo vestibular pelo impacto da pisada sobre o piso; o autor cita trabalhos que mostram a importância dessa estrutura cerebral no processamento e compreensão rítmica; b) a capacidade de agrupamento de notas (no caso, setas) durante a leitura rítmica; c) e a capacidade de antecipação da visão das próximas setas a serem pisadas. (AUERBACH, 2010, p. 3). Essas duas últimas habilidades seriam interdependentes e de importância central para o aprendizado rítmico, e a *MpD*, pelo caráter lúdico, ao estimular o jogador a não parar de jogar, faz com que ele aprenda a agrupar e antecipar a visão das setas e a executar os movimentos indicados por elas. Ele entende que essa antecipação das metas de movimento tem papel importante na preparação de condições básicas para a execução dos próximos movimentos, a exemplo do ajuste postural.



DDR



PIU

**Figura 17:** Pisos dos jogos *DDR* e *PIU*, apresentando as setas de comando

Imagens disponíveis em [et.wikipedia.org/wiki/Pilt:Dance\\_Dance\\_Revolution\\_homemade\\_metal\\_dance\\_pad.jpg](http://et.wikipedia.org/wiki/Pilt:Dance_Dance_Revolution_homemade_metal_dance_pad.jpg) e em [unityarea.blogspot.com.br/2009/11/pump-it-up-pc.html](http://unityarea.blogspot.com.br/2009/11/pump-it-up-pc.html), capturadas em 30/09/2013.



**Figura 18:** Tela do jogo *DDR*: setas deslizantes e setas fixas

Imagem disponível em [tarybelmont.blogspot.com.br/2011/10/dancing-games.html](http://tarybelmont.blogspot.com.br/2011/10/dancing-games.html), capturada em 30/09/2013.

A tecnologia dos jogos eletrônicos de dança diversificou-se bastante desde o primeiro jogo lançado. Hoje podemos encontrar jogos de dança que dispensam pisos, tapetes ou qualquer tipo de interface de contato. Equipamentos munidos de tecnologia de leitura de movimento “observam” o jogador em ação e comparam seus gestos aos do dançarino virtual apresentado na tela. Ganha ponto o jogador que alinhar a sua silhueta a do dançarino virtual.

O comando do movimento, nesse caso, não vem de um código alheio ao próprio movimento (as setas), mas de uma imagem antropomórfica à qual

se procura imitar. Observemos o pequeno desenho humano próximo à imagem da dançarina, na Figura 19 (Vídeo 2). Ele indica o próximo movimento a ser feito.



**Figura 19:** Imagem antropomórfica indicando movimento: jogo *Just Dance 3*, Ubisoft  
Imagem disponível em [gamingbolt.com/just-dance-3-wii-review](http://gamingbolt.com/just-dance-3-wii-review), capturada em 30/09/2013.

Até mesmo essa imagem foi eliminada em algumas versões mais recentes dos jogos de dança (Figura 20 e Vídeo 3). Nelas, a própria imagem do jogador é capturada durante o jogo e é projetada na tela, simultaneamente à execução dos movimentos. Nesses jogos a indicação rítmica volta a ser codificada, como nas *MpD*, mas feita através de círculos vazios que aparecem na tela em diferentes posições em torno da imagem do jogador, e que, no momento em que são preenchidos, devem ser tocados virtualmente por ele, com um de seus membros. A escolha da parte do corpo a tocar o círculo é livre, permitindo que os jogadores executem diferentes movimentos entre si e a cada jogo.



**Figura 20:** Indicação rítmica através de círculos: jogo *Rhythm Party*, Konami  
Imagem disponível em [shacknews.com/game/boom-boom-dance](http://shacknews.com/game/boom-boom-dance), capturada em 30/09/2013.

Nos jogos baseados na tecnologia de captura de movimento, a figura da grande máquina é diluída. Não existem os grandes gabinetes; não há piso. Várias versões para equipamentos menores, domésticos, exigem apenas o console equipado com tecnologia de captura do movimento e um monitor de televisão. Tal tecnologia, abarcando todo o corpo, amplia o espaço disponível ao jogo, anteriormente restrito ao piso de setas, e reduz o espaço da máquina em si.

Não é escopo desta tese proceder ao mapeamento histórico detalhado e definitivo de todos os jogos eletrônicos de dança e suas versões já lançadas; procedemos a um mapeamento mais geral que atendesse a necessidades da análise (Apêndice I). Nesta pesquisa, optamos por aprofundar o estudo sobre o jogo pautado no código das setas, mais especificamente, os jogos das linhagens **DDR** e **PIU**, em suas versões fliperama, por havermos observado nesses jogos uma movimentação mais livre e criativa, a despeito de uma tecnologia tida como menos avançada, e que é resultante de uma das formas de jogá-lo, a modalidade *estilo livre* (*freestyle*), em contraponto à modalidade *velocidade* (*speed*), ou *técnica* (*tech play*).



Em ambas modalidades, o princípio básico do jogo é o mesmo: executar, com precisão espacial e rítmica, os passos indicados pela máquina; no entanto, diferenciam-se em função das finalidades e composição: no modo *velocidade*, os jogadores buscam alcançar níveis cada vez mais difíceis de execução correspondentes ao incremento na quantidade de setas a serem pisadas em cada fração de tempo, resultando numa movimentação frenética, mecanizada, extremamente rápida e concentrada nos pés (Vídeo 4); já na modalidade *livre*, os jogadores optam por níveis de velocidade menores, com menor quantidade de setas por minuto, para que possam incluir, na movimentação, gestual de braços, tronco e cabeça (Vídeo 5). Essas modalidades trazem especificidades nas formas de composição de tensões entre dança, tecnologia e jogo, na *MpD*, a serem vistas mais detalhadamente na seção 4.2., e que, na modalidade *estilo livre*, podem constituir-se exemplo de conexão entre dança, tecnologia e jogo que se dá em favorecimento à dança, potencializando-a em sua autonomia nessa interação entre campos.

Outro aspecto importante a destacar é que esse tipo de jogo, pautado em setas, possui equivalentes em versões abertas, construídos muitas vezes em ambientes colaborativos, disponíveis na Internet gratuitamente, e que permitem a programação. Isso possibilita que o jogador escolha as músicas, elabore as rotinas de passos-setas a serem executadas e os níveis de dificuldade a serem superados, abrindo um vasto campo de possibilidades de utilização da máquina, a exemplo de usos pedagógicos no ensino de dança, e de novas pesquisas sobre ela.

Mesmo não concebidos com as tecnologias de captura de movimento mais recentes, esses jogos continuam exercendo atração sobre a juventude, no Brasil e no mundo, estando presentes em diferentes eventos – como o

OTACON (Nota 9) – e em campeonatos regionais, nacionais e mundiais.<sup>92</sup> Virtualmente, redes de comunicação, troca de informações e aprendizado giram em torno desses jogos e seus adeptos, constituindo comunidades específicas para esse fim.<sup>93</sup> De fato, concordando com Smith e Auerback, podemos perceber que além do componente de diversão pessoal, tais jogos trazem uma forma de interação social específica, que mescla jogo e cena, que demanda espaços públicos e atrai espectadores, que necessita da presença física do jogador em contraposição aos muitos jogos em rede (*online*) bastante difundidos entre a juventude atual. Esses aspectos sócio-culturais têm sido alvo de grande parte dos estudos encontrados sobre a *MpD*, e, ainda que esse não seja o mote da visita que fazemos a ela, eles serão abordados na medida em que colaboram com a análise das conexões entre dança, jogo e tecnologia aqui em estudo. A tais aspectos dedica-se a próxima seção.

#### 4.1.1. Estudos precedentes

A ainda pouca literatura encontrada sobre a *MpD* dedica-se especialmente à discussão sobre elementos sócio-culturais presentes no jogo. Algumas pesquisas (ANDREWS, 2006; 2008; CHIEN, 2006) discutem as construções identitárias proporcionadas por ele, focando em questões de gênero e raça, a partir de tensões entre globalidade e localidade presentes na máquina. Outros pesquisadores aprofundam o aspecto musical desses jogos, ora dentro da perspectiva cultural, relacionando-os aos fluxos de globalização e discutindo

---

<sup>92</sup> Em 17 de agosto de 2013 aconteceu, em São Paulo-SP, o *International Pump Festival 4th Movement*, e o próximo campeonato nacional acontecerá em Salvador-Ba, em dezembro de 2013. Apesar da manutenção desses eventos, nos relatos dos jogadores entrevistados, há referência a certa diminuição no número de participantes, indicando uma possível redução no interesse por esse tipo de jogo. Um aprofundamento em termos estatísticos se torna necessário para a confirmação dessa observação e continuidade das pesquisas na área.

<sup>93</sup> Ver lista de fóruns e páginas virtuais na Bibliografia desta tese.

massificação musical de estilos (SMITH, 2004; DEMERS, 2006); ora investigando seu potencial pedagógico para o aprendizado rítmico em música (GEE, 2003; AUERBACH, 2010), como vimos antes. Identificamos ainda uma terceira vertente de pesquisa que aprofunda as relações entre jogo e cena, entre jogador e público, presentes nesses jogos (LIN & SUN, 2008; CRAWFORD & GOSLING, 2008).

Nesses estudos, encontramos uma análise inicial do funcionamento do jogo, mas que caminha para a distinção entre os modos de jogo *estilo livre* e *velocidade*. Essa distinção é definidora de diferentes perspectivas dentro dos enfoques adotados nas pesquisas citadas, e também para nosso estudo, ela é fundamental para a análise das tensões entre jogo e dança presentes na máquina.

Na perspectiva, então, da colaboração dessas pesquisas ao estudo aqui desenvolvido, elas foram abordadas a partir, principalmente, das contribuições que trazem à compreensão das diferenças entre essas modalidades de jogo. Destacamos, nesta seção, as reflexões sobre as tensões entre globalidade e localidade e sobre as relações entre jogador e espectador.

Gillian Andrews (2006; 2008) e Irene Chien (2006) discutem em suas pesquisas como as formas de dança fornecidas pela máquina são determinadas não apenas por concepções de dança e de jogo, mas por fluxos culturais, econômicos e tecnológicos que culminam por veicular paradigmas identitários. Elas questionam como se dão identificações raciais e sexuais no encontro entre corpo humano e tecnologia; quem decide sobre como os jogadores vão dançar; como, tacitamente, jogadores aceitam estereótipos raciais e homofobia por vezes veiculados nas imagens de fundo de tela dos jogos e/ou por grupos específicos de jogadores.

Para essa análise é importante retomarmos o conceito de tecnocultura, no qual a tecnologia digital tem papel preponderante na construção dos modos de existência através de seus objetos e dos bens simbólicos que produz. Em apoio às preocupações de Andrews e Chien, Nízia Villaça e Fred Góes (1998, p.151) enfatizam como esses bens simbólicos têm ação decisiva na apreciação das identidades sociais, “num mundo onde já não se pode negar a importância da cultura de consumo como um nível de cidadania a ser atingido [...]”. Somando-se a isso, vemos como todo o contexto sócio-econômico-cultural está impregnado de tecnologia e como, na conexão do corpo com o mundo, esse contexto influencia o pré-movimento dessas danças, assim como também seu *modus operandi*, contaminando o movimento com sua estética (*movimento tecnologicamente contaminado*). No fenômeno da *MpD*, a tecnologia não apenas traz implicações para o pré-movimento, ela parece ser, de fato, na condição de instrumento para o jogo, a propulsão do próprio movimento. Simultaneamente, vemos como a cultura também impregna a tecnologia, compondo o que Manovich chama de camada cultural das mídias digitais. A evolução dos jogos eletrônicos de dança, ao ampliar as formas de captura do movimento, vem permitindo ao corpo-totalidade caracterizar essa camada dos jogos de dança com seus desejos lúdicos e estéticos. No entanto, como jogos de codificação fechada, esse poder fica restrito aos programadores, às empresas produtoras, limitando as possibilidades motrizes dos jogadores.

Daí serem pertinentes os questionamentos feitos pelas autoras citadas acima, buscando responder à *como me movo nessa máquina, por que me movo nela e dessa forma*. A compreensão das autoras é de que a *MpD* se constitui em vetor de globalização cultural.

A globalização é tema vasto e complexo, não havendo possibilidades de aprofundá-lo nesta tese. O importante a destacar aqui é que, compreendida à luz do modelo cinético da modernidade de Sloterdijk, a globalização constitui-se em uma forma de mobilização, propiciada e intensificada pela tecnocultura que, com base nos excessos, na fragmentação espaço-temporal e na desterritorialização que as tecnologias digitais promovem, opera expansões de fluxos culturais e econômicos que tendem a romper conexões locais e podem conduzir a “movimentos forçados, heteronomia e energia geradora de miséria”, e até mesmo ao “insustentável” (basta olharmos os perigos ecológicos que corre nosso planeta), usando as palavras de Sloterdijk. A globalização, assim compreendida, corresponderia a uma falsa mobilização, em oposição à autêntica mobilidade de que nos falava anteriormente esse autor.<sup>94</sup>

A partir de Santos (2008), podemos perceber essas expansões como pertencentes a sistemas de ações hegemônicas (*verticalidades*), estabelecidos por meio de objetos hegemônicos, que fazem circular fluxos culturais e econômicos, de informação e capitais, em meio ao cotidiano dos lugares (*horizontalidades*). O rompimento de conexões locais proporcionado por tais fluxos é em parte resultante da veiculação de paradigmas identitários excludentes da diversidade identitária, relacional e histórica que caracterizam os lugares e termina por convertê-los em não-lugares. (AUGÉ, 1994). Um não-lugar é, portanto, um local enfraquecido em seus referenciais identitários, culturais. No pensamento aqui em construção, podemos dizer que um não-lugar é um local enfraquecido em sua autonomia, onde as conexões feitas com tais fluxos atuam no sentido de sua despotencialização.

---

<sup>94</sup> Importante lembrar: uma outra globalização, não perversa, é possível, viabilizada por esses mesmos dispositivos tecnológicos, e é defendida por Milton Santos (2011).

Como vimos, os primeiros jogos eletrônicos de dança foram produzidos no Japão e Coréia, por duas empresas que permaneceram absolutas no mercado mundial de jogos eletrônicos de dança durante 12 anos (Apêndice I). Tais empresas conquistaram adeptos do jogo pelo mundo todo e estimularam a entrada de outras empresas no mercado. A ação dessas empresas faz parte de significativo movimento de expansão dos povos asiáticos, baseado na disseminação também de outras manifestações culturais tais como, música, animações, história em quadrinhos, lutas marciais etc., disseminação potencializada pelos meios digitais.<sup>95</sup> A *MpD*, com sua estrutura pré-programada e fechada, torna-se um vetor de mundialização cultural, fazendo circular informações sonoras, motoras e conceituais, sobre movimento, música e dança, assim como paradigmas identitários a elas relacionados, constituindo-se um não-lugar.

Uma análise preliminar da qualidade dos movimentos executados na *MpD* pode, de fato, corroborar com o pensamento de Andrews e Chien e a idéia de globalização de movimentos. Nesses movimentos, observa-se certa escassez de linhas curvas – elemento associado ao feminino –, excesso de velocidade – marca dos produtos das tecnologias digitais e dos fluxos de informação e capital que elas fazem circular entre setores privilegiados da sociedade –, precisão, controle, altivez da movimentação – próximo ao estilo globalizado *break dance*.

Smith (2004) constata a importante influência do *break dance* na constituição das primeiras *MpD* e a considera ilustrativa do papel que a dança pode ter na globalização de fluxos culturais. Ele faz uma análise retrospectiva de como o movimento cultural do *hip hop* chegou ao Japão e evidencia como, dentre as manifestações artísticas desse movimento cultural, a dança teve primazia no

---

<sup>95</sup> Sobre o assunto, ver **Otaku – os filhos do virtual**, 2000, de Étienne Barral.

interesse dos japoneses, ficando o *rap* com menor importância, e justifica tal constatação pelo fato de o movimento do corpo atravessar mais facilmente as barreiras lingüísticas e culturais. Smith descreve, então, as listas de músicas das primeiras máquinas como uma junção de músicas internacionalmente conhecidas, da interpretação japonesa de *rap* e músicas do estilo *disco*, e músicas dançantes européias. Relata a importância da música para as comunidades de jogadores, que esperam ansiosamente pela divulgação das listas a cada nova versão de jogo em construção. Com essa divulgação, mesmo antes do novo lançamento, os jogadores começam a ouvir e a dançar tais músicas, aumentando a expectativa pelas rotinas de movimento que comporão o novo jogo. Atualmente, podemos encontrar jogos com maior variedade de estilos musicais, mas sempre contemplando a característica rítmica do jogo: as músicas precisam ter andamento passível de níveis de dificuldade, em termos de velocidade, cada vez maiores. O jogador Ogg em entrevista (Apêndice III, p. 245), nos informa que há “casos de músicas na categoria *speed* (*velocidade*), que não foi tirado ‘S’ ainda hoje.” (“SS” é a pontuação máxima, equivalente a 100% de movimentos perfeitos, nas máquinas de **PIU**). Quando, originalmente, a música não atende a esse requisito, elas podem ter novas versões, regravações que ajustam-na às finalidades do jogo e à cultura japonesa ou coreana. Smith ilustra com a regravação da música ***In the navy***, do grupo *Village People*:

Isso é discoteca lida através do mesmo filtro cultural que transformou *hip hop* em *rap* festivo japonês: canções como "In The Navy" perdem todas as suas associações com uma subcultura subterrânea ou gay, ao serem acompanhadas por imagens militares surreais nos vídeos de animação que acompanham cada canção. A música do DDR é techno sem o delírio, é disco sem o sexo. É música chiclete no melhor sentido da palavra: puro pop açucarado. (SMITH, 2004, p.68, tradução nossa<sup>96</sup>).

<sup>96</sup> “*This is disco read through the same cultural filter that turned hip hop into Japanese party rap: songs like ‘In The Navy’ lose all their associations with an underground or gay subculture, instead being*

Japão e Coréia absorvem o *break dance* e o devolvem ao mundo com nova roupagem, usando-o como caracterização de todas as camadas expressivas do jogo: músicas, imagens de tela e a performance do jogador que, mesmo no modo *estilo livre*, reproduz esses padrões de movimento.

Tal influência do *break dance* pode ser constatada nas performances na máquina postadas na web por jogadores de diversas nacionalidades. Andrews (2006) faz essa constatação também em suas pesquisas sobre o *estilo livre* dos jogadores estadunidenses. No Brasil, o *break dance* também marca a chegada da *MpD* entre os jogadores de *estilo livre*. Nas informações coletadas nos questionários e entrevistas, muitos falam da influência do *break dance* como a *old school* (escola antiga), a inspiração primeira para suas criações.<sup>97</sup> (Vídeo 6).

Santos e Augé, no entanto, lembram que há sempre tensão entre lugares e não-lugares, entre localidade e globalidade. Santos argumenta que a globalidade, impondo regulações verticais novas a regulações horizontais preexistentes, age como norma por sobre os locais; mas que esses possuem suas próprias normas, aqui entendidas como pontos de resistência da autonomia do lugar; entre uma ação globalizada como norma e um território local como norma há uma variedade de situações intermediárias. (SANTOS, 2008, p.169). E Santos continua:

a ordem global funda as escalas superiores ou externas à escala do cotidiano. Seus parâmetros são a razão técnica e operacional, o cálculo de função, a linguagem matemática. A ordem local funda a escala do cotidiano, e seus parâmetros são a co-presença, a vizinhança, a intimidade, a emoção, a cooperação e a socialização com base na contigüidade. [...] A ordem global é desterritorializada

---

*accompanied by surreal military images in the animated music videos that accompany each song. DDR music is techno without the rave, disco without the sex. It is bubblegum music in the best sense of the word: pure sugary pop.*"

<sup>97</sup> "A gente tinha a predominância da *old school* na **Pump**, que a gente herdou do país berço, a Coréia do Sul, que era mais ligado ao *break*, *hip hop*. Depois disso a explosão para qualquer tipo de dança, realmente." (Dino). Outros estilos de dança dentro do *hip hop* também são mencionados pelos jogadores entrevistados, como *popping* e *locking*, entre outros.



[...]. A ordem local, que reterritorializa, é a do espaço banal, espaço irreduzível [...]. (SANTOS, 2008, p.170).

Espaço irreduzível como o corpo-totalidade. Santos restaura a força do lugar e uma analogia *distendida* pode ser feita aqui entre lugar e corpo: os parâmetros atribuídos ao local, por Santos – *a co-presença, a vizinhança, a intimidade, a emoção, a cooperação e a socialização com base na contiguidade* –, encontram no corpo-totalidade a sua expressão mais radical na forma de fluxos de intensidades colaborativos entre suas partes constituintes que extrapolam a contigüidade. Corpo-lugar, onde *verticalidades* se processam, onde tensões se estabelecem e de onde, como uma das formas de expressão, nasce a dança.

A *MpD*, observada em sua relação com a atualidade, é um espaço de tensões entre o local e o global que se consubstanciam no movimento do corpo como resultado das próprias tensões relacionais entre jogo e dança. O jogo proposto pela máquina age como norma por sobre o corpo-lugar, estabelece suas regras; simultaneamente, na margem de liberdade que também lhe constitui, o jogo permite ao corpo engendrar suas próprias normas e então, nessa margem de liberdade, o desejo de expressão amplia, no jogo, a fresta aberta à dança: o corpo dançante expressa sua singularidade.

As análises de vídeos feitas nesta pesquisa comprovaram essa afirmação, descortinando uma realidade distinta da sugerida pelas autoras americanas citadas anteriormente. O modo *estilo livre* amplia no jogo a margem de criatividade e liberdade de expressão de movimento, abrindo espaço à singularidade expressiva da dança. Vejamos os vídeos 7, 8 e 9. Esses vídeos trazem três jogadores, um garoto, um homem e uma mulher, executando a mesma música (*Afronova*) no jogo **DDR**. No Vídeo 7, o garoto joga no modo *velocidade*, buscando o

máximo de eficiência na execução das ordens das setas. Ele impressiona pela destreza, velocidade e precisão em sua coordenação motora, para sua tão pouca idade. Sua movimentação concentra-se nas pernas, ele joga em ambiente doméstico, e mantém seu foco na tela do jogo. Os Vídeos 8 e 9, distintamente do anterior, apresentam jogadores em ambiente público, jogando na presença de uma audiência e com motivações criativo-expressivas. No Vídeo 8, a movimentação, executada por uma mulher negra, traz referências ao gestual característico de danças de origem africana, com exploração da movimentação a partir da postura básica de inclinação da coluna para frente, quadris empinados para trás, joelhos flexionados, movimentos de ondulação do tronco, cabeça e braços com movimentação livre, com uma dramaticidade pautada na força e energia dos movimentos.<sup>98</sup> Diferentemente, no Vídeo 9, a intenção cômica do gestual dá o tom da movimentação, e o jogador – homem de traços orientais – explora grande gama de movimentos, com giros, saltitos, elevação de braços, flexão de tronco, mantendo expressão facial ativa e diversificada. No Vídeo 8, a jogadora dança de costas para a plateia; no Vídeo 9, o jogador interage diretamente com o público, jogando de costas para a máquina, como que ignorando sua presença. Ainda assim, ao final, evidencia sua pontuação no jogo, confirmando seu mérito diante da máquina. Joga, ainda que dance; dança, ainda que jogue. E vence (o jogo) e compõe (a dança).

O modo *estilo livre* instaura uma subversão do próprio jogo ao ampliar sua forma de utilização, pois abandona, ou deixa em segundo plano, a finalidade primeira do jogo: a diversão pelo maior número de acertos em pisadas nas setas, na maior velocidade possível, e assume a diversão pela expressividade estética. O que, no modo *velocidade*, constitui-se numa movimentação codificada,

---

<sup>98</sup> Características gerais da movimentação da dança de estilo africano, por Lia Robatto (1994, p.139).

rigidamente pré-definida, e, mesmo no *estilo livre*, inicialmente, passível de uma reprodução globalizada da gestualidade, se abre, na atualidade, para as singularidades expressivas, configurando-se em *horizontalidades-locais* frente às *verticalidades-globais* trazidas pela máquina. Nesse sentido, os jogos abertos, mencionados na seção anterior, constituem-se agenciamentos ainda mais amplos entre o global e o local, ao permitir que o usuário programe, ele mesmo, suas rotinas de jogo: escolha das músicas, criação das seqüências de setas, estabelecimento dos níveis de dificuldade (Vídeo 10).

A outra vertente de pesquisas com a qual dialogar aqui trata das relações entre jogador e público. Em especial, os estudos de Holin Lin e Chuen-Tsai Sun (2008) nos parecem úteis. Não tratam especificamente da *MpD*, mas dos jogos de fliperama de forma genérica, não apenas observando o aspecto espetacular desses jogos da perspectiva de quem assiste, mas, fazendo o percurso de volta ao “palco” do jogo, discutem o papel dos espectadores na configuração da própria experiência de jogo por parte do jogador. Essa experiência não se restringe a influências sobre o emocional dos jogadores, mas, baseada numa interrelação entre espectador e jogador, afeta suas posturas e comportamentos em reciprocidade. Seu argumento é que nos espaços públicos dos fliperamas a presença de observadores e seus diferentes níveis de habilidade em relação ao jogo incentivam oscilações dinâmicas entre prática, recreação e performance, na experiência do jogador, mantendo o “círculo mágico” e modelando a experiência de jogo.

Os autores, apontando outra forma de ver os espectadores que não como presenças passivas, sem implicações para o jogo, propositadamente trazem os espectadores para “frente do palco” e propõem que eles estão também performando quando adentram os espaços de fliperama – através de suas roupas,

gestos, posturas etc.. Passam, então, a descrever diversos comportamentos dos jogadores experientes e novatos, e do público, no espaço do jogo (ex: compra de fixas, onde deixar as mochilas; atenção dada, ou não, à presença dos espectadores; escolha de músicas; comportamento enquanto esperam sua vez de jogar, demonstrando postura de espectadores ou de próximo jogador da fila; etc.), e fazem suas leituras do significado desses comportamentos para a constituição da experiência de jogo e de cena.

Os resultados encontrados por eles podem ser resumidos como se segue: a) as identidades de jogador e espectador em salas de jogos são flexíveis e fluidas, com poucos espectadores 'puros'. Note-se que os jogadores se tornam espectadores quando esperam a sua vez de jogar; b) a relação entre os níveis de habilidade e destreza dos jogadores no palco e dos curiosos e/ou jogadores fora do palco são muito importantes na determinação da natureza da cena e experiência do jogo: se performance, prática, ou recreação. Quando jogadores habilidosos estão na máquina, e há espectadores em volta dele, podem transformar um acontecimento pessoal de lazer em uma performance de espetáculo, criando um público composto por pessoas que esperam a sua vez, por jogadores iniciantes que querem aprender alguma coisa e/ou por curiosos atraídos pelo espetáculo do movimento. Quando jogadores menos habilidosos sobem ao palco, a magia da cena enfraquece e as relações se transformam rapidamente para alguém praticando e outros esperando a sua vez de jogar; c) quando não há espectador, o jogo é experienciado como treino e/ou diversão; d) enfim, jogadores e espectadores demonstram padrões de comportamento e modelos correspondentes às características da cena do jogo em questão. Ambos compartilhando a responsabilidade de manter a situação de jogo.

O estudo dos autores evidenciam a complexidade e dinâmica das interações sociais entre jogadores e espectadores em salas de jogos. Eles destacam a importância do papel dos espectadores na apreciação de jogos e compreensão da natureza do jogo, moldando o que eles chamam o “círculo mágico” em torno de plataformas de jogos. Para Lin e Sun, os espectadores ajudam a melhorar e expandir a jogabilidade e os limites do círculo mágico quando aceitam os papéis de membros da audiência focados na cena ou iniciantes interessados em aprender, transformando o jogo em espetáculo público. Por outro lado, eles também podem usar seus repertórios de gestos para destacar suas posições como jogadores desinteressados à espera de sua vez de jogar, diminuindo, assim, o “círculo mágico” e redefinindo o jogo como uma atividade limitada ao jogador e a máquina. Isso repercute na experiência de jogo por parte de quem joga no momento. Com base na sua compreensão da habilidade relativa e níveis de status, os jogadores e os espectadores negociam os direitos de jogo, o que jogar, e como jogar. De maneira similar, ser parte do público é muito mais do que apenas "estar lá". Através do uso de gestos e linguagem corporal, os espectadores alternam entre seus papéis como membros do público interessados e jogadores desinteressados esperando a sua vez.

Esse estudo aponta para uma simbiose entre diversão e espetáculo na vivência prática de jogos de fliperama que mesmo não se atendo às especificidades das *MpD* e seu modo *livre* de jogo, com suas peculiaridades expressivas, ajuda-nos a refletir sobre o papel do público na relação com a dança na máquina e sobre a própria dança contemporânea em sua relação com o público. Será retomado nas análises da seção a seguir.

## 4.2. *MpD*: conexões entre tecnologia, jogo e dança

As *MpD* são objetos das mídias digitais inseridos no mercado do entretenimento. Resultam da aplicação tecnológica para fins de diversão a partir do movimento do corpo, dentro do campo dos jogos eletrônicos. Instauram um espaço onde a dança em seu sentido *lato* é estímulo para a vivência da ludicidade potencializada pela tecnologia digital. Reúnem, portanto, os três campos – dança, jogo e tecnologia –, misturando suas especificidades, suas tensões próprias e relacionais, seus elementos comuns e distintos vistos anteriormente, gerando desejos de uso também diferenciados. Os modos de jogo *velocidade* e *estilo livre* são aqui entendidos como formas de composição dessas tensões, e resultam em experiências lúdicas específicas. A partir desses modos de jogo, esta seção aprofundará as especificidades das conexões entre os campos constituintes da *MpD*.

De início, identificamos uma tensão em termos conceituais. A ação que tem lugar na *MpD* não é, de pronto, reconhecida como dança ou como jogo-de-dança. Na classificação dos jogos eletrônicos não há uma categoria específica para tais jogos.<sup>99</sup> Eles encontram-se, nas lojas e pontos de aluguel de jogos, sob o título *jogos de música, ritmo* ou *simulador/diversos*. A dança parece não ter, conceitualmente, relevância ou autonomia como ação caracterizadora do jogo.

No entanto, do ponto de vista dos jogadores entrevistados, essa tensão conceitual divide opiniões, mas é reconhecido o espaço de uma possível hibridização. Durante o evento *OTACON*, quando perguntamos aos jogadores como classificavam a ação na máquina, se dança, jogo, jogo e dança ou outra coisa,

---

<sup>99</sup> Diferentes classificações foram encontradas, mas, em geral, compreendem as seguintes categorias: ação, aventura, corrida, esportes, tiro/guerra, RPG/estratégia, simulador/diversos, ritmo/música.

apenas 1 classificou-a como dança (e completou: “O jogo serve apenas para marcar os passos”); 5 afirmaram se tratar apenas de um jogo (com um comentário: “Diferenciado por causa do exercício físico”) e 9 disseram ser um misto de jogo e dança. Nesse grupo, vários comentários foram acrescentados às respostas: “É vício e uma academia;” “Nos deixa mais animados;” “Ajuda na coordenação motora.” Dois entrevistados disseram ser jogo e dança e outra coisa também: 1) estilo de vida, “Porque é um grupo que reúne vários apaixonados, amigos; é diversão;” 2) esporte.

Essas definições dadas à *MpD* pelos jogadores, encontram correlação com a opção de modo de jogo feita por eles. Os que buscam o modo *velocidade* preferem a diversão da superação dos desafios cinéticos impostos pela máquina, do *agôn*, consigo mesmo ou com um adversário. Os que fazem a opção pelo *estilo livre* buscam também superar seus limites, mas não apenas perante os desafios trazidos pela máquina, como perante desafios criativo-expressivos auto-impostos. Aliam o desejo de expressão ao divertimento do jogo. Nessa modalidade, como nos *jogos-cena* de Pinho, jogo e dança tendem a hibridizar-se numa nova experiência lúdico-estético-motriz, com a diferença de finalidade condicionando o produto final dessa tentativa de hibridização: em Pinho, a busca da hibridização está focada na expressividade estética, gerando o produto artístico; na *MpD*, o foco, ainda que incluindo a expressividade, continua sendo a vivência do divertimento através da superação dos desafios do jogo, pontuando o máximo na máquina, e da vitória na competição, superando criativamente os adversários.

O nascimento das distintas modalidades de jogo responde, portanto, às diferenças de finalidades atribuídas a ele, sendo, esse elemento da análise, definidor dos demais. Essas diferentes finalidades são possibilitadas pela especificidade tecnológica do jogo que, de um lado, codifica o espaço-tempo da

movimentação dos pés e ao mesmo tempo, deixa livre os movimentos do restante do corpo, posto que não os reconhece, não os registra e, portanto, não estabelece regras para os mesmos. Essa situação de limite e liberdade, circunscrita ao campo do movimento, deixa brecha para que diferentes impulsos fundamentais possam ser acionados, e a conexão jogo-tecnologia na *MpD*, permite, então, que o corpo-totalidade deseje diferentes experiências na interação com ela.

Entre os jogadores, a preferência por um ou outro modo de jogo diz respeito a esses impulsos e prazeres fundamentais que a *MpD* pode lhes proporcionar. Voltando aos questionários aplicados, todos os cinco jogadores que responderam ser a *MpD* apenas jogo, relataram, também, preferir o modo *velocidade*, e comentaram: “Porque não tenho vocação para dança. Não tenho interesse em decorar coreografia.” “Porque não sei dançar.” “Minha diversão é acertar as setas, passar de nível, tirar nota máxima. Aí o *speed* [modo *velocidade*] é mais desafiante.” No modo *velocidade*, o movimento é resultado da leitura imediata das setas, nasce numa resposta reflexa a elas. Não há necessidade de memorização. No modo *estilo livre*, há sempre memorização das posições das setas, para que, uma vez automatizadas tais posições, o jogador possa criar movimentos que as contemple e simultaneamente complemente. Mantém-se a regra (setas), mas o espaço de liberdade se distende. Aqui podemos perceber outra distinção entre a *MpD* e os *jogos-cena* de Pinho: na máquina, a regra do jogo é precisamente a codificação do movimento, exatamente o que a pesquisadora queria eliminar trazendo o jogo para a cena. Dessa codificação resulta uma movimentação sempre pouco espontânea, se mantivermos a ótica de Pinho, pois se no modo *velocidade* não há memorização, há, em compensação, o reflexo automático, com ênfase na



mecânica do movimento, pré-definido, restrito aos pés; e no modo *estilo livre*, é preciso haver memorização para que haja a criação sem abdicar das regras do jogo.

Nas duas modalidades de jogo são acionados os impulsos fundamentais relativos ao movimento: a alegria, o prazer do ritmo; também, impulsos lúdicos relativos ao prazer da superação de desafios e o prazer de ganhar. Tal condição, inerente ao jogo, compõe a conexão jogo-dança estimulando a origem do movimento, e gera o desejo de eficiência: busca-se ganhar o jogo. (Também em Pinho vimos como essa condição era fundamental para o nascer da movimentação autêntica que ela buscava). No entanto, em cada uma das modalidades de jogo, o desejo de eficiência se apresenta sob configurações distintas: ganhar o jogo dançando ou ganhar o jogo superando limites de velocidade de movimento. A primeira condição alia ao desejo de ganhar, o desejo expressivo, que envolve pesquisa de movimento, desejo de comunicação e/ou socialização – objetivos que também motivam dançarinos profissionais. Assim, no modo *estilo livre* a tensão jogo-dança pende para o lado da dança com mais intensidade. No modo *velocidade*, onde a tensão pende mais para o lado do jogo, e o excesso que caracteriza a nossa era digital está plenamente presente, as motivações expressivas do movimento não são acionadas.

A relação entre os impulsos fundamentais e o desejo de vitória no jogo afetam o pré-movimento; ainda que consideremos as diferenças individuais entre os jogadores, observamos certa recorrência de posturas. Na constituição dos níveis mecânicos e afetivos (GODARD) da movimentação na máquina, parecem despontar as influências da tecnologia digital, assim como, simultaneamente, as contribuições do jogo. Vimos na seção 3.2. como a camada computacional das mídias digitais atinge o pré-movimento; na *MpD*, na forma como o movimento é

codificado por ela, o pré-movimento, no modo *velocidade*, é diretamente influenciado pela tônica da velocidade, das transições, do excesso e se expressa na resposta automática, reflexa e rápida dos movimentos; estimulados pelo desejo de ganhar o jogo, acolhendo com entusiasmo o excesso e a velocidade, a postura nessa modalidade é de total atenção e concentração na leitura das setas e imediatismo na resposta motriz. A presença do público também afeta essa postura, como vimos nos estudos precedentes (seção 4.1.1.), assim como as diferentes situações de jogo – se campeonatos estruturados ou momentos de treino e lazer apenas. Diante de um público leigo, ou especialista; em situação de treino, ou em competição “a vera”, o pré-movimento se diferencia, com menos evidência das nuances individuais do que no modo *estilo livre*, uma vez que o movimento é pré-programado pela máquina, mas estão presentes essas diferenças, dados os diferentes projetos (GODARD) de cada jogador perante a experiência de jogo – a exemplo do jogar para ganhar, principalmente, ou o jogar para brincar, principalmente, que apontamos na seção 3.1.. No modo *velocidade*, fisicamente essa postura se traduz numa mecânica bastante repetitiva. A agilidade e precisão solicitadas aos membros inferiores impõem à totalidade do corpo um estado de alerta e atenção. Para reduzir um pouco o impacto do peso do corpo sobre as pernas, e assim deixá-las mais livres para a execução de movimento em alta velocidade, o jogador tende a inclinar o tronco para frente, deslocando seu centro de gravidade. Os olhos fixos na tela mantêm a posição frontal do corpo em relação a ela. Os braços pendem lateralmente, contidos. Os antebraços ficam soltos, sem movimentação deliberada, acompanhando apenas a reverberação da movimentação das pernas sobre o tronco e braços – salvo quando a coreografia exige que três setas sejam pressionadas ao mesmo tempo, o que pressupõe a ajuda da mão aos pés. A movimentação resultante causa certo

incômodo: pernas se movem alucinadamente enquanto o tronco, alerta e atento, tenta se manter imóvel. A economia de esforço distribui a tensão e concentra a ação. O corpo inteiro se mobiliza para garantir o movimento: aos olhos externos, ele nasce nos pés e estanca nos quadris. Visualmente, o corpo se divide. (Vídeo 11). Em outra opção, os jogadores colocam o tronco em posição contrária: colocando as mãos sobre os arcos de apoio situados atrás do piso, o tronco se desloca levemente para trás em relação às pernas que, passando à frente, ganham ainda mais liberdade, pois ficam mais leves com o peso distribuído sobre os arcos. (Vídeo 12).

O pré-movimento no modo *estilo livre* parece caracterizado também pelo desejo de ganhar e por condicionantes espaciais impostos pelo jogo, mas, diferentemente do modo *velocidade*, outros elementos são determinantes, como a finalidade expressiva adicionada ao jogo, a não priorização dos aspectos quantitativos do movimento (números de setas a serem pisadas, velocidade de movimento), o que termina por diminuir a importância da máquina na produção do movimento. O jogador de *estilo livre* conduz o olhar do público para si e não para a tela da máquina, e suas motivações expressivas, em sua maioria, são pautadas nos sentimentos de alegria, humor, descontração. Não há, fisicamente, uma postura recorrente identificada, como no modo *velocidade*, mas os aspectos afetivos mencionados indicam a alegria como tônica, não a velocidade, e isso repercute no movimento executado; assim como também a herança da influência do *break dance* e o próprio estilo musical característico das *MpD*.

O *modus operandi* da *MpD* também apresenta similaridades e distinções entre as modalidades de jogo. Modo *velocidade* e modo *estilo livre* diferem, basicamente, nas formas de acolhimento, pelo jogador, das regras trazidas pela máquina, estabelecendo, em verdade, dois jogos dentro de um mesmo. No

modo *velocidade*, abraçam-se as regras e níveis de dificuldade trazidos pela programação, e o corpo responde adequando seus movimentos a eles. O modo *estilo livre* estabelece outra relação com a máquina e suas regras: reduz a sua importância como único elemento desafiador, utilizando apenas os níveis iniciais de dificuldade, com menor número de setas, para que possa incluir outro desafio, o da expressão. Por isso falamos antes em uma subversão do jogo a ter lugar nessa modalidade. Nos campeonatos, para a avaliação do sucesso nesse outro desafio, a máquina não basta, pois ela não consegue transcodificar todos os elementos do movimento. Instala-se, então, um júri que, habilitado naquela modalidade de jogo, possa avaliar a performance do jogador.

Em cada modalidade, portanto, diferentes formas de interação ser-humano-máquina têm lugar. Mas em ambas, essa interação se dá por meio do movimento, e isso é determinante na constituição da máquina em si e seu *modus operandi*. De forma geral, os jogos eletrônicos podem ser entendidos como conexões entre tecnologia e jogo que potencializam o jogo pela ampliação do mundo imaginário que ele possibilita. Pinho (2009, p.27) corrobora com essa afirmação quando diz: “[...] os jogos eletrônicos simulam outra realidade sujeita às suas próprias regras. No mundo virtual, regra e ficção são os componentes que permitem a interatividade, apresentando novos meios de acionar a imaginação.” Na *MpD* podemos dizer que a interatividade que ela proporciona apresenta outros meios de acionar o movimento. Se na experiência de Pinho, a conexão entre o imaginário do jogo e o movimento resultava numa resposta motriz criativa, espontânea, sensível às afecções, na experiência da *MpD*, a conexão se dá, a princípio, entre a cognição e o movimento, na exigência da leitura das setas, e resulta numa resposta motriz funcional. O que o *estilo livre* faz é aliar a essa conexão entre cognição e movimento,

também o imaginário, a sensibilidade às afecções, só que essas não trazidas pela máquina-jogo, mas por desejos pessoais de expressão. Em ambas modalidades, o corpo assume importância, e a interatividade do jogo se dá não no mundo virtual, mas no próprio corpo. Não há simulação, há o próprio movimento e a própria dança.

Essa característica da *MpD* caracteriza seu *modus operandi* de forma distinta do *modus operandi* das mídias digitais em geral – vimos como os excessos de fragmentação e de desterritorialização promovidos pelas tecnologias digitais constituem-se desafio ao corpo-totalidade na atualidade. As *MpD* são espaços de interseção entre jogo, tecnologia e dança onde aspectos como desmaterialização, desconexão com o espaço físico ordinário e com a temporalidade e certa “queda no status das coisas substantivas” (WILSON, 2002) não se dão. Presenciamos uma aceleração, uma intensificação na vivência motriz desse espaço-tempo, concentrada numa movimentação parcial do corpo (membros inferiores) no modo *velocidade*, e uma resignificação sensível do corpo, no *estilo livre*, mas não sua desconexão. A multiplicidade e fragmentação da movimentação estão presentes, mas não há desterritorialização; há a reterritorialização a partir da instauração de um outro corpo-lugar.

O corpo-totalidade, encontra, portanto, espaço e protagonismo na *MpD*, nas duas modalidades de jogo, ainda que com ênfase e/ou conexão de fluxos internos distintos, resultando em distinta movimentação. Em ambas modalidades, o treinamento se baseia em forte disciplina, e se inicia com a imitação. No modo *velocidade*, a imitação assume a obediência, obediência às setas-regras do jogo; a margem de liberdade dentro desses limites é pequena. No modo *estilo livre* essa *liberdade dentro dos limites das regras* se amplia sobremaneira, e a disciplina não vira obediência, mas se lança à “lógica flexível dos modos de ser” (SERRES, 2003,

p.48). E isso é função da intensificação de conexões do corpo-totalidade que o modo *estilo livre* propicia, aliando, como vimos acima, à conexão entre cognição e movimento, também o imaginário, o sensível, a expressividade intencionada. Nesse ambiente conectivo, a invenção pode se dar.

A partir da disciplina inicial, comum às duas modalidades, o treinamento nelas se diferencia, uma vez que os desafios são também distintos. No modo *velocidade*, como foi visto, os objetivos são executar, com precisão espacial e rítmica, os passos indicados pela *MpD*, e, a cada sucesso atingido, aumentar o nível de dificuldade dessa execução. Isso significa que, para cada música presente na seleção trazida pela máquina, diferentes seqüências de movimento são possíveis, ordenadas em níveis de dificuldade: na mais fácil, poucos passos dentro do compasso musical, ou das BPM (batidas por minuto), executados por um pé de cada vez, configurando grandes intervalos entre um movimento e outro. No outro extremo, intervalos reduzidos a frações de segundo, com movimentos preenchendo todo o tempo musical; muitos passos com simultaneidade dos pés. O jogador do modo *velocidade* desenvolve-se como um virtuoso; aprende a “ler” o código das setas com extrema rapidez e a traduzi-lo imediatamente para o movimento. Converte automaticamente uma abstração linear – o código das setas – em movimento preciso e rápido. Há que desenvolver fluência nessa leitura para ganhar o jogo. Para isso e com isso, tal jogador deve desenvolver intensamente a capacidade cognitiva de leitura do jogo e, ao mesmo tempo, a capacidade de resposta motora coordenada, traduzindo a leitura em movimento, num refinamento da coordenação viso-motora, adquirida nos primeiros anos de vida humana. Nos fluxos do corpo-totalidade, integra de forma eficiente as inteligências cinestésico-corporal e lógico-matemática. Vimos, nos Estudos precedentes, como essa característica do jogo tem

sido utilizada em processos educacionais, a exemplo do aprendizado rítmico para estudantes de música.

O desafio técnico-motriz nesse modo de jogo é de grande porte. Exigi-se muito controle na individuação do movimento das pernas, muita precisão e velocidade, assim como grande resistência muscular e cardiorrespiratória.<sup>100</sup> Em termos técnico-criativos, não há exigências. Não há espaço para a criação, para o improviso, para a expressividade intencionada. Não há espaço para a dança.

Distintamente, na modalidade *livre*, a dança se apresenta, sem se desvincular das regras do jogo. Mas isso em níveis de dificuldade do jogo onde a velocidade permita ao jogador criar movimentos além dos indicados pela programação. O que se tem, então, são coreografias complexas, onde mãos “pisam” nas setas no lugar dos pés, giros imprevistos aparecem, saltos desafiam o tempo. A depender do seu nível de “virtuose”, os jogadores, sozinhos ou em duplas, dançam sem sequer olhar para a tela, e, ainda assim, atingem pontuação máxima no jogo.

Os desafios técnicos no *estilo livre* têm outra característica. Controle, coordenação e precisão dos movimentos das partes do corpo continuam sendo importantes, mas não mais em extrema velocidade, e não mais exclusivamente. A qualidade dos movimentos do corpo como um todo passa a ser importante e alvo da preocupação dos jogadores. Resistência muscular e cardiorrespiratória continuam sendo trabalhadas, mas de maneira menos intensa. A quantidade dá lugar à qualidade. A uniformidade dá lugar às diferenças.

---

<sup>100</sup> Em razão disso, escolas estadunidenses adotaram o jogo como forma de combate à obesidade infanto-juvenil, substituindo as aulas de educação física por *MpD*. (1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u22017.shtml e veja.abril.com.br/noticia/vida-digital/games-de-danca-divertem-%E2%80%93-e-ajudam-a-emagrecer).

Torna-se, então, desafio, adequar as inúmeras possibilidades de movimentos amplos do corpo a um espaço reduzido e à programação rítmica do jogo. Como resultado, os movimentos são múltiplos, mas não longos em duração ou com grandes deslocamentos (ainda assim, alguns jogadores se lançam a sair do piso e a retornar a ele). Quanto a intensidades, ao jogador de *estilo livre* é exigido maior domínio de qualidades de movimento, mais nuances e sutilezas, maior controle de fluxo e dinâmica.

E, no tocante a seu potencial criativo, deve ser capaz de surpreender a plateia. Assim como para os jogadores as modalidades de jogo trazem exigências de execução específicas, também para o público as expectativas diante dessas competições parecem mudar. No modo *velocidade*, o jogador parece apenas compartilhar sua atuação com o público, que espera ver velocidade e destreza. No modo *livre*, o jogador pensa no público, joga para ele, dança para ele. E o público espera por essa dança. (Vídeo 13). Nessa interação público-jogador, o pré-movimento de ambos é afetado, configurando padrões de comportamento e experiências de jogo diferenciadas, como nos mostrou Lin e Sun (2008). No *estilo livre*, junto à liberdade de criação, parece vir sempre o foco no público, seja na etapa de composição, seja durante a performance. Nas falas dos jogadores entrevistados encontramos sinalizações nesse sentido: “Quanto mais pessoas eu ia colocando... dançar por quem... e também para o público... como se fosse um termo de responsabilidade, um contrato para que eu tivesse um nível maior... eu melhorava estrondosamente.” (KEBRADERA, Apêndice III, p. 271); ou “Eu usei a dança para fazer diversas piadas. Então, o sucesso da coreografia estava no público entender essas piadas, se eles não entendessem, não tinha propósito, o propósito da coreografia estava perdido.” (KEI, Apêndice III, p. 266).



Dentre os princípios apontados por Manovich, a *automação*, assim como a desmaterialização de que falamos acima, também não se adequa plenamente ao *modus operandi* da *MpD* quando considerados os seus dois modos de jogo, em razão das diferentes conexões que cada modalidade favorece no corpo-totalidade. A princípio, de fato, a “inteligência do jogo”, imposta pela programação, limita a expressividade humana em interação com o jogo: no modo *velocidade*, a programação do jogo oferece ao jogador um opção de divertimento pelo cumprimento de regras a partir de uma movimentação restrita, permitindo-lhe jogar com mais movimentos repetitivos, parciais, do que com movimentos amplos do corpo; nessa situação, o jogador expõe-se expressivamente menos, já que privilegia a resposta reflexa aos comandos (cognição + movimento); percebe-se aqui, de fato, uma automação gestual. No entanto, essa tecnologia, limitadora, deixa, como vimos, uma margem de liberdade de movimento para as demais partes do corpo e, então, o corpo faz mais, faz diferente, pode criar. No espaço de interação estabelecido pela programação, o ser-corpo-humano faz nascer outro espaço, sobrepõe nova camada de expressividade. Ele dança, se assim desejar. O espaço de incerteza característico do jogo (CAILLOIS) é tomado de assalto pela dança. *Horizontalidades* do local (corpo dançante) frente ao global (máquina).

O princípio da *variabilidade* pelo qual os objetos das mídias digitais podem existir em diferentes versões, potencialmente infinitas, corroborando com uma lógica baseada na individualização em lugar da padronização de massa, quando aplicado à *MpD* em si e às modalidades de jogo que ela produz, resulta em observações distintas: a) as *MpD* podem apresentar diferentes versões de jogo, de fato potencialmente infinitas; o Apêndice I traz o levantamento das versões lançadas até 2012; b) ao mesmo tempo, a seleção musical já vem determinada no jogo – e as

versões são produzidas com código fechado –, o que termina padronizando os estilos musicais a serem dançados, a partir de critérios inerentes às empresas/culturas produtoras de tais jogos, como vimos anteriormente; no Brasil, sem produção própria na área, acolhemos a seleção que nos é fornecida por essas empresas globais (Japão, Coréia, EUA); c) as modalidades de jogo, no entanto, se diferenciam quanto a esse princípio, sendo o modo *velocidade* onde, de fato, a padronização de movimentos se dá, e o modo *estilo livre* onde a individualização acontece; mas, assim como vimos na dança, também na *MpD*, nessa modalidade de jogo, cada versão coreográfica é única, constituindo diferentes composições finais.

A *transcodificação* talvez seja o princípio, dos apontados por Manovich, que mais emblematicamente caracteriza os jogos eletrônicos de dança, uma vez que eles objetivam transcodificar o movimento humano, trazendo-o para o formato digital e, a partir daí, devolvê-lo aos usuários em forma de entretenimento. Na tecnologia das *MpD*, no entanto, essa *transcodificação* do movimento humano em *bites* através da interface de contato (piso) e da codificação por meio de setas é bastante limitada frente a gama de possibilidades de movimento, pois consegue apenas registrar a posição espacial dos pés do jogador, e o tempo com que executa as transferências de peso; do ponto de vista musical, como nos afirmou Auerback na seção 4.1., essa modalidade privilegia o componente rítmico das músicas. Todo o restante da movimentação fica fora do registro (movimento dos membros superiores, tronco e cabeça; demais qualidades de movimento: esforço, fluxo, impulso), assim como não há estímulo a atenção aos aspectos melódicos e harmônicos da música. O modo *estilo livre* traz para o jogo essa movimentação que fica fora dele, que não é registrada pela máquina, e desperta a atenção para os aspectos melódicos e harmônicos da música jogada/dançada. Essa modalidade corrobora com a reflexão

feita na seção 3.2.1. quanto aos desafios que a relação entre a expressividade corporal, cinética, e a transcodificação virtual, imagética, traz para as conexões entre dança e tecnologia.

Nas competições de *estilo livre*, os elementos de criação são incentivados nos critérios a serem avaliados pela comissão julgadora. O quadro abaixo, retirado de um fórum de jogadores na Internet, foi postado pelo jogador Dino, em 10 de novembro de 2011. Ele traz um resumo histórico dos critérios utilizados nos sucessivos campeonatos de *PIU* no Brasil e no mundo, até aquela data.

Uso	2005	2006	2007	2008	2008	2009	2009	2010	2011
22%	Dança 15	Dança 15							
22%	Habilidade* 15	Habilidade 15							
11%		Combinação 20							
78%			Apresentação 20	Apresentação 60	Apresentação 40	Apresentação 50	Apresentação 40	Apresentação 50	Apresentação 50
11%		Criação 10							
33%		Popularidade 10			Popularid.*** 20		Popularidade 10		
22%		Complemento 15	Complemento 15						
56%		Composição 10	Composição 15	Composição 15		Composição 20		Composição 20	
89%	Caracteriz.** 0	Caracterização 5	Caracterização 10	Caracterização 15	Caracterização 20	Caracterização 20	Caracterização 20	Caracterização 20	Caracterização 20
22%		Dificuldade 5	Dificuldade 10						
22%		Fat. negativos 0	Fat. negativos 0						
22%		Comp. cena 5	Comp. cena 10						
44%		Análise do juiz 10	Análise do juiz 10				Análise do juiz 10		Análise do juiz 10
11%	Criatividade 30								
11%	Performance 30								
100%	Nota da máq. 10	Nota da máq. 10	Nota da máq. 10	Nota da máq. 10	Nota da máq. 20	Nota da máq. 10	Nota da máq. 20	Nota da máq. 10	Nota a máq. 20

LEGENDA	Torneio oficial	Torneio extra-oficial
---------	-----------------	-----------------------

\* A nota original do quesito era 10, mas agregou o valor do quesito caracterização, passando para 15.  
 \*\* Nome original: Vestimenta. A partir de 2006: Vestimenta e Maquiagem Apropriadas, ou, Caracterização. Em 2005, foi descartada no Brasil.  
 \*\*\* Em 2008 foi chamado de Repercussão do Público.

**Figura 21:** Critérios de avaliação da dança nos campeonatos de *estilo livre*  
 Imagem disponível em [s14.invisionfree.com/PumpBR/ar/t25316.htm](http://s14.invisionfree.com/PumpBR/ar/t25316.htm), capturada em 12/04/2012.

O quadro não é seguido de uma descrição dos critérios, nem uma análise dos resultados compilados. Mas, com base nos critérios adotados em 2012 (Apêndice III) – Apresentação (0-50), Composição (0-20), Caracterização (0-20) e Nota da máquina (2-10; 0 desclassifica) –, podemos destacar aspectos desse quadro

que sugerem caminhos de aprofundamento para desdobramentos posteriores desta pesquisa: a) a evolução dos critérios no sentido de sua simplificação, de sua síntese em um número menor de elementos; b) a importância do critério ‘caracterização’, presente ao longo de toda a série histórica; c) o critério denominado ‘dança’ deixar de constar após o segundo ano da série; d) a intermitência na presença dos critérios ‘análise do juiz’ e ‘popularidade’.

Como dissemos ao início desta tese, os dados coletados não são quantitativamente expressivos para autorizar generalizações estatísticas conclusivas. Mas essa também não foi nossa meta. Objetivamos uma análise qualitativa da dança feita na máquina, buscando pistas das formas de conexão entre jogo, dança e tecnologia presentes nela. Nesse sentido, as danças assistidas, os questionários e entrevistas feitas se nos apresentaram consistentes, e foram suporte para a visita à *MpD* sob o prisma da metodologia em construção nesta tese. O quadro da Figura 22 sintetiza as análises feitas nessa visita.

Na *MpD*, as conexões estabelecidas entre os três campos em análise não são de mesma natureza. Pela sua condição motriz, o jogo deposita no corpo a ambientação da ludicidade; a tecnologia se conecta, então, de forma mais instrumental que estrutural, possibilitando ao corpo a intensificação da diversão por conexão de suas inteligências cinestésico-motriz e lógico-matemática. As *MpD* são espaços de maior afirmação do corpo do que da virtualidade digital. No modo *livre* de jogo, há a ampliação da conexão de fluxos do corpo, incluindo a expressividade estética, o que resulta, de um lado, na intensificação da conexão entre jogo e dança, de forma estrutural, tendendo a uma hibridização, e de outro, na manutenção da utilização instrumental da tecnologia no sentido da potencialização da dança e não do diálogo estético entre elas. Nas palavras de um dos jogadores, “a seqüência [de

setas] tem que ser um apoio tão natural que se torna imperceptível. A tecnologia é realmente parte de nossa vida quando a gente deixa de perceber que ela existe. Então, um bom coreógrafo faz com que a *Pump* se torne apenas um acessório.” (Dino).

<b>Máquina para Dança</b>		
	<b>Modo Velocidade</b>	<b>Modo Estilo Livre</b>
<b>Impulsos fundamentais:</b>	Prazer do movimento; alegria; prazer da imitação, da sujeição a regras; satisfação em ganhar e comprovar excelência; curiosidade; encantamento com o novo; atração pelo maquínico; prazer da interatividade;	Prazer do movimento; alegria; prazer da imitação, da sujeição a regras; satisfação em ganhar e comprovar excelência; curiosidade; encantamento com o novo; prazer da criação e transformação; atração pelo maquínico; prazer da interatividade;
<b>Pré-movimento:</b>	Acolhimento voluntário das regras-setas, seu excesso e velocidade; entrega plena à vivência do jogo, com total atenção e concentração; tensão entre litígio e brincadeira; sensibilidade ao público e às situações de jogo (campeonato, treino ou diversão); entusiasmo, sem os extremos do medo e da fetichização; afirmação do corpo pelo movimento; Recorrência de posturas físicas (com ou sem apoio de barras) que resultam em fragmentação visual do corpo: pernas em movimento e tronco, cabeça e braços contidos;	Acolhimento voluntário das regras-setas, desconsiderando seu excesso e velocidade; entrega plena à vivência do jogo, com total atenção e concentração; tensão entre litígio e brincadeira; sensibilidade ao público e às situações de jogo (campeonato, treino ou diversão); entusiasmo, sem os extremos do medo e da fetichização; afirmação do corpo e da expressividade pela dança; Sem recorrência de posturas físicas; com recorrência de posturas afetivas de alegria, humor e descontração;
<b>Modus operandi:</b>	Interatividade processada no próprio corpo, não no mundo virtual; Virtualização gestual na máquina por codificação digital parcial dos movimentos do corpo (limitada aos pés); Conexão intensa das inteligências cinestésico-corporal e lógico-matemática; Obediência às setas-regras do jogo, com ínfima margem de liberdade dentro desses limites; Automação gestual; leitura das setas sem memorização; resposta motriz reflexa funcional; Aceleração e intensificação na vivência motriz do espaço-tempo, pela velocidade do jogo, sem desconexão do corpo com esse espaço-tempo; Multiplicidade e fragmentação da movimentação, sem desterritorialização; há a reterritorialização a partir da instauração de um outro corpo-lugar; Variabilidade nas versões das máquinas; padronização de estilos musicais; padronização na movimentação;	Interatividade processada no próprio corpo, não no mundo virtual; Virtualização gestual na máquina por codificação digital parcial dos movimentos do corpo (limitada aos pés); Conexão das inteligências cinestésico-corporal e lógico-matemática com o imaginário, o sensível; Observância das setas-regras do jogo, com ampla margem de liberdade dentro desses limites; Liberdade gestual; leitura com memorização das setas; resposta motriz estética intencional; Resignificação sensível do corpo na vivência motriz do espaço-tempo, sem desconexão do corpo com esse espaço-tempo; Mutliplicidade e fragmentação da movimentação, sem desterritorialização; há a reterritorialização a partir da instauração de um outro corpo-lugar; Variabilidade nas versões das máquinas; padronização de estilos musicais; individualização na movimentação;
<b>Finalidade:</b>	Diversão na superação dos desafios cinéticos trazidos pela máquina, e na competição (o jogador consigo mesmo ou com um adversário); desafios pautados na produção de movimentos em grande escala e velocidade;	Diversão na superação dos desafios cinéticos trazidos pela máquina, e de desafios criativo-expressivos auto-impostos (pelo jogador) e regulamentados (pelos campeonatos); produção estética destinada ao público;
<b>Composição:</b>	Processo lúdico-motriz (rítmico) vivencial, improdutivo objetivamente;	Processo lúdico-estético-motriz (rítmico, melódico e harmônico) vivencial; produto estético;

**Figura 22:** Mapa resumo de análise da *MpD*, em suas modalidades de jogo.

Vemos surgir na máquina um espaço cênico artístico por sobre o espetáculo competitivo. Nos breves minutos da apresentação, esquecemos o jogo e a máquina. A dança ali se faz, e se fortalece. Ainda que dentro do referencial da dança contemporânea esse fazer possa ser considerado pouco espontâneo, massificado por codificações de estilos, despreocupado com conexões mais abrangentes ou profundas no corpo-totalidade, ele aponta para a construção de sentidos singulares, e exemplifica, dentro de sua esfera de atuação – o entretenimento –, como potencializar a dança na interação com o jogo e a tecnologia. Os Vídeos 14 e 15 trazem as coreografias vencedoras do Campeonato Nacional de **PIU** de 2012 e evidenciam esse fortalecimento da dança na experiência do jogo. É possível refletirmos sobre tal exemplo da *MpD* dentro da esfera artística do fazer da própria dança contemporânea. O jogador Kebradera nos faz o convite:

Eu não tenho um conjunto de passos, vamos dizer assim. Quem treina *bboy*, *popping*, *locking*, axé, danças, tem um conjunto de passos para escolher, para mixar ali... então, eu crio passos, realmente inventados. [...] Talvez até eu me encaixe nessa tal dança contemporânea que você disse, por que eu busco me expressar, minha singularidade ali é o que eu boto. (KEBRADERA, Apêndice III, p. 266-268).

#### 4.2.1. *MpD* e dança contemporânea: um diálogo

Esta seção retoma os questionamentos feitos na seção 2.2. e busca respondê-los a partir do diálogo com a dança feita na máquina: como articular autonomia da dança e sua conexão com o mundo, com o outro, com a vida, de forma a que progrida, aos moldes do progresso de Sloterdijk (2002, p.31-32), na forma de uma autêntica mobilidade, que alargue seu campo de ação e se imponha, “com boa consciência, frente a entraves internos e a resistências externas”?

entendida como autonomia conectada, como ser “sagrado à deriva”? (RODRIGUES); como agenciar movimento e subjetividade de modo que se saia do delírio automovente? (LEPECKI); como reconhecer o que aumenta sua força de existência, o que lhe potencializa (PELBART) perante os desafios trazidos pela atualidade?

Na própria seção 2.2., apoiando-nos em Pelbart, propusemos que essa ação potencializadora estaria relacionada às formas de intervenção das conexões nos elementos de análise aqui estabelecidos, retirados da própria dança: como agiam sobre os impulsos fundamentais, sobre o pré-movimento, sobre o corpo-totalidade e suas conexões, sobre o *modus operandi* da dança, seu treinamento e finalidades. E procedemos a visitar as conexões com o jogo e a tecnologia a partir dessa ótica.

De fato, não buscamos, nem encontramos, respostas prescritivas a essas questões, mas sugestão de caminhos de reflexão, e a *MpD* nos estimulou a trilhar alguns.

Inicialmente, pela compreensão de conexão como a existência de elementos comuns a dois ou mais campos, podemos identificar na dança feita na máquina, elementos que a fazem dialogar muito proximamente com a dança contemporânea, sugerindo mesmo possibilidades de seu uso como instrumento pedagógico para essa última. A começar pelos impulsos fundamentais, e voltando às preocupações sobre como o corpo que dança reage à tecnologia digital, nas formas em que ela retorna a ele, podemos afirmar que o *estilo livre* na máquina dá intensidade a impulsos fundamentais da dança, especialmente o prazer e alegria do movimento. Aliado à finalidade de suas composições, destinadas ao divertimento (do jogador e do público), expande essa atmosfera de alegria e prazer.

As conexões que o modo *estilo livre* fortalece no corpo-totalidade – cognição, movimento, sensibilidade expressiva – apontam para uma prática pautada em inteligências múltiplas. Vimos como a dança contemporânea, por ser rizomática, é pautada nessa conectividade do corpo-totalidade, expressando-lhe de forma intensa. A *MpD* pode ser instrumento de potencialização dessa conectividade também para a dança contemporânea, pela ênfase que dá à cognição em estreita relação com o movimento.

Ainda com relação ao *modus operandi* da dança, a *MpD* pode ser instrumento para estudos dos elementos do movimento. De forma especial, os elementos tempo e espaço, evidenciados no ritmo, são reforçados no treino da máquina, junto a uma diferente forma de escrita e leitura desses padrões rítmicos (cognição e movimento, coordenação motora refinada – novamente, as inteligências múltiplas). Mas há perigos. A *MpD* não estimula a percepção dos demais elementos do movimento relacionados à dinâmica – peso, fluxo, intensidade – nem da relação que eles têm tanto com o pré-movimento quanto com as conexões do corpo-totalidade e com a composição final. Daí percebermos uma limitada variedade de dinâmicas nas coreografias, que para a dança contemporânea, evidencia uma também limitação de expressividade. Retomemos Godard quando lembra que para os dançarinos profissionais a percepção do pré-movimento é desafio a ser abraçado.

De fato, nas entrevistas ao jogadores de *estilo livre*, não percebemos qualquer preocupação com o estudo do pré-movimento, do *modus operandi* ou elementos da dança. O motor do movimento é em geral a música, que é escolhida antes da composição dos passos. A temática ou ideias-tema da coreografia nascem a partir da música, e não antes dela. Evidencia-se um condicionamento das conexões do corpo-totalidade às finalidades da composição-competição,



protagonizando aspectos cognitivos, motores e estéticos, como vimos, mas pouco enfatizando a liberdade de motivações expressivas desvinculadas da música. Para a dança contemporânea, isso pode parecer limitador, mas por outro ponto de vista, evidencia uma coerência entre impulsos fundamentais, pré-movimento e finalidades da dança produzida ali que fica evidente na composição, de fato tendente à hibridização entre jogo (rítmico) e dança.

Os aspectos aqui levantados apontam para possibilidades de efetivo uso da *MpD* como treinamento e instrução para a dança contemporânea. Especialmente para o ensino de dança para jovens, tão interessados e ambientados aos equipamentos tecnológicos e a jogos eletrônicos em geral, a *MpD* pode constituir-se importante auxílio pedagógico. Desdobramentos futuros para esta pesquisa.

Além dos possíveis usos pedagógicos da *MpD*, o modo *estilo livre* de jogo estimula o pensar, estimula a reflexão sobre as próprias relações da dança contemporânea com o jogo, e em especial para nós, com a tecnologia. Aqui é preciso retomar o conceito de conexão não apenas como elemento comum a campos mas como relação lógica ou causal entre eles, com nexos e coerência, objetivando funcionamento combinado. De fato, como construção teórica pautada no verbo, esta tese empenha-se na elucidação lógica ou causal das conexões, mas é preciso não perder de vista que entre a dança e demais campos, as conexões podem se dar como relações puramente estéticas, onde os conceitos de nexos e coerência assumem outros contornos. Nesse sentido, nosso esforço por uma visita rendilhada, tramada de idas e vindas, buscando costurar sentido e sentidos.

Na relação com o jogo-tecnologia, a dança no modo *livre* na máquina exemplifica para a dança contemporânea um movimento conectado ao

recurso tecnológico, uma vez que esse recurso, instrumentalizando o jogo, dá as regras primeiras para a movimentação, mas que se impõe esteticamente a ele, fazendo com que “desapareça” na composição, retornando novamente, ao final, como instrumento (de avaliação, pontuando a performance); ainda nesse momento, não há a sobrevalorização da tecnologia a despeito do ser-corpo-humano dançante – nos campeonatos, a observação dos jurados é mais importante que a nota dada pela máquina. Daí termos falado em subversão do jogo pela dança, consubstanciada na subversão da tecnologia. Se focarmos nos usos contemporâneos da tecnologia que intensificam o projeto modernista (desconectado, automovente) ao invés de transformá-lo, e que também estão presentes em parte da dança contemporânea, corroborando para uma dança *supermoderna* (desconectada, automovente), o *estilo livre* na *MpD* ilustra outro caminho, sugere o corpo antes da tecnologia, sugere a dança (quase) antes do jogo, mas a partir dos dois. Celebra o corpo dançante.

Também a reflexão sobre o papel do outro, do público, na composição da dança na máquina nos convida a pensar a dança contemporânea. Na *MpD*, a relação com o público pauta-se na promoção do espetáculo, no desejo de encantá-lo, de alegrá-lo com a dança criada. Mas há também um retorno do público na forma como se comporta, como demonstra suas expectativas, como de fato avalia a dança (em alguns campeonatos) ou como tenta, com sua torcida, influenciar os jurados. Nesse sentido, há uma preocupação em agradar o público, em afetá-lo pelo gosto, pelo prazer, pela alegria, para que o julgamento da obra lhe seja favorável em termos competitivos, mas que convive com o prazer intrínseco da expressão, esse desvinculado dessa avaliação de resultado. Há mesmo uma simultaneidade de impulsos fundamentais e de preocupações finais que apontam para a hibridização jogo-dança.

Esses condicionantes da composição na máquina estão presentes em seu treinamento. Vimos, nas entrevistas feitas, como o outro está presente nas etapas de criação, desde a pesquisa sobre coreografias anteriores, como a consulta a outros jogadores durante a fase de composição. Os próprios treinamentos em espaços públicos de centros comerciais estabelecem algo como espaços de ensaio aberto, onde já se percebem as primeiras reações do público. Podemos ver que, de fato, a finalidade do movimento executado, e do treino, condicionam o próprio treino e que é ele mesmo – o treinamento –, a possibilidade da transformação desses mesmos movimentos feitos na máquina. Vimos como o papel do público é definidor da experiência de jogo e interfere na performance do jogador.

A dança *supermoderna* que estamos conceituando aqui, parece estabelecer seu processo composicional desvinculada dessas estratégias usadas pela dança na *MpD*. No momento em que desprestigia alguma das etapas do processo de conhecimento (SERRES) – imitação, armazenagem, memória e invenção –, que sobrevaloriza fluxos cognitivos, que se pauta excessivamente na satisfação pessoal do dançarino, que desconsidera elementos da composição como coerência entre meios (*modus operandi*) e fins (finalidades), preocupações com a maestria (que ao final são preocupações estéticas) e o outro, cisalha em si mesma as tensões inerentes à composição – relembremos Serres e a composição como tensão entre local e global, narrativa e regra; podemos complementar, entre autonomia e conexão.

A dança na máquina ilustra a coerência entre meios e fins, a busca pela eficiência (maestria) exercitada no treinamento, a inclusão do outro no processo, a alegria como valor desde os impulsos fundamentais às finalidades. Reiteramos que o faz circunscrita à outra esfera de finalidades, distintas das da

dança contemporânea, o que exige que circunstancie o pensamento; mas nos instiga a distender o seu fazer a essa última, a acolhermos as reflexões talvez desconfortáveis que suscita, a exemplo das questões sobre o gosto, sobre a conexão com o público, sobre a busca da maestria. Desdobramentos futuros para essa pesquisa.

Neste estudo, a *MpD* nos apresenta uma forma de articulação entre autonomia e conexão da dança com o mundo, com o outro e com a vida, que nos parece potencializadora desse fazer diante de desafios próprios e externos que se apresentam ao corpo-totalidade dançante em conexão com o jogo/tecnologia da máquina. Ampliando a análise dessa forma de articulação para além dos limites da *MpD*, concluímos que ela está pautada no acolhimento à experimentação de diferentes fluxos conectivos no corpo-totalidade que fortaleça sua integração; no acolhimento de diferentes limites-regras para a criação; no acolhimento às afecções (do outro e do mundo) como componentes para composição; no enfrentamento a tensões de cisalhamento que se imponham ao corpo-totalidade e a sua expressividade; e principalmente, na observância da estética fundada na cinética do ser-corpo-humano como finalidade expressiva. Que a dança contemporânea possa aprender com ela.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS: A RENDA

*O estado das coisas embaralha-se, misturado como um fio longo, um longo cabo, uma meada. As conexões nem sempre têm desenlaces.*

Michel Serres

As conexões em arte não são facilmente desatadas; seu desenlace estético dá sempre lugar a outros nós de sentidos. Seu desenlace teórico não é menos desafiador; por vezes é até mesmo um desalento. Serres (2001a, p.294) nos provoca: “Quando queremos dizer fielmente o sensível, mais vale um epíteto de Colette que dez demonstrações de aplicativo; ou a visita, melhor, a criação circunstanciada de um jardim.”

O pensamento na forma de tese busca equilíbrios, estabilidades, constâncias. Pensar significa pesar. “Penso, logo existe uma balança. Eu não poderia pensar sem ela. [...] Não posso pensar sem me referir às estabilidades em geral. [...] O trabalho do pensamento ou da história introduz a face da estabilidade nos campos onde, à primeira vista, ela não tem lugar nem tempo.” (SERRES, 2001a, p.295). Daí a tamanha dificuldade em se pensar- pesar a arte. No entanto, esse pensar, sendo ato do corpo-totalidade, aprende com ele e avança, busca reconhecer “o equilíbrio no movimento, [...] o sistema estável se bem que animado por ritmos de desigualdades diversas, o invariante na variação. [...] Penso se e somente se vou introduzir minha inquietação nos lugares onde o peso comporta riscos.” (SERRES, 2001a, p.295).

Esta pesquisa acolheu o desafio de inquietar-se diante das formas de conexão da dança contemporânea com a tecnologia, em especial, e, a partir da *MpD*, também com o jogo. Reconhecemos os riscos de imprecisão em fronteiras naturalmente borradas, de cortes em fios de sustentação das conexões, de pontas

soltas à espera de novos nós, da inflação de conceitos. Mas, reconhecemos também as possibilidades desse percurso. Esse é o trabalho da análise: “O nó pratica lugares por onde podemos introduzir mil novos nós. [...] A tumefacção torna-se uma condição da análise ou um resultado de seu exercício. Desatar faz inflar.” (SERRES, 2001a, p.308). E essa análise retorna à arte e a afeta, redimensiona; da inflação, “talvez inflamações posteriores surjam. Talvez cicatrizes.” (MEDEIROS, 2011, p.17).

No percurso trilhado nesta tese, visitamos os campos e inflamamos ou inflamamos suas conexões com instrumental da própria dança, o que consideramos em si mesmo como a primeira contribuição desta pesquisa para o caminho na direção da potencialização da dança em suas conexões: o estabelecimento de parâmetros de análise a partir dela, do corpo dançante, de suas necessidades expressivas, e não das especificidades dos demais campos ou áreas do pensamento humano. “Não podemos aplicar à arte nem as categorias da lingüística nem o vocabulário da teoria da informação. A arte não se deixa aprisionar por códigos nem ser esmiuçada em elementos precisos que possam se tornar significados.” (MEDEIROS, 2011, p.33). Mas, por mais inatingível que seja, quando aqui a deslocamos para a esfera do pensar, buscamos o caminho de sua aproximação para retirar dela mesma as circunstâncias para o pensamento. Dissemos antes: há conceitos que estão na carne, e que necessitam se tornar idéia no corpo-totalidade; da mesma forma, há conceitos que estão no corpo dançante, e podem ser distendidos ao outros fazeres/pensares do corpo.

Assim, ao cotejarmos a dança com a fundamentação filosófica trazida aqui, e com a pesquisa empírica, nos foi possível destacar de seu fazer, ou a partir dele, as categorias a comporem a metodologia de análise das conexões proposta nesta tese: a *distensão* do alongamento, como ferramenta; a conectividade do seu

*modus operandi*; o estético como finalidade, atualizador de impulsos fundamentais e elemento de conexão com o outro; a percepção do pré-movimento, como favorecedora da reflexão sobre posturas, humores e projetos sobre o mundo; a composição, pondo junto tudo isso, em movimento, equilíbrio, desequilíbrio, como exercício de vida, para a vida. Essa metodologia de visita aos campos, construída com base nas características e necessidades da própria dança, se mostrou potente para a caracterização do que favorece ou desfavorece a autonomia da dança contemporânea em suas conexões pois consegue evidenciar, nessas conexões, os tipos de tensão que se estabelecem – se de cisalhamento ou de distensão –, elucidando os desafios potenciais presentes nelas (as conexões) e sugerindo caminhos para o acolhimento de tais desafios. De fato, estar sensível às tensões e saber mover-se nelas e com elas é em si mesmo desafio fundamental, a ser abraçado pela dança permanentemente. Podemos dizer, com base nas reflexões trazidas nesta tese, que as tensões são, elas mesmas, as responsáveis por estabelecer e manter a magia, o encantamento, o fascínio que a dança proporciona. Em Rodrigues (2008) vimos como o fascínio da arte, em geral, está relacionado à tensão entre o arcaico e o moderno; nos estudos sobre a *MpD*, vimos com Lin e Sun (2008) como a dinâmica nas interações entre jogador e público, nas tensões estabelecidas entre os papéis que desempenham durante o jogo, resultam no estabelecimento do “círculo mágico” em torno da plataforma de jogo; com Serres, por fim, entendendo o corpo como virtual encarnado, reconhecemos o poder e o encantamento da dança: atualizar, na carne, em movimento, os devires do corpo – exercício pleno de materialização de tensões!

Os estudos sobre a *MpD* constituem-se outra contribuição desta pesquisa para o meio acadêmico brasileiro, sem estudos precedentes nessa área.

Configurando-se como exemplo de conexão entre jogo, tecnologia e dança, constatamos no modo *estilo livre* de jogo uma vivência corporal que compõe as tensões intrínsecas a essa tripla conexão, e o faz no sentido da potencialização da dança na experiência do jogo-máquina: diversão e expressão, *verticalidades* (globais) e *horizontalidades* (locais), virtualização e organicidade, universalidades e singularidades compõem-se a partir da conexão instrumental com a tecnologia – utilizada como mídia para o jogo e impulso para o movimento –, e da conexão estrutural, tendente ao hibridismo, com o jogo, assimilando dele elementos potencializadores do fazer da dança. A dança, assim, se fortalece na relação com a tecnologia, na *MpD*, e a máquina pode estimular a dança contemporânea à reflexão sobre si própria, sobre a consistência de seus processos de treinamento e criação, sobre suas escolhas para com os protagonismos de fluxos do corpo-totalidade, sobre suas relações com o outro e suas próprias conexões com a tecnologia e com o jogo.

O percurso trilhado apontou para possibilidades de continuidade e desdobramentos da pesquisa. Na esfera da *MpD*, seu uso pedagógico para a dança é, por certo, um desses desdobramentos, e está pautado, justamente, nas possibilidades potencializadoras da dança pela máquina. Reunindo, no modo *livre*, impulsos fundamentais lúdicos e estéticos, regra e liberdade, finalidade lúdica e expressiva, conectando cognição, movimento e imaginação, com treinamento exigente em termos de disciplina, desenvolvendo habilidades rítmicas como rapidez e precisão em leitura e resposta motriz, e circunscrita ao campo das tecnologias digitais – o que atrai pelo maquínico –, a *MpD* pode se configurar em importante instrumento pedagógico para o aprendizado da dança, com foco no desenvolvimento das inteligências múltiplas. A dança, por ser rizomática, por expressar o corpo totalidade, possui esse foco em seu *modus operandi*; a *MpD* o potencializa. Essa função



pedagógica da *MpD* parece adequada a todas as faixas etárias, mas especialmente para adolescentes e jovens, muito atraídos que são pelos equipamentos tecnológicos e por constituírem faixa etária, em geral, carente de metodologias específicas de ensino dentro da perspectiva da dança-educação. Os jovens hoje correspondem, na maioria, a uma geração que não teve contato escolar com o fazer artístico sistematizado da dança e lidam com ela a partir de estímulos da cultura de massa. Wilson (in DOMINGUES, 2009, p.489) alerta-nos quanto a essa desinformação básica: “Ciência e arte apertaram o passo na busca de suas próprias agendas esotéricas, enquanto a alfabetização geral em ambas as áreas está em declínio.” A *MpD* pode auxiliar na mudança desse quadro.

Estudos mais aprofundados sobre os aspectos sócio-culturais da comunidade de jogadores do Brasil, e sobre os jogos de dança pautados em tecnologia de captura de movimento, não contemplados nos estudos existentes nem nesta tese, também constituem continuidades possíveis e necessárias a esta pesquisa, ampliando o alcance das reflexões levantadas aqui.

A aproximação da dança contemporânea com a *MpD* também pode ser enriquecedora para seus jogadores. O contato com o instrumental da dança pode proporcionar a eles outras conexões do corpo-totalidade, outros estímulos expressivos, potencializando o desejo da expressão singular, da pesquisa e construção própria de movimentos, diminuindo a influência do gestual pré-concebido em/por outros jogadores e estilos de dança, e, assim, diversificar a experiência estética na máquina. Eis outra possibilidade de continuação para estes estudos.

Por fim, o que nos parece ser uma importante direção de continuidade desta pesquisa se insere no campo da filosofia, e aponta para o aprofundamento do que aqui iniciamos a conceituar como epistemologia da dança.

As ferramentas de análise retiradas do próprio fazer da dança se mostraram eficazes na construção do pensamento crítico sobre as conexões, como dissemos acima, sugerindo a compreensão da dança não apenas enquanto linguagem artística de potencialidades estéticas ricas e singulares, mas também enquanto linguagem artística de potencialidades epistemológicas.

O esforço por uma epistemologia da dança traduz, em si mesmo, o esforço pela reconciliação entre *logos* e sensibilidade, entre o suave e o duro, que Serres almeja, mas pretende evidenciar, nessa reconciliação, o movimento estético-artístico, em direção ao outro. Serres lembra que a palavra *epistémé* significa equilíbrio, assim se opondo à existência que é desvio e desequilíbrio. “Penso, logo existo, contradição nos termos.” (SERRES, 2001a, p.289). A dança é em si mesma, desvio, desequilíbrio e equilíbrio em novo patamar, para gerar novamente, novos desvios, desequilíbrios e equilíbrios. Uma epistemologia da dança ampliaria, a princípio, essa contradição apontada por Serres. Mas é exatamente essa contradição acolhida na junção dos termos (epistemologia e dança) que figura as intenções de um tal esforço epistemológico dancístico: reconciliar *logos* e sensibilidade por composição, em movimento, incluindo ambos, imbricando sentidos (estéticos) e sentido (lógico) para o movimento de vida. Para Serres (2001a, p.199), “na filosofia, os formalismos, logicismos, nominalismos expulsam o empirismo, daí seu ar de alma do outro mundo.” Talvez a dança ajude a trazê-lo de volta, pois se constitui dessa mesma complexidade: responde à determinação do corpo com a plasticidade dos movimentos; à lei, com o evento; às regras, com a invenção; ao duro, enfim, com o suave.

Essa resposta é em forma de composição, pondo junto desequilíbrio e equilíbrio no próprio corpo, com a finalidade de traduzi-lo em movimento estético,

para o outro e para a vida. Não constrói um percurso qualquer, aleatório (ainda que o acaso lhe componha); sabe compor um tempo-espaço raro; rendilha um percurso com rumo próprio. E em suas conexões, leva essa tecitura, agrega linhas, amarra pontas e compõe: no suave de seus movimentos, responde às redes com a *renda*.

Esse parece ser também o caminho de uma epistemologia da dança, pesar-pensar sobre a balança não em equilíbrio estático, mas ora em equilíbrio dinâmico, ora em desequilíbrio, sempre em movimento de vida-projeto de vida, buscando o desvio-diversão da morte, devolvendo, talvez, o valor vital ao saber, do qual Serres lamenta a perda, na epígrafe desta tese.

As reflexões desta pesquisa buscaram aproximar-se da renda suave por sobre o duro que é a dança, e com ela percorrer suas conexões, elas mesmas, outras composições rendadas. Abaixo, a objetivação estética desta tese.



**Figura 23:** “Dança”. Artesanato baiano. Renda sobre pedra  
Autor desconhecido. Título dado por esta autora. Foto: Tereza Riba e Edson Farias.

## BIBLIOGRAFIA

AGAMBEN, Giorgio. **Profanações**. Lisboa: Cotovia, 2006.

ALVARENGA, Arnaldo Leite de. **Intérpretes-criadores: reflexões sobre a criação coreográfica em dança contemporânea no Brasil**. I Seminário Nacional de Arte Coreográfica, Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de Brasília, Abril 2012. Capturado em: [revistaeixo.ifb.edu.br/index.php/ISAC/article/view/40/3](http://revistaeixo.ifb.edu.br/index.php/ISAC/article/view/40/3), em 17/10/2012. (atualmente indisponível).

ANDREWS, Gillian. *Land of a couple of dances: global and local influences on freestyle play in Dance Dance Revolution*. **The Fibreculture Journal**, Issue 8, 2006. Disponível em: [eight.fibreculturejournal.org/fcj-048-land-of-a-couple-of-dances-global-and-local-influences-on-freestyle-play-in-dance-dance-revolution/](http://eight.fibreculturejournal.org/fcj-048-land-of-a-couple-of-dances-global-and-local-influences-on-freestyle-play-in-dance-dance-revolution/). (capturado em 23/10/2007).

\_\_\_\_\_. *Baby games, boy games, games for nerds: class and gender gaming disparities among U.S. youth*. **Under the Mask**, 2008. Disponível em: [underthemask.wikidot.com/gusandrews](http://underthemask.wikidot.com/gusandrews) (capturado em 04/10/2012).

AQUINO, Fernando; MEDEIROS, Maria Beatriz de (Org). **Corpos informáticos. Performance, corpo, política**. Brasília: Editora do Programa de Pós-graduação em Arte, UnB, 2011.

AUERBACH, Brent. *Pedagogical Applications of the Video Game Dance Dance Revolution to Aural Skills Instruction*. **Society for Music Theory: Music Theory Online**. v. 16, nº 1, Janeiro, 2010. Disponível em: [mtosmt.org/issues/mto.10.16.1/mto.10.16.1.auerbach.html](http://mtosmt.org/issues/mto.10.16.1/mto.10.16.1.auerbach.html) (capturado em 21/07/2013).

AUGÉ, Marc. **Não-lugares: Introdução a uma antropologia da supermodernidade**. 2. ed. Campinas: Papiрус, 1994.

AULETE, Francisco J. C. e VALENTE, Antonio L. dos S. **iDicionário Aulete** - Rio de Janeiro: Lexikon Editora Digital, 2013. Edição para assinantes do UOL. Disponível em: [aulete.uol.com.br/index.php](http://aulete.uol.com.br/index.php).

BACHELARD, Gaston. **O ar e os sonhos: ensaio sobre a imaginação do movimento**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

BARRAL, Étienne. **Otaku – os filhos do virtual**. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2000.

BECK, Ulrich. A Reinvenção da Política: Rumo a uma Teoria da Modernização Reflexiva. In: BECK, U.; GIDDENS, A.; LASH, S. **Modernização Reflexiva**. São Paulo: Editora da Universidade Estadual Paulista, 1997. p.11-72.

BERTHOLD, Margot. **História mundial do teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

CAIRO, Alberto; MOON, Peter e SORG, Leticia. A internet faz mal ao cérebro? **Época**, Edição 702. 31 de outubro de 2011.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Cotovia, 1990.

CALVINO, Italo. **Seis propostas para o próximo milênio**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

CARVALHO, Fábio Cardia de. **Música e dança: a sonosfera como ambiente midiático**. 2005. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica)- Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2005.

CHIEN, Irene. *This is not a dance*. **Film Quarterly**, v. 59, nº. 3, 2006. Disponível em: [caliber.ucpress.net/doi/abs/10.1525/fq.2006.59.3.22](http://caliber.ucpress.net/doi/abs/10.1525/fq.2006.59.3.22) (capturado em 28/10/2007).

COSTA, Mario. Corpo e redes. In: DOMINGUES, Diana (Org). **A arte no século XXI: A humanização das tecnologias**. São Paulo: UNESP, 1997. p.303-314.

CRAWFORD, Garry; GOSLING, Victoria K. *Towards a game scene? Narrative, gaming audiences & scene*. **Under the Mask**, 2008. Disponível em [underthemask.wikidot.com/crawfordandgosling](http://underthemask.wikidot.com/crawfordandgosling) (capturado em 04/10/2012).

DEKEN, Joseph. **Computer images**. New York: Stewart, Tabori & Chang, 1983.

DELEUZE, Gilles. *Spinoza: cours Vincennes*. In:\_\_\_\_\_. **Le cours de Gilles Deleuze**. 13 jan. 1981. Disponível em: [webdeleuze.com/php/texte.php?cle=31&groupe=Spinoza&langue](http://webdeleuze.com/php/texte.php?cle=31&groupe=Spinoza&langue).

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. Introdução: Rizoma. In: \_\_\_\_\_. **Mil platôs: Capitalismo e esquizofrenia**. Rio de Janeiro: Ed.34, v.1, 1995. p.11-37.

\_\_\_\_\_.28 de novembro de 1947: Como criar para si um corpo sem órgãos. In:\_\_\_\_\_. \_\_\_\_\_. Rio de Janeiro: Ed.34, v.3, 1996.

DEMERS, Joanna. *Dancing Machines: Dance Dance Revolution, cybernetic dance, and musical taste*. **Popular Music** 25/3, 2006, p. 410 - 414. Disponível em: [journals.cambridge.org/action/displayAbstract?fromPage=online&aid=470653](http://journals.cambridge.org/action/displayAbstract?fromPage=online&aid=470653) (capturado em 06/08/2010).

DIXON, Steve. **Digital performance – A history of new media in theater, dance, performance art, and installation**. Cambridge: MIT Press, 2007.

FERREIRA, Maíra S. **Dança, hipermídia e videogame: Os corpos de fronteira do Grupo Cena 11**. 2001. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica)- Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2001.

GARAUDY, Roger. **Dançar a vida**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1980.

GARDNER, Howard. **Estruturas da mente: A teoria das inteligências múltiplas**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

GEE, James Paul. *High score education: games, not school, are teaching kids to think*. **Wired**, 2003. Disponível em: [wired.com/wired/archive/11.05/view\\_pr.html](http://wired.com/wired/archive/11.05/view_pr.html). (capturado em 06/08/2010).

GIL, José. **Movimento total**. São Paulo: Iluminuras, 2005.

GODARD, Hubert. Gesto e percepção. In: SOTER, Silvia; PEREIRA, Roberto. **Lições de dança 3**. Rio de Janeiro: UniverCidade Editora. [s.d.] p.11-35.

GIUSTINA, Fabiana Marroni Della. **Dançar jogando para jogar dançando**. 2009. Dissertação. (Mestrado em Artes) – Universidade de Brasília, 2009.

HATOUM, Milton. Um oriental na vastidão. In: \_\_\_\_\_ **A cidadeilhada: contos**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009. p.29-35.

HEIDEGGER, Martin. **A origem da obra de arte**. Lisboa: 70, 1977.

HOUAISS, Antônio Instituto. **Grande dicionário Houaiss beta da língua portuguesa**. Edição para assinantes do UOL. Copyright 2012. Disponível em: [houaiss.uol.com.br/](http://houaiss.uol.com.br/).

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

IANNITELLI, Leda Muhana. Quadro de atividades básicas do processo criativo artístico. In: BIÃO, Armindo et al (orgs). **Temas em contemporaneidade, imaginário e teatralidade**. São Paulo: Annablume, 2000.

JIMENEZ, Marc. Pós-modernidade, filosofia analítica e tradição europeia. In: ZIELINSKY, Mônica (Org. e Introd.). **Fronteiras: arte, críticas e outros ensaios**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003. p.55-88.

KATZ, Helena. **Um, dois, três: A dança é o pensamento do corpo**. 1994. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica)- Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 1994.

KATZ, Helena; GREINER, Christine. A natureza cultural do corpo. In: SOTER, Silvia; PEREIRA, Roberto. **Lições de dança 3**. Rio de Janeiro: UniverCidade Editora. [s.d.] p.77-102.

JAMESON, Fredric. **Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio**. São Paulo: Ática, 1997.

LABAN, Rudolf. **Domínio do movimento**. São Paulo: Summus, 1978.

\_\_\_\_\_. **Dança Educativa Moderna**. São Paulo: Ícone, 1990.

LANGER, Susanne K. **Sentimento e forma**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

LEPECKI, André. Planos de composição. In: GREINER, Christine; ESPÍRITO SANTO, Cristina; SOBRAL, Sonia. **Cartografia Rumos Itaú Cultural Dança: criações e conexões**. São Paulo: Itaú Cultural, 2010. p.13-20.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**. São Paulo: 34, 1993.

\_\_\_\_\_. **O que é o virtual**. São Paulo: 34, 1996.

\_\_\_\_\_. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. 8. ed. São Paulo: Loyola, 2011.

LIN, Holin; SUN, Chuen-Tsai. *Invisible gameplay participants: the role of onlookers in arcade gaming*. **Under the Mask**, 2008. Disponível em: [underthemask.wikidot.com/linandsun](http://underthemask.wikidot.com/linandsun) (capturado em 04/10/2012).

MACHADO, Adriana Bittencourt. **A natureza da permanência: processos comunicativos complexos e a dança**. 2001. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica)- Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2001.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. London: The MIT Press, 2000.

\_\_\_\_\_. Abstração e complexidade. In: DOMINGUES, Diana (Org). **Arte, ciência e tecnologia: passado, presente e desafios**. São Paulo: UNESP, 2009. p.407-421.

MARTINS, Cleide. **A improvisação em dança: um processo sistêmico e evolutivo**. 1999. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica)- Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 1999.

MEDEIROS, Maria Beatriz de. **Aisthesis: estética, educação e comunidades**. Chapecó: Argos, 2005.

MELLO, Bandeira de. In: SAMBACINE. **Eu existo assim**. [Filme-vídeo]. Produção de Sambacine, direção de Julia Morena. Rio de Janeiro, Sambacine, 2006. 15'57".

MENDES, Ana Carolina de S. S. D. Reflexões sobre a leveza, a dança e as tecnologias digitais. In: MEDEIROS, Maria Beatriz de; PUGLIESE, Vera (Org). **CoMA: Coletivo do Mestrado em Arte**. Brasília: Programa de Pós-Graduação do Instituto de Artes/UnB, 2004. p. 50-58.

\_\_\_\_\_. **Dança contemporânea e o movimento tecnologicamente contaminado**. Brasília: Editora IFB, 2010.

MERLEAU-PONTY, Maurice. O olho e o espírito. In: \_\_\_\_\_. **Textos selecionados**. São Paulo: Nova Cultural, 1989. p. 47-73. (Os pensadores).

\_\_\_\_\_. **Fenomenologia da percepção**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

MONTE, Marisa; BROWN, Carlinhos e ANTUNES, Arnaldo. Tribalistas. Intérprete: Marisa Monte, Carlinhos Brown e Arnaldo Antunes. In: MONTE, BROWN e ANTUNES. **Tribalistas**. Rio de Janeiro: Emi- Music e Virgin Records, 2002. Faixa 7.

PELBART, Peter Pál. Indivíduo, potência. In: GREINER, Christine; ESPÍRITO SANTO, Cristina; SOBRAL, Sonia. **Cartografia Rumos Itaú Cultural Dança: criações e conexões**. São Paulo: Itaú Cultural, 2010. p.47-52.

PIMENTEL, Ludmila C. Martinez. **Corpos e bits: Linhas de hibridização entre dança e novas tecnologias**. 2000. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura Contemporâneas)- Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2000.

PINHO, Márcia Duarte. **Quando a dança é jogo e o intérprete é jogador: do corpo ao jogo, do jogo à cena**. 2009. Tese (Doutorado em Artes Cênicas) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2009.

RASCH, Philip J; BURKE, Roger K. **Cinesiologia e anatomia aplicada**. 5. ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 1987.

ROBATTO, Lia. **Dança em processo: A linguagem do indizível**. Salvador: UFBA, 1994.

RODRIGUES, Manoel. **O Sagrado à deriva: arcaísmo e modernidade da literatura**. 2008. Tese (Doutorado em Teoria Literária) – Universidade de Brasília, 2008.

RUSSO, Renato et al. Há tempos. Intérprete: Renato Russo. In: Legião Urbana. **As quatro estações**. Rio de Janeiro: Emi, 1989. Faixa 1.

SANTAELLA, Lúcia. O corpo biocibernético e o advento do pós-humano. In: MEDEIROS, Maria Beatriz de (Org). **Arte e tecnologia na cultura contemporânea**. Brasília: Dupligráfica, 2002. p.123-135.

SANTANA, Ivani. **Corpo aberto: Cunningham, dança e novas tecnologias**. São Paulo: Educ, 2002.

\_\_\_\_\_. **(Sopa de) Carne, osso e silício: As metáforas (ocultas) na dança-tecnologia**. 2003. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica)- Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2003.

\_\_\_\_\_. **Dança na Cultura Digital**. Salvador: EDUFBA, 2006.

SANTOS, Milton. **Da totalidade ao lugar**. São Paulo: Ed.da USP, 2008.

\_\_\_\_\_. **Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal**. 20ª ed. Rio de Janeiro: Record, 2011.

SANTOS, Boaventura de Sousa. **Pela mão de Alice: o social e o político na pós-modernidade**. 13ª ed. São Paulo: Cortez, 2010.

SCHILLER, Federico. **A educação estética do homem: numa série de cartas**. São Paulo: Iluminuras, 2010.

SERRES, Michel. **A lenda dos anjos**. São Paulo: Aleph, 1995.

\_\_\_\_\_. **Os cinco sentidos: filosofia dos corpos misturados – 1**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001a.

\_\_\_\_\_. **Notícias do mundo**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001b.



\_\_\_\_\_. **Hominescências: o começo de uma outra humanidade.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.

\_\_\_\_\_. **Variações sobre o corpo.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

\_\_\_\_\_. **A guerra mundial.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2011.

SHUSTERMAN, Richard. Transformando a arte e a filosofia. In: ZIELINSKY, Mônica (Org. e Introd.). **Fronteiras: arte, críticas e outros ensaios.** Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003. p.123-132.

SILVA, Soraia Maria. **Profetas em movimento.** São Paulo: Universidade de São Paulo, 2001.

\_\_\_\_\_. **Poemadançando: Gilka Machado e Eros Volúcia.** Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2007.

SILVA, Eliana Rodrigues. **Dança e pós-modernidade.** Salvador: EDUFBA, 2005.

SLOTERDIJK, Peter. **A mobilização infinita: para uma crítica da cinética política.** Lisboa: Relógio D'Água, 2002.

SMITH, Jacob. *I Can See Tomorrow In Your Dance: a study of Dance Dance Revolution and music video games.* **Journal of Popular Music Studies**, v.16, Abril, 2004, p.58 – 84.

VILLAÇA, Nízia; GÓES, Fred. **Em nome do corpo.** Rio de Janeiro: Rocco, 1998.

VILLAR, Fernando Pinheiro. Interdisciplinaridades artísticas. In: SANTANA, Arão Paranguá de (coord.). **Visões da Ilha: apontamentos sobre teatro e educação.** São Luís: UFMA, 2003. p.115-120.

WIENER, Norbert. **Cibernética e sociedade: O uso humano de seres humanos.** 3. ed. São Paulo: Cultrix, 1954.

WILSON, Stephen. **Information arts: Intersections of art, science, and technology.** London: The MIT Press, 2002.

\_\_\_\_\_. Ciência e arte – olhando para trás / olhando para a frente. In: DOMINGUES, Diana (Org). **Arte, ciência e tecnologia: passado, presente e desafios.** São Paulo: UNESP, 2009. p.489 – 498.

#### **PÁGINAS VIRTUAIS CITADAS:**

1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u22017.shtml.

veja.abril.com.br/noticia/vida-digital/games-de-danca-divertem-%E2%80%93-e-ajudam-a-emagrecer.

jogoscooperativos.com.br.

cienciadasmateriais.org.

nildao.com.br.

eight.fibreculturejournal.org/fcj-048-land-of-a-couple-of-dances-global-and-local-influences-on-freestyle-play-in-dance-dance-revolution.

tarybelmont.blogspot.com.br/2011/10/dancing-games.html

unityarea.blogspot.com.br/2009/11/pump-it-up-pc.html.

gamingbolt.com/just-dance-3-wii-review

shacknews.com/game/boom-boom-dance

lami.pucpr.br/cursos/estruturas/Parte02/Mod20/Curso1Mod20-01.htm

biologie.uni-hamburg.de/.../tallos.htm

newmediaart.eu/skinM.html

terezariba.files.wordpress.com/2013/06/impressoes-mascaradas.png

s14.invisionfree.com/PumpBR/ar/t25316.htm

highwaygames.com/products/view.php?id=3654

#### **VÍDEOS CITADOS E CONSTANTES DO DVD ANEXO:**

**Vídeo 1:** KON, Omg. *Kon-PARANOiA SURVIVOR (Expert) AAA#174 - Perfect Full Combo on DDR X (PS2, Japan)*. Disponível em: [youtube.com/watch?v=iIYQ\\_uPEIfk](https://youtube.com/watch?v=iIYQ_uPEIfk). (capturado em 10/03/2010).

**Vídeo 2:** IGN. *Just Dance 3: Comic-Con Gameplay*. Disponível em: [youtube.com/watch?v=qKcUMhdp56M&feature=relmfu](https://youtube.com/watch?v=qKcUMhdp56M&feature=relmfu). (capturado em 19/03/2011).

**Vídeo 3:** SHINSHAObAKA. **BOOM BOOM DANCE Summer FairyTale Extream.** Disponível em: [youtube.com/watch?v=q-1JmMZAiOU&feature=related](https://youtube.com/watch?v=q-1JmMZAiOU&feature=related). (capturado em 25/05/2012).

**Vídeo 4:** HYPERSPEED2. **Pump It UP - WPF'05 Speed-10: Brazil Vs China Dignity Crazy.** Disponível em: [youtube.com/watch?v=NZ9nlxQmiFs](https://youtube.com/watch?v=NZ9nlxQmiFs). (capturado em 19/06/2009).

**Vídeo 5:** ODAIBA. **DDR FreeStyle in NOVJANEIRO2011.** Capturado em: [youtube.com/watch?v=Mxgo1QyZx68](https://youtube.com/watch?v=Mxgo1QyZx68), em 28/12/2010). (atualmente indisponível).

**Vídeo 6:** LUISDELBAR. **Pump It Up, un coreano muy hábil en este Videojuego de baile.** Disponível em: [youtube.com/watch?v=dVI07\\_XT3pY](https://youtube.com/watch?v=dVI07_XT3pY). (capturado em 22/10/2009).

**Vídeo 7:** MOMONEKO. **Child prodigy - Dance Dance Revolution (Afronova).** Disponível em [youtube.com/watch?v=6JzcqALklRs](https://youtube.com/watch?v=6JzcqALklRs). (capturado em 08/02/2009).

**Vídeo 8:** LIUU, Roger. **Michiyo – Afronova.** Disponível em: [youtube.com/watch?v=xbK6jwj-AUU](https://youtube.com/watch?v=xbK6jwj-AUU). (capturado em 15/11/2010).

**Vídeo 9:** EDAMAMEZOUSUI. **DDRFESTA2 / Nakano AFRONOVA.** Disponível em: [youtube.com/watch?v=-aNrFt\\_W7IM](https://youtube.com/watch?v=-aNrFt_W7IM). (capturado em 17/01/2008).

**Vídeo 10:** ROMSOFT, Rômulo. **Créu Créu Revolution.** Disponível em: [youtube.com/watch?v=UkU9vHF7OIU](https://youtube.com/watch?v=UkU9vHF7OIU). (capturado em 28/09/2010).

**Vídeo 11:** SCIENCEMUSEUMOFVA. **G33K FSTVL 2.0 DDR competition.** Disponível em: [youtube.com/watch?v=WRLeyGDFAZQ](https://youtube.com/watch?v=WRLeyGDFAZQ). (capturado em 03/07/2009).

**Vídeo 12:** MATOS, Cintia. **Pump It Up NXA - Winter Hard 3x.** Disponível em: [youtube.com/watch?v=F5FbpixSb-k&feature=related](https://youtube.com/watch?v=F5FbpixSb-k&feature=related). (capturado em 13/11/2010).

**Vídeo 13:** EDAMAMEZOUSUI. **PefoFes16/GUNmurmurtwins.** Disponível em: [youtube.com/watch?v=\\_ynillzXY48](https://youtube.com/watch?v=_ynillzXY48). (capturado em 04/10/2010).

**Vídeo 14:** MINORU. **FLY.** Disponível em [youtube.com/watch?v=rx76NdNpr6U](https://youtube.com/watch?v=rx76NdNpr6U). (capturado em 14/01/2013).

**Vídeo 15:** MACHINE, War e VIVI. *Tek Club Copenhagen*. Disponível em: [youtube.com/watch?v=mx7jE0Xds0Q](https://youtube.com/watch?v=mx7jE0Xds0Q). (capturado em 14/01/2013).

## **PÁGINAS CONSULTADAS NA WEB SOBRE JOGOS E DE JOGOS**

[jogos.uol.com.br](http://jogos.uol.com.br)

[rubaogames.com.br](http://rubaogames.com.br)

[nintendoblast.com.br](http://nintendoblast.com.br)

[antigo.gamelib.com.br](http://antigo.gamelib.com.br)

[dicasdejogos.net.br](http://dicasdejogos.net.br)

[games.terra.com.br](http://games.terra.com.br)

[muitosupremo.com.br](http://muitosupremo.com.br)

[jogomania.com.br](http://jogomania.com.br)

[nintendoblast.com.br](http://nintendoblast.com.br)

[gamelib.com.br](http://gamelib.com.br)

[techtudo.com.br](http://techtudo.com.br)

[kinectyourself.com](http://kinectyourself.com)

[ign.com](http://ign.com)

[tribogamer.com](http://tribogamer.com)

[dualshockers.com](http://dualshockers.com)

[gamevicio.com](http://gamevicio.com)

[pt.encydia.com](http://pt.encydia.com)

[stepmania.com](http://stepmania.com)

[inthegroove.com](http://inthegroove.com)

[xbox360.ign.com](http://xbox360.ign.com)

[dwi.ddruk.com](http://dwi.ddruk.com)

[icculus.org/pyddr](http://icculus.org/pyddr)

[portal.tapmania.org](http://portal.tapmania.org)

[marcelotavares.com](http://marcelotavares.com)

[musicgamesrock.com](http://musicgamesrock.com)

[funtrivia.com](http://funtrivia.com)

[latimesblogs.latimes.com](http://latimesblogs.latimes.com)

[gamespot.com](http://gamespot.com)

[konami.jp/bemani/ddr/jp/am/ddr](http://konami.jp/bemani/ddr/jp/am/ddr)

[webcitation.org/5ork0VEio](http://webcitation.org/5ork0VEio)

[emimusic.jp/dancemania](http://emimusic.jp/dancemania)

[s14.invisionfree.com/PumpBR/ar/t25316.htm](http://s14.invisionfree.com/PumpBR/ar/t25316.htm)

[gratisjogarjogos.com](http://gratisjogarjogos.com)

[amazon.co.uk](http://amazon.co.uk)

[shacknews.com/game/boom-boom-dance](http://shacknews.com/game/boom-boom-dance)

[gamingbolt.com/just-dance-3-wii-review](http://gamingbolt.com/just-dance-3-wii-review)

## **FÓRUNS**

[forum.outerspace.terra.com.br](http://forum.outerspace.terra.com.br)

[stepmania.com/forums](http://stepmania.com/forums)

[sourceforge.net/projects/performous/forums](http://sourceforge.net/projects/performous/forums)

[ddrforum.pocitac.com](http://ddrforum.pocitac.com)

[flashflashrevolution.com/vbz](http://flashflashrevolution.com/vbz)

[board.tapmania.org](http://board.tapmania.org)

[z14.invisionfree.com/PumpBR/index.php](http://z14.invisionfree.com/PumpBR/index.php)

[forums.ubi.com/forum.php](http://forums.ubi.com/forum.php)





## APÊNDICE II: QUESTIONÁRIOS APLICADOS A JOGADORES DA MPD

Durante o evento OTACON, realizado em Brasília-DF, nos dias 29 e 30 de outubro de 2011, foram consultados 15 (quinze) jogadores, aleatoriamente. Essa consulta, sem fins estatísticos, objetivou uma aproximação ao ambiente dos jogadores da *MpD* em Brasília e corroborou com a reflexão sobre situações e características da *MpD* apontadas nas fontes textuais e imagéticas utilizadas nesta pesquisa. Abaixo, o modelo de questionário aplicado e a compilação dos dados coletados.

### MODELO DE QUESTIONÁRIO

1. NÍVEL: ( ) Iniciante      ( ) Experiente      ( ) Competidor profissional
2. IDADE: \_\_\_\_\_
3. SEXO: ( ) Masculino      ( ) Feminino
4. ONDE MORA: \_\_\_\_\_
5. TRABALHA: ( ) Não      ( ) Sim – Onde: \_\_\_\_\_  
Horas semanais: \_\_\_\_\_
6. ESCOLARIDADE: ( ) Fundamental completo ( ) Fundamental incompleto  
( ) Ensino Médio completo ( ) Ensino Médio incompleto  
( ) Formação Profissional Técnica de Nível Médio  
( ) Superior completo ( ) Superior incompleto
7. POR QUE VOCÊ JOGA *PIU*?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
8. COMO CONHECEU O *PIU* E HÁ QUANTO TEMPO JOGA:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
9. QUAL O ESTILO QUE VOCÊ JOGA E POR QUE O ESCOLHEU?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
10. O QUE PRA VOCÊ É O *PIU*: ( ) DANÇA ( ) JOGO ( ) JOGO E DANÇA  
( ) OUTRA COISA: \_\_\_\_\_



11. JÁ JOGOU: ( ) *DDR*

( ) *Step Mania*.

Se não jogou, conhece? ( ) Sim ( ) Não

12. CASO JÁ TENHA JOGADO *DDR* E *STEP MANIA*, QUE DIFERENÇAS VOCÊ ENCONTRA ENTRE O *PIU* E ESTES OUTROS JOGOS?

---



---



---



---

13. VOCÊ DANÇA? ( ) SIM ( ) NÃO

14. SE SIM, O QUE VOCÊ DANÇA? \_\_\_\_\_

ONDE? \_\_\_\_\_

QUANDO? \_\_\_\_\_

15. QUE TIPO DE DANÇA VOCÊ GOSTA:

---



---

16. QUE TIPO DE MÚSICA VOCÊ GOSTA:

---



---

17. JÁ ASSISTIU APRESENTAÇÕES DE DANÇA: ( ) Não ( ) Sim  
Onde: \_\_\_\_\_

18. JÁ TEVE AULA DE DANÇA:

( ) Não ( ) Sim – Que tipo: \_\_\_\_\_

Quanto tempo: \_\_\_\_\_

19. JÁ SE APRESENTOU DANÇANDO: ( ) Não ( ) Sim – O quê: \_\_\_\_\_

Onde: \_\_\_\_\_ Quando: \_\_\_\_\_

20. GOSTARIA DE DEIXAR SEU NOME E-MAIL?

---

OBRIGADA!

## COMPILAÇÃO DOS DADOS COLETADOS

### Caracterização do grupo entrevistado

Com idade variando entre 15 e 26 anos, o grupo foi composto por 11 homens e 4 mulheres, com escolaridade entre fundamental completo e superior incompleto; 4 eram moradores de Brasília e 11 do entorno dessa cidade; 8 não exerciam atividade profissional, 6 estavam empregados e 1, estagiando.

### Nível de habilidade no jogo

7 se disseram iniciantes; 6, experientes e 2, competidores profissionais.

### Respostas dadas quando perguntados:

#### “Por que você joga na *MpD*?”

Resposta	Nº	Resposta	Nº
Por diversão	4	Porque une jogo e dança	1
Gosta de dança	2	Superação pessoal	1
Gosta de jogo	2	Para descontrair	1
Gosta das músicas e do ritmo	2	Porque é “viciada”	1
Interessante / legal	2	Por influência dos amigos	1
Pelo exercício físico	2	Não responderam	2
Por lazer / <i>hobby</i>	2		

Obs: Alguns jogadores deram mais de uma resposta, por isso o número delas excede 15 unidades

#### “Como conheceu a *MpD* (R1) e há quanto tempo joga (R2)?”

Resposta (R1)	Nº	Resposta (R2)	Nº
Em estação de jogos no <i>shopping center</i>	9	Entre 1 mês e 5 anos	8
Por intermédio de amigos	3	Há mais de 5 anos	3
Na família	2	“Há pouco tempo”	2
Não respondeu	1	Não responderam	2

#### “Qual o estilo que você joga (R1) e por que o escolheu (R2) ?”

Resposta (R1)	Nº	Resposta (R2)
<i>Velocidade</i>	6	“Minha diversão é acertar as setas, passar de nível, tirar nota máxima. Aí o <i>speed</i> é mais desafiante.” “Por causa do treino.” “Porque não sei dançar.” “Diversão com o passar do tempo.” “Porque não tenho vocação para dança. Não tenho interesse em decorar coreografia.” Sem resposta
<i>Estilo livre</i>	3	“Porque relaciona música, dança e jogo.” “Por gostar mais de dança.” “Por não exigir tanta velocidade. O <i>speed</i> não agrada.”
Os dois	2	“Porque é legal.”
Não têm preferência	2	
Outras respostas (Rap, Techno)	2	

**“O que pra você é a *MpD*: Dança, jogo, jogo e dança ou outra coisa?”**

Resposta	Nº	Resposta	Nº
Jogo e dança	9	Dança	1
Jogo	5	Outra coisa: esporte e estilo de vida	2
Obs: 2 jogadores deram mais de uma resposta, por isso o número delas excede 15 unidades			
Comentários			
“O jogo serve apenas para marcar os passos”			
“É jogo, diferenciado por causa do exercício físico”			
“É vício e uma academia”			
“Nos deixa mais animados”			
“Ajuda na coordenação motora”			
“Estilo de vida porque é um grupo que reúne vários apaixonados, amigos. É diversão. Profissão.”			

**“Que diferenças você encontra entre as *MpD* da linhagem *DDR* e *PIU*?”**

Resposta	Nº
“ <i>PIU</i> é mais difícil.”	4
“Diferença no estilo de música.”	2
“Além da posição das setas, não tem diferença.”	1
“ <i>PIU</i> tem mais liberdade.”	1
“ <i>PIU</i> é mais musical.”	1
“ <i>DDR</i> se foca mais em acertar as setas.”	1
“ <i>PIU</i> tem músicas mais animadas.”	1
“Mesma diversão garantida nos dois.”	1
“Músicas melhores na <i>DDR</i> .”	1
“Jogabilidade de <i>PIU</i> é melhor.”	1
“A precisão é mais puxada na <i>DDR</i> .”	1
“Estilo de passos é diferente.”	1
“Tempo de resposta é diferente.”	1
Obs: Alguns jogadores deram mais de uma resposta, por isso o número delas excede 15 unidades	

**“Você dança?”**

Resposta	Nº	Resposta	Nº
Sim	10	Não	5

**“Se sim, o que você dança (R1)? Onde (R2)? Quando (R3)?”**

Resposta (R1)	Nº	Resposta (R1)	Nº
<i>Matsuri</i>	3	Dança de salão	1
<i>J-Pop / K-Pop</i>	2	Dança de festa	1
Música eletrônica	2	<i>Freestep</i>	1
Forró	2	<i>Street</i>	1
<i>Break</i>	1	Rebolation	1
<i>Hardstyle</i>	1		
Resposta (R2)		Resposta (R3)	
Festas	4	Momentos vagos	1
Eventos	2	Qualquer hora	1
Boate	2	Para socializar	1
Vídeo aula	1	Sempre que pode	1
Qualquer lugar	1	1 vez por semana	1
Igreja	1	“Faz um tempo”	1
Casa	1		

Obs: Alguns jogadores deram mais de uma resposta; outros deixaram respostas em branco, em função disso elas não coincidem com o número de 10 afirmações para a pergunta “Você dança?”

**“Que tipo de dança você gosta?”**

Resposta	Nº	Resposta	Nº
Eletrônica	3	Jazz	1
<i>Street</i>	2	<i>Locking / popping</i>	1
<i>Freestep</i>	2	Sapateado	1
<i>Break</i>	2	Todo tipo	1
Tango	2	Vários	1
<i>Matsuri</i>	1		

Obs: Alguns jogadores deram mais de uma resposta, por isso o número delas excede 15 unidades

**“Que tipo de música você gosta?”**

Resposta	Nº	Resposta	Nº
<i>Rock</i>	10	<i>Heavy metal</i>	1
<i>J-Pop / K-Pop</i>	4	<i>Rock clássico</i>	1
Eletrônica	4	Sertanejo	1
Jazz / Blues	2	<i>Reggae</i>	1
Clássica	1	<i>Funk americano</i>	1

Obs: Alguns jogadores deram mais de uma resposta, por isso o número delas excede 15 unidades

**“Já assistiu apresentações de dança (R1)? Onde (R2)?”**

Resposta (R1)	Nº	Resposta (R2)	Nº
Sim	10	Teatro	3
Não	4	Eventos	3
Em branco	1	Computador	2
		<i>Snopping center</i>	1
		Igreja	1
		Escola	1

**“Já teve aula de dança (R1)? Se sim, de que tipo (R2)?”**

Resposta (R1)	Nº	Resposta (R2)	Nº
Sim	2	Movimentos livres (na escola)	1
Não	13	Valsa, <i>break</i> e <i>jazz</i>	1

**“Já se apresentou dançando (R1)? Onde (R2)? Que dança (R3)?”**

Resposta (R1)	Nº	Resposta (R2)	Nº
Sim	8	Escola	7
Não	7	Teatro	1
Resposta (R3)		Resposta (R3)	
<i>Matsuri</i>	3	Samba de gafieira	1
Lambada	1	Quadrilha	1
Dança de salão, MPB e <i>rock</i>	1	<i>Hip hop / forró</i>	1

### APÊNDICE III: ENTREVISTA COM JOGADORES DA *MPD*

As entrevistas abaixo foram feitas durante Campeonato Nacional de *Pump*, em São Bernardo do Campo-SP, nos dias 17 e 18 de novembro de 2012, a exceção da primeira, que foi feita em 2011, em Brasília, quando do nosso primeiro encontro com o jogador Ogg.<sup>101</sup>

Entrevistamos seis jogadores da modalidade *estilo livre* que, nesse campeonato, contou com os seguintes critérios de julgamento:

**Apresentação: (0~50)** Avaliação do estilo de dança aplicado na coreografia. Leva em conta a desenvoltura do jogador, harmonia, habilidade física, destreza e expressão de sentimentos.

**Composição: (0~20)** Trata-se da análise da coreografia pela coerência, cuidado com detalhes, criatividade e habilidade corporal. Ela também verifica os detalhes negativos da performance de maneira geral, analisando se houve falhas, pequenos erros, improvisos de ultima hora ou repetição de movimentos.

**Caracterização: (0~20)** Os juízes avaliarão as roupas e a maquiagem dos jogadores, o cuidado deles para com suas vestimentas e a coerência do que utilizam com o que é proposto na coreografia.

**Nota da máquina:** S ou SS:10 / A: 8 / B: 6 / C: 4 / D: 2 / F: Desclassificado



**Figura 24:** Esta autora e grupo de jogadores de *estilo livre*, Campeonato Nacional de *PIU*, 2012. Arquivo pessoal.

<sup>101</sup> Todos os jogadores entrevistados estão sendo referidos por seus apelidos, mantendo-se aqui a forma com a qual eles se tratam na comunidade de jogadores de *PIU*.

## Jogador OGG

**Olá! Queria que você se apresentasse.**

Eu sou Ogg, tenho 23 anos, faço o curso de Licenciatura em Computação da UnB, e jogo nessas máquinas há quase nove anos, desde o dia, 16 de novembro de 2002.

**Para você, o que acontece na *MpD* é dança? Não é dança? É jogo? Não é jogo? Onde que está o limite, onde é que começa a dança e termina o jogo? Ou há uma convivência simultânea? A gente percebe que o modo *Freestyle* permite uma concepção mais criativa do movimento do que os outros modos de jogo. E quanto à parte técnica, o que a máquina exige do jogador? O que esse tipo de jogo exige do jogador cognitivamente? Dentro dessas primeiras questões, fique à vontade para falar de sua experiência, ok?**

Respondendo a uma das primeiras questões, onde que se divide o jogo, e a dança, depende. A dança está na categoria chamada *Freestyle*, que é, na verdade *style*, que a pessoa vai fazer o estilo de dança, vai jogar uma música específica, por exemplo, um *hip hop*, vai encaixar os passos de *hip hop*; então, sei lá, uma salsa, vai encaixar passos de salsa, mas é livre também, a pessoa pode encaixar qualquer tipo de movimento que tenha harmonia com a música, que tenha uma certa harmonia musical. E pode ser um jogo na categoria *speed*, quando sobe aquele “bando” de seta que a pessoa tem que acertar o máximo possível, e com o melhor tempo possível, no caso, “*perfect*”. Conforme a gente vê os anos passando, os produtores das máquinas, tanto da *DDR* quanto da *PIU*, têm investido cada vez mais tempo pensando em músicas que são mais difíceis de jogar, mas que também não deixem de ser divertidas, que seja aquela coisa que a pessoa olhe e diga “eu vou tentar fazer S”, “vou tentar tirar a pontuação máxima dessa música”. só que ela vai precisar levar anos para isso, tanto que nós temos casos de músicas na categoria *speed* que não foi tirado “S” ainda hoje.

**É mesmo? No mundo todo?**

No mundo todo. Nós temos os mexicanos, com a maior gama de acertos, que tem os melhores *speeders*; temos os peruanos também que são muito fortes; os coreanos; e estamos bem, também, até certo ponto, no Brasil; alguns estão bem perto do “S” de algumas músicas extremamente difíceis, mas ainda assim, tem que ralar bastante para conseguir acertar uma seta ou outra.

**E por que que a *PIU* tomou conta do mercado brasileiro e não a *DDR*? Você tem noção disso?**

Primeiro, preço. A acessibilidade da *PIU* era muito maior do que da *DDR*, na época. A *PIU*, por ser novidade, custava seus R\$ 6.000,00 reais, enquanto a *DDR* estava custando R\$ 30.000,00. Isso foi o suficiente para *PIU* se popularizar aqui no Brasil, e com o passar do tempo foi

começando a ganhar valor. A *DDR*, também, só vinha importada, e a *PIU* vinha pela distribuidora, pela DIVERBRÁS, isso facilitou bastante a popularização da máquina.

### **O IFB tentou comprar uma *DDR* e não conseguiu. Estamos tentando a *PIU*.**

É absurdamente caro. É muito mais fácil a *PIU*. E, também, a quantidade de informação que se tinha na Internet... era mais fácil achar informação da *PIU* do que da *DDR*, apesar de que, a *DDR* foi muito popularizada por conta do *Playstation*. Todo mundo tem um *Playstation*, todo mundo tem um tapetinho. Dizem: “Ah! Aquele joguinho de dança? Vou comprar, vou jogar lá em casa!”, só que as pessoas nem imaginam que jogar na máquina é uma experiência totalmente diferente do que jogar no tapetinho.

### **Você joga ou já jogou no vídeo game?**

Já, eu comecei na *DDR*, eu jogo na *DDR* ainda. Eu sou um dos poucos que ainda continuam. Aqui em Brasília eu acho que eu sou um dos únicos que nunca parou ao longo desses 9 anos e que ainda está na ativa.

### **E você joga os dois, *PIU* e *DDR*?**

Jogos os dois, tanto *PIU* quanto *DDR*. Também jogo outra variante da *DDR* que se chama *In The Groove* onde o foco é mais *speed*: fica subindo nota e tem que acertar... exige realmente um grande esforço físico, exige também muito da mente porque fazer a leitura não é uma coisa assim tão fácil quanto as pessoas acham, ainda mais em alta velocidade...são várias coisas.

### **O fato das setas terem posições diferentes de um jogo para o outro, você considera como um elemento dificultador ou não?**

Mais ou menos, porque são tipos de jogos diferentes. É como, por exemplo, se você quisesse comparar tocar piano com tocar cravo, são coisas semelhantes, mas não são iguais. Os fundamentos de uma com certeza são aplicados na outra, mas não é a mesma coisa. Você tem que jogar nela, tem que treinar, tem que se habituar para poder entender como que uma funciona distintamente da outra. Tanto que até alguns anos atrás as pessoas ficavam com a “richinha básica”: “Ah! A *PIU* é mais difícil que a *DDR*”; “Não, a *DDR* que é mais difícil que *PIU*”. Até que hoje em dia todos ficaram maduros o suficiente, jogaram nas duas, e viram, que elas têm tudo a ver, mas ao mesmo tempo não têm nada a ver. São totalmente diferentes.

### **E você atribui essa diferença ao posicionamento das setas ou tem algo mais?**

Tem o posicionamento das setas, tem as músicas, tem como as músicas são feitas, como os passos são feitos em cima das músicas, qual é o foco, qual é o público que aquela máquina

está tentando alcançar. Por exemplo, a *DDR* tenta pegar a maior gama de pessoas possível, tanto que hoje em dia nós vemos músicas extremamente famosas como as do *Black Eyed Peas*, da *Rhianna*, *ACD Sound System*, vários outros, enquanto a *PIU* se foca mesmo no público que gosta da máquina, e gosta de *K-pop*, gosta do *pop* coreano, gosta do rock coreano.

### **E são músicas criadas para o jogo?**

No caso o *K-pop* não. São músicas que eles aproveitam, que estão fazendo sucesso lá [na Coréia], e colocam na máquina. No caso da *DDR* não, algumas músicas são realmente as que estão fazendo sucesso [no mundo todo], e eles colocam na máquina para ver se esse povo específico que gostou dessa música fora do jogo, vai gostar dela no jogo. Às vezes dá certo, às vezes não dá.

### **Você acha que quem concebe as rotinas de movimentos, dos passos, em um e em outro jogo, concebe de forma diferente?**

Sim, sim.

### **Então, além da própria posição das setas na base, há uma diferença de concepção de rotina de passos entre as duas máquinas. Há uma dificuldade de aprendizado diferente em função disso?**

Não, a dificuldade é a mesma. A adaptabilidade é que é diferente. Pra você se adaptar a uma ou a outra, depende do quão confortável você está se sentindo. Tanto que tem pessoas que se dão muito bem, começam na *PIU* e se dão muito bem na *DDR* e vice-versa. No meu caso, eu comecei na *DDR* e me dei muito bem na *PIU*. Mas é questão de gosto também.

### **Você tem acompanhado todas as versões dos jogos que são lançadas, tanto da *DDR* quanto da *PIU*?**

Sim, dos dois.

### **Você já fez dança, fora da máquina?**

Tentei, tentei. Eu juro que tentei. Eu tentei um pouquinho de *hip hop*, e semana passada eu estava aprendendo o básico do básico do básico de *zouk*. Eu morro de vontade de aprender algum estilo de dança mesmo, até porque eu tento fazer algo, eu tento brincar na máquina no *Freestyle* (a minha categoria principal é o *speed*), mas é muito difícil. Meus amigos que são *Freestylers*, eles falam: “Duas das três coisas principais você já tem, que é o carisma e expressão corporal. Só te falta técnica na dança, para você conseguir ser um bom *Freestyler*, então se você quiser abandonar [o *speed*] você consegue.” Não são palavras minhas, são palavras dos meus amigos, eu fico olhando assim e... “caracas, velho, que bom!”.



**Quando você joga no freestyle você gosta que tenha público lhe assistindo? Ou não importa?**

Tanto faz, porque não importa, eu não presto atenção. Eu procuro focar na rotina, no “que eu vou fazer agora”... “agora vai vir o próximo passo, então eu vou ter que fazer tal movimento, vou ter que encaixar algum *power move*, algum movimento que exige o meu corpo todo não só um passo básico por exemplo”. Aí já são princípios do *hip hop*, que já é fazer uma bananeira, outros passos mais complexos que eu só tento, não consigo.

**Você é daqui mesmo?**

Sou, sou daqui de Brasília.

**Você teve dança na escola?**

Não. Nunca tive. E a dança que dançavam lá era pagode ou funk, então, “cara”, desculpa, mas, pra mim...

**Não faz seu gosto?**

É não faz meu gosto, é justamente.

**Você chegou na máquina por qual motivação? Pelo interesse pelo jogo, ou pelo interesse pela dança?**

A primeira vez que eu olhei a máquina, foi aquela coisa: “cara que jogo legal!” Porque eu cresci em meio a música, meu tio é músico, meus tios adoram música também, eles escutavam música, então eu cresci com isso muito forte, e eu gostava de jogos. Então, quando eu olhei a máquina eu disse: “Caraca! Está unindo o útil ao agradável!”. Aí eu já procurei pesquisar na Internet... vi que tinha um simulador legal, na época era um simulador azul, bem fajuto, aquela coisa assim só para quebrar um galho mesmo, mas, para quem estava procurando por conta própria “nossa que legal! To me divertindo!” até que um amigo meu veio me falar que achou uma máquina de dança no boliche, na 513. Na época eu morava ao lado, eu morava na 312; fui lá e vi o pessoal dançando e pensei: “Caraca! Que massa! Eu quero ser que nem eles!” Comecei a jogar no dia seguinte, sozinho, fui me esforçando para caraca, até que um tempo depois eu me vi “caramba! Eu to jogando melhor que eles!”

**O treino é, então, fundamental?**

Sim, tem que ter treino, tem que ter a motivação, você tem que chegar assim, “eu quero ser bom!”, ou então, “eu quero melhorar!”, tanto que muitas pessoas me perguntam, “caramba, como é que você consegue jogar até hoje?” Porque eu, primeiro, gosto muito, eu amo a máquina, foi aqui

que eu achei minha história, aqui que foi minha adolescência, aqui que está sendo, de certa forma, a minha vida. Aqui eu encontro pessoas muito legais, até porque, eu não tinha amigos, então, qual era a forma de eu me refugiar? Vídeo game. Eu estava ficando gordinho, precisava fazer alguma atividade física. “Opa! Máquina de dança! Que legal!”. E comecei a jogar, emagreci para caramba! Pensei: “pô, vou continuar!”, “vou continuar”. E fui conhecendo mais gente, mais gente, e é isso até hoje.

### **Soube que você organiza campeonatos, é isso?**

Organizo. Dia 22 de Junho [2011] eu organizei um. Veio gente de fora participar, inclusive esse ano. No final do ano eu quero organizar outro.

### **De freestyle?**

Não só de *freestyle*. Tanto de *speed*, quanto de *freestyle*. O problema é que no Centro-oeste nós temos um *freestyler* que leva a sério mesmo, ele mora em Goiânia. Ele sabe o quão difícil é porque as pessoas que começam nesse caminho... nós que somos mais antigos, nós que estamos a mais tempo jogando, nós somos muito críticos, porque nós, querendo ou não, nós vemos os vídeos, nós aprendemos com as pessoas que fazem o *freestyle*, elas nos dão dicas de como fazer melhor e tal. Quando a gente repassa essa dica para os iniciantes, eles recuam: “Ah! É trabalho demais! Deixa eu ficar só na minha diversão!” Então Brasília não consegue ter nome nessa modalidade. Já teve um grande nome, inclusive ele é professor de dança hoje em dia, Hugo, o nome dele é Hugo, ele é conhecido por “Curumim”. Ele foi um grande *freestyler*. Em 2006, ele ficou em terceiro lugar no campeonato nacional, formava uma dupla com outro jogador que estava em Recife, eles estavam treinando ele em Brasília, o outro em Recife, e eles estavam treinando através de vídeo. Ele chegou dois dias antes do nacional e foi tempo de dar aquelas refinadas, para depois chegar lá, fazer as apresentações e pegaram a terceira colocação.

### **Que legal! Que bom!**

Basicamente, Brasília não tem *freestyler* mesmo, porque quando a gente fala “cara você quer ser realmente um bom *freestyler*?”, o Brasil tem nome nisso, tem nome nessa categoria, vai atrás, no *youtube* tem esses vídeos, têm essas referências, elas são disponíveis, você pode conversar com elas abertamente, são super “gente fina”, você pode questionar “ah e tal passo?”, você pode acessar o fórum, o fórum que o país tem, que todos os *pumpers* se encontram lá, pode pedir dicas. Lá tem seções falando de como ser um bom *freestyler*, dicas e dicas. Então, basicamente, quando a gente chega e fala “ó, cara, o nível é grande, mas a gente vai te ajudar!”, muitas das pessoas pensam “não vou conseguir”, e ai desistem. Mas, pelo menos o amigo meu, de Goiânia, Pedro, ele foi firme se dedicou e hoje em dia ele é super reconhecido país afora.

### **E o *stepmania*?**

*Stepmania* é um emulador que primordialmente foi feito para *DDR*, para emular *DDR*, só depois se estendeu à *PIU*. É um simulador de *DDR* para o computador, criação caseira, ela copia características da máquina, não fielmente ainda, porque está em desenvolvimento. Cada dia que passa está aparecendo uma versão nova que está cada vez mais fiel com a máquina.

### **Versão nova do *stepmania*?**

Do *stepmania*, justamente. Eu mesmo, na minha máquina, eu coloquei o *stepmania*, porque eu não tenho dinheiro para comprar a versão do *DDR* ou do *PIU*, então eu uso o emulador por enquanto.

**Os dois jogos, tanto o da *PIU* quanto o da *DDR*, têm código fechado, não é? Você não consegue mexer nele.**

Sim.

### **O *stepmania* é um código aberto, então você consegue?**

Código aberto, sim, então você pode modificar totalmente, tanto que a maior versão dele, que ainda não está nem sendo divulgada, não está sendo feita pelos criadores iniciais, está sendo desenvolvida por outras pessoas, mas o desenvolvimento continua, tanto que está escrito na página oficial do jogo: “agora os responsáveis pelo *stepmania* são estes, baixe estas versão aqui, elas estão muito melhores que as versões passadas.”

### **Mas como se joga? Tem um console? Tem um tapete?**

Você pode jogar no computador mesmo, no teclado, como muitas pessoas fazem. Inclusive, para quem está jogando tanto *speed* quanto *style* eu aconselho, ou até mesmo para quem está iniciando, para entender a mecânica da máquina, entender como funciona, quando é que você vai apertar na tecla correspondente para você acertar a seta para ser contada como *perfect*.

### **Você acha que esse movimento dos dedos me ajuda no movimento do corpo inteiro?**

No movimento do corpo nem tanto, mas te ajuda na coordenação. Você sabe que está ali, você sabe o que você tem que fazer na hora que você estiver ali em cima com seus pés.

### **Daí a de fato conseguir pisar certo vai depender do treino.**

Isso. Porque é o condicionamento físico que trás o acerto.

**Mas você não acha que o fato do movimento ser feito pelos dedos, ou pelo corpo todo, não repercute na qualidade da leitura feita das setas? A leitura que eu faço “a partir” de meu dedo é diferente da leitura que eu faço “a partir” do meu corpo inteiro?**

Depende de como você joga. Se você joga desse jeito [mostrando os dedos indicador e anelar da mesma mão] você só está aprendendo a entender as setas, mas ainda assim de maneira limitada, porque assim você não está simulando totalmente o movimento das suas pernas. Agora, se você experimenta usar um dedo de cada mão [mostrando os dedos indicadores da mão direita e esquerda], você tem um movimento muito mais livre, você consegue fazer movimentos que com sua perna mesmo você consegue fazer e você tem que usar o seu corpo. Tanto que eu falo assim para as pessoas que dizem “ah, eu jogo com quatro dedos, então eu jogo com uma mão só”, eu falo: “joga com os dois dedos, seu nível vai cair para caramba, mas, em compensação, quando você vier jogar na máquina você vai entender o que está fazendo, o que é para fazer.”

**As versões de jogo que você tem visto recentemente têm música brasileira?**

A última versão com música brasileira foi a *NXA/Absolute*, e que já está dois anos defasada. Na *DDR* não tem aparecido depois da *SuperNOVA 2*; nela tem não especificamente uma música brasileira, mas uma música que os japoneses criaram e que uma brasileira canta. Desde então, nunca mais. Nem na *DDR*. Era para aparecer uma música de uma cantora chamada Cinti de São Paulo chamada “Grite alto.”

### Jogador DINO

**Vamos retomar a conversa que havíamos iniciado, agora gravando, certo? Vamos retomar pela figura do *suporter*.... o que é essa função? É um trabalho voluntário ou é um trabalho remunerado pela *Andamiro*?**

Ele já foi um trabalho voluntário, mas em 2007 se tornou um trabalho remunerado. Mas atualmente, a *Andamiro* não deu mais nenhuma informação sobre isso. Eu desconfio que seja, mas confirme com ele [Marcus, o *suporter* atual].

**O *suporter* é uma pessoa com quem a *Andamiro* mantém vínculo, remuneradamente ou não, para promover os campeonatos, é essa a função?**

Exato. As informações, para serem oficiais, saem diretamente desse *suporter*. Porque senão fica uma coisa descentralizada.

**E ela auxilia financeiramente? Voltando à questão da máquina, ela dá a máquina? Empréstimo, aluga?**

Infelizmente, não. Ela entra como um facilitador, mas, arranjar dinheiro eu nunca vi isso acontecer. Ela pode fornecer as premiações; ela pode fornecer a versão interna, no caso o HD. Agora a máquina, não. Trazer de fora é muito caro. Como é que ela funciona como um facilitador: a gente arranja o contato e ela pode negociar, com uma parte do dinheiro, ou com algum tipo de permuta... mas isso me dava muita dor de cabeça, então eu deixei de mexer com isso. O que a *Andamiro* mais quer é ver a divulgação do simulador dela. E a gente queria uma integração boa entre a empresa e a manutenção daquilo que a gente gosta. Só que existe um determinado momento em que fica desgastante, por isso umas pessoas saem e outras continuam. Marcão [o *suporter* atual] decidiu continuar. Eu tento ajudar, na forma que eu posso.

**É, o interesse dela é alimentar o gosto pelo jogo para que as pessoas continuem indo ao shopping jogar.**

Como toda empresa... mas você tinha me perguntado sobre a participação do público [como critério de avaliação nas disputas de *freestyle*]

**Isso.**

Esse é um quesito que a *Andamiro* gosta muito, só que no Brasil ele não é bem visto. Então, quando as competições podem ser feitas pelo nosso regulamento exclusivamente, a gente coloca aquilo que gosta. Como esse critério não é bem visto, ele não faz parte das competições que ficam somente a nosso critério, somente com a nossa administração. Em 2008 foi muito vivido isso. Nós tivemos pela primeira vez uma categoria com regras oficiais e outra com regras não oficiais, no mesmo ano. Numa até eu fiquei em segundo e na outra, em terceiro. O que acontece, então, na que as regras são oficiais, determinadas pela *Andamiro*, a nota do público, a participação do público, faz parte. Só que a gente não gosta muito desse critério, porque a gente acha que ele se torna um pouco tendencioso, principalmente para os competidores locais. Afinal de contas, como não é visto como um esporte, como a magnitude ainda não é do jeito que a gente quer, a quantidade de participantes, de público, não é ainda a que a gente deseja, então, é normal que a gente tenha mais público do lugar onde está [acontecendo o campeonato], eles vão torcer pros seus conterrâneos. Pode não ser isso que aconteça, mas é a tendência, por isso que a gente prefere eliminar [esse critério].

**Mas então esse ano a Anadmiro tirou a participação do público, ela mesma?**

Não, esse ano os critérios são por nossa conta. Tudo que tá aí [nos critérios de avaliação do *freestyle*] é resultado de uma pesquisa que já vem por anos; é o que nós, coreógrafos, consideramos o melhor. Pode até não ser o melhor, é simplesmente o que a gente considera, é o que é mais adequado ao Brasil. Você vai ver, por exemplo, que a nota da máquina tem como valor máximo 10. Já houve competições em que o valor era 20, mas a gente acha que 20% não faz

sentido, já que o principal é a dança. Aí a gente prioriza a dança. Como? Colocando a nota de apresentação lá em cima; é simplesmente, metade do valor [da nota final].

### **Quem compõe a comissão julgadora?**

A comissão julgadora é sempre formada por gente envolvida na área. A gente entende o seguinte: profissionais de dança podem entender muito de dança, mas como a dança na *Pump* é uma coisa extremamente específica, a gente precisa, primeiro, prepará-los para julgar, se for o caso, então, a princípio, os julgadores são antigos coreógrafos da *Pump*. É interessante que eles entendam bem de dança, para poderem inclusive avaliar estilos diferentes, já que a gente tem isso daí [como critério], mas eles têm que no mínimo, entender o funcionamento da máquina.

**Você tinha me falado da motivação inicial... que o que motiva inicialmente, é o jogo, e que depois as pessoas fazem a opção de como jogar; que a maior parte desses coreógrafos, você comentou, não tinham relação anterior com a dança....**

Exatamente. O que que acontece muito entre os jovens: jovem não adora *game*? A *Pump*, a princípio, é um *game*, é um fliperama dentre vários outros que você encontra no seu *game* preferido no *shopping*. Então, você se aproxima dela, não pelo interesse inicial em dançar, e sim para se divertir. Você pode ver algumas pessoas dançando simplesmente e aí vai lá e experimenta também e gosta. A partir daí, a pessoa vai dar uma outra finalidade para aquele simulador de dança, realmente. Ela pode se transformar num *speeder* – um jogador de *velocidade* – ou pode se transformar num *freestyler* – um jogador de coreografia – ou até as duas coisas. Só que ela tem a oportunidade, isso é o que eu acho mais interessante, de, na condição de coreógrafo, ela não precisa estar vinculada a nenhum grupo, ela não precisa de nenhuma instituição acadêmica por detrás, ela pode simplesmente abrir a mente para ser um amador, com toda a liberdade do mundo, ali em cima da máquina. Ela vai ter até um desafio extra: vai montar uma coreografia com a música que escolher, mas com a determinada seqüência de setas, então, boa sorte! (rsrsrsr)

### **É a liberdade dentro do limite que a máquina já traz, não é?**

É. Eu acho muito interessante... Foi até o meu caso. Eu me aproximei, me apaixonei. Aliás, a primeira vez que eu vi a *Pump* foi na televisão, foi com uma dupla de coreógrafos coreanos se apresentando num programa brasileiro. Eu disse, “que legal! Vou lá no shopping!” Só que eu não tinha conhecimento nenhum de dança. Mas eu pensei, “poxa! Aqui, qualquer coisa que eu faça, já posso considerar uma dança.” Depois, com o tempo, é que eu fui me profissionalizando dentro desse amadorismo. (rsrsrsr)

**Como foi esse processo, o que você sentiu necessidade de fazer para conseguir sair desse estágio de amador para o de profissional da dança na *Pump*?**

A primeira coisa, sem dúvida, foi a pesquisa. Se eu queria realmente me tornar um coreógrafo, eu tinha que pesquisar sobre aqueles estilos que me atraem mais. A gente tem duas fases na *Pump*, eu diria assim, que é até 2005 e após 2005, que a gente tinha a predominância da escola antiga – *old school* – na *Pump*, que era o que a gente herdou do país berço, a Coréia do Sul, que era mais ligado a *break*, *hip-hop*, movimentos muito ligados à força. Depois disso, a explosão para qualquer tipo de dança, realmente. No meu caso foi de explorar vários estilos porque eu gosto muito de variar. Agora, aquela pessoa que gostava mais de balé, que gostava mais de tango, que gostava mais de salsa, que gostava mais de dança de salão, ou do que quer que seja, finalmente encontrou a possibilidade de fazer isso lá também. E também, com o tempo, a *Pump*, ficou cheia de música de vários estilos novos. Você encontra da música eletrônica até a música latina. Então, eu falei que a pesquisa é o primeiro passo. Depois, é colocar a mão na massa, é praticar. Não adianta simplesmente pesquisar, ficar olhando; é ir para lá e colocar em ação. Várias outras pessoas começaram a jogar também, eu pude trocar várias ideias com elas: “Ah, você quer fazer isso? Eu sei fazer, aprende aqui comigo.” E eu também passei a ensinar outras pessoas. Esse clima de cooperação é muito legal.

**Você falou, então, em pesquisa e depois na prática, no treino. Quanto representa esse treino em horas? Em horas semanais ou diárias? Na sua fase de mais competições mesmo?**

Em época de evento, de torneio, eu treinava todos os dias. Hoje em dia eu tenho menos horas que antigamente, por causa das atividades do dia a dia. Mas eu já cheguei a treinar durante um mês, sem parar, quatro horas por dia. E eu conheço pessoas que fazem até mais do que isso. Depende muito do seu objetivo. Tem gente que apenas quer se divertir, então treina para poder integrar naquele campeonato. Tem gente que realmente sonha em ser o melhor do mundo, então, para que esse mérito realmente venha, tem que praticar. Eu fico extremamente feliz com o nível do Brasil. Ele é muito reconhecido lá fora, e aqui dentro também. Eu acho que nós temos excelentes coreógrafos, cada um com a sua dificuldade mas cada um, com a sua superação, que é mais legal.

**E como é o processo de composição da coreografia? Como é que você começa?**

Isso varia de competidor para competidor. Eu posso te dizer como é o meu caso. Eu gosto de ter uma ideia e a partir da ideia, partir para o refrão da música. Então, se você olhar as coreografias que eu tenho, eu acho que as ideias são bem diferentes. Eu já cheguei a fazer de *country* a música eletrônica. Eu vou fazer tal coisa nessa música, então, deixa eu pesquisar o que que existe relacionado a isso. Aí eu vou atrás. Por exemplo, eu fiz uma coreografia em *Fire*, ano passado, a música de uma banda coreana, em que eu tentei utilizar recursos de circo, que foi

dança com tecido, mas eu não posso usar tecido na *Pump*, vai me atrapalhar, aí eu improvisei com uma toalha; mas isso exige um alongamento bom, então eu tive que alongar cada vez mais, mas aí eu posso combinar com outros estilos, para ficar dentro da idéia que eu tinha, são essas coisas que eu vou fazendo.

**Você começa pela ideia, que pode ser uma ideia que tenha relação com o movimento, como no exemplo do circo, ou pode ser uma idéia de algo que você queira falar também ali na dança? Tem uma intenção de expressão, de dizer alguma coisa com aqueles movimentos, ou não?**

Isso também faz parte dos critérios de avaliação. Existia um critério até 2006, chamado criação, que era análise direta da mensagem da coreografia. Isso tá embutido hoje em dia, na apresentação. Não adianta simplesmente dançar. Se as pessoas virem a sua coreografia mas não entenderem o que ela quer dizer, sua nota será incompleta. Essa música que tá tocando, por exemplo, enquanto a gente fala... o que que um artista clássico te diria através de uma música? Ele não falaria nenhuma palavra, ele diz a mensagem dele tocando a música para você. Você escuta a música e diz para si mesmo: “puxa, essa música me lembra alguma coisa, essa música me faz pensar alguma coisa!” A mesma coisa é a dança: a gente precisa falar sem abrir a boca. Pelo menos é nisso que eu acredito.

**Então, você parte da ideia para depois compor sua movimentação. Uma dúvida que eu tenho como não jogadora de *Pump*: você compõe depois que você memoriza a seqüência das setas dadas pela máquina ou você compõe simultaneamente, ou você compõe antes e depois tenta ajustar às localizações das setas que já vem na programação, o que é que vem primeiro?**

Bom, eu vou lhe explicar o meu caso, pois também varia de pessoa para pessoa. Normalmente, gravar os passos para fazer depois a coreografia, ajuda muito. Só que fazer a coreografia limitada à seqüência, como eu falei, torna a coisa muito limitada. O coreógrafo pós-moderno, digamos assim, está mais preocupado com a melodia do que com a seqüência. A seqüência tem que ser um apoio tão natural que se torna imperceptível. A tecnologia é realmente parte de nossa vida quando a gente deixa de perceber que ela existe. Então, um bom coreógrafo faz com que a *Pump* se torne apenas um acessório. (rsrsrsr)

**Ela fica invisível.**

Ela fica invisível, exatamente. Eu decoro a seqüência mas apenas para ter a minha orientação. A seqüência propriamente dita, depois eu vou tentar abolir para que eu acompanhe a música, a melodia. Não é um processo fácil, não vou dizer que é fácil porque não é. Você se preocupar com a seta é uma coisa só para quem não é coreógrafo, só para o *speeder*. É até um motivo para muita gente fazer brincadeiras com as setas. Não sei se você sabe, mas você pode tirar a setas da tela, você pode mudar o desenho delas, espelhar, fazer um monte de coisa. Você



pode até tapar a tela, se quiser, não existe nada que proíba isso. O que você puder fazer para que a atenção do público seja exclusivamente para você, pode fazer.

**Mas continua tendo, ou não, a expectativa quanto à nota que a máquina vai lhe atribuir no final?**

Ah, sem dúvida. Não adianta que você faça uma coreografia sem a preocupação com as setas. Aí, sim, você deveria dançar fora da máquina. O desafio é fazer uma coisa tão natural que a seta fique imperceptível, como eu falei, mas dentro daquela seqüência, sem dúvida alguma. O objetivo do jogador é receber um S, ou seja, a perfeição, mas com a maior naturalidade possível na dança, não dançar duro.

**Voltando a seu processo de criação, partindo da ideia, você falou que não fica preso às setas, mas...**

A melodia é o principal, as setas são uma orientação.

**Nesse processo, você filma, grava você mesmo, você se vê depois, ou tem a ajuda de alguém lhe olhando, você avalia o que você compõe antes?**

Com certeza. No meu caso, eu gosto de esquematizar no papel aquilo que eu quero fazer e depois eu visualizo mentalmente qual é a melhor combinação dentro daquela melodia. E depois eu me viro e faço. Eu vou lá e treino uma, duas, três, dez vezes, peço para algum amigo para me dizer “e aí, o que é que você tá achando?” Muita gente vai dizer, “não tô entendendo nada”; muita gente vai dizer, “tô achando muito legal”; mas, pedir ajuda para quem entende pouco pode ser bom e pode ser ruim, porque o público típico da *Pump* é o leigo, então, quando a gente dança, a gente sabe que tá dançando para quem entende muito e para quem entende pouco, então eu não descarto o público leigo, mas para que eu desenvolva realmente, eu peço ajuda para quem entende mais. Quem ensaia em equipe se sai muito melhor, acredito eu, porque os amigos que são bastante entendidos já estão lá para lhe ajudar diretamente. Eu gosto de me filmar também para ver se eu posso usar aquilo ou aquilo outro, vejo o que vai ficar melhor, aquele outro passo vai deixar uma coisa muito mais natural... Eu crio para depois recriar, para depois recriar, e esse processo é infinito. Eu hoje estou com a minha coreografia para apresentar aqui. É até possível que eu receba um dez hoje, mas o meu dez hoje não seria um dez do ano que vem. A gente sabe que a evolução é um processo infinito, ela nunca acaba. A gente só sabe que a perfeição é impossível de ser alcançada. Porque o dez nada mais é que um julgamento que vem na cabeça daquele avaliador, mas a gente sabe que não existe nada que não possa ser melhorado. A *Pump* também nos permite ir para esse doce caminho de tentar chegar ao infinito. Acho muito bacana!

**Qual a diferença entre a dança na máquina e a dança fora da máquina, pra você?**

Normalmente, quem não faz a coreografia na *Pump*, tende a achar que a evolução da dança está fora da máquina, dançar na máquina seria um prejuízo, seria perder tempo porque a dança propriamente dita está fora. Isso não é bem verdade. A maioria dos coreógrafos que dança na máquina também dançam fora, mas continuam dançando na máquina, porque são coisas completamente diferentes. A dança pode ser encontrada nas duas coisas, fora e na máquina. Mas o processo de composição, sem dúvida, é completamente diferente. Na máquina você tem um desafio totalmente diferente. Você tem a música com a determinada duração, você tem uma determinada seqüência, você tem outras pessoas que podem fazer coreografias diferentes na mesma seqüência que você escolheu. Quero dizer, é dança, mas com processos de composição completamente diferentes.

**Mas a motivação para escolher uma ou outra, ou as duas, como você fala... qual a diferença na motivação? É o desafio, o jogo? Você tinha falado isso: o desafio é um componente que motiva. Qual o desafio especificamente?**

O desafio, especificamente, é você partir para um universo diferente. A dança, qualquer pessoa de fora pode lhe ensinar a dançar. Na máquina... [ficou incompleta a gravação]

### **Jogador WARMACHINE**

**Olá! Gostaria que você se apresentasse.**

Meu nome é Warmachine, moro em Guarapari, tenho 26 anos.

**Como é que você compõe seu trabalho?**

Olha só, para compor eu uso a técnica de contagem, de 1 a 8, as oitavas, e acompanho a música. A máquina já dá a seta onde você tem que pisar, então a gente tenta adequar a coreografia, um passo... Por exemplo, se a gente faz um *chassé*, tem que adequar aquele *chassé* para que a gente consiga acertar a seta na hora certa. É só um exemplo. A gente molda os passos em cima das setas. A composição é toda assim.

**Você memoriza a seqüência das setas inicialmente para depois compor ou você cria junto, vai memorizando e criando?**

Eu vou criando junto, memorizando e criando. Eu acho mais fácil. Para memorizar as setas antes para depois começar a criar eu gasto muito dinheiro em ficha. Então eu fico com meu celular e fico vendo o vídeo, gravo a seqüência, por exemplo, a seqüência de oito, e vou criando em cima daquela seqüência ali. Fazendo parte por parte. Eu baixo o vídeo no youtube direto, das setas, depois eu vou experimentando ela todinha para depois começar a montar a coreografia.

### **Você treina em casa? Tem o tapete?**

Não, não tenho tapete em casa, meu treino é sempre na máquina de dança, sempre no *shopping*, e sempre com minha parceira, nunca treino sozinho, a gente sempre marca de ensaiar junto, a gente sempre vai junto.

### **Então o primeiro passo é a escolha da música...**

O primeiro passo é a escolha da música. Escolheu a música depois é só “desfragmentar” ela em oito, nas oitavas.

### **E você cria os movimentos a partir de algum tema, você se inspira em alguma coisa, como é que nasce a escolha do movimento, “vou fazer isso e não aquilo”?**

Olha, a escolha, de minha parte, é um pouco peculiar. Eu normalmente tenho uma sensação, eu fico vendo as músicas que tem [na máquina]. Aí, se eu me arrepio com uma, é essa que eu vou dançar. Depois eu vou vendo, vou avaliando o clipe da música, se a música tem uma letra, eu procuro saber o que que a letra fala, para tentar fazer o mais semelhante à música, porque isso também conta ponto aqui pra gente.

## **Jogador GREEN**

### **Vamos gravar, então? Você estava me falando que se desestimulou de continuar competindo.**

Entre 2006 e 2008, a produtora do jogo, para elaborar seu campeonato mundial, com quase todos os países em que a máquina de dança tem uma expressão forte, ela pedia para que os jogadores se registrassem em grupos, no próprio *site* da produtora, e, dependendo da quantidade de pessoas nesse grupo, até o limite, se não me engano, de 200 pessoas, por grupo, eles teriam vagas para cada categoria. Isso acabou desestimulando porque muita gente acabava se inscrevendo só para aumentar o tamanho do grupo; outros grupos acabavam se inscrevendo mas selecionando internamente, por dedo, sem uma seletiva interna.

### **Isso para o *freestyle* e para o *speed* ou só para o *freestyle*?**

Para os dois, para as duas categorias. E acabou desestimulando porque, antes, não importava o grupo, ou de onde a pessoa era, se a pessoa tinha condições de concorrer independente do lugar que fosse, ela iria concorrer e pronto, com a capacidade dela, e não por uma cota. É mais ou menos como esse sistema de cotas para negros que está tendo aqui. Acaba desestimulando, porque, aqui em São Paulo, por exemplo, tinha um grupo que tinha 30 pessoas

em potencial para participar, e dessas, mais ou menos 8 poderiam participar. Então, o pessoal começou e se separar, a parar de jogar, a se desestimular.

### **Esse campeonato de hoje está assim também?**

Não, esse campeonato é livre. Se inscreveu, participou. Mas... não sei como foi o do ano passado. O desse ano foi bem livre mesmo. Ainda assim, não atraiu muita gente porque deixou de ser uma novidade, não chama mais tanta atenção quanto antes. Quando era novidade, os jovens vinham, queriam, se empenhavam para jogar...

### **O que que você está chamando de novidade, a *Pump* em si ou o *freestyle*?**

A *Pump* em si.

### **Você acha que tem uma queda de interesse pela *Pump* depois de jogos como *Kinect*, *Wii*?**

Sim, principalmente, com essa onda de jogos online, que a pessoa não precisa sair para se encontrar. Uma pessoa faz amizade com outro garoto que mora longe, ficam jogando joguinho online, não tem mais aquele convívio de fim de semana, de sair com a turma da escola para ir ao *shopping* e ver a *Pump* e se interessar, e querer jogar. Fica muito difícil de atrair mais público, mais competidores. Os antigos estão criando a sua vida, estão crescendo, casando, tendo filhos, engordando (rsrsr).

### **Mas, mesmo assim, a *Andamiro* ainda lança versões novas, não é?**

A mais recente é a desse ano [2012]. Ela lançou uma em 2010. Pulou um ano e agora está lançando a versão mais nova. Ela lança várias versões porque o mercado no México, onde a empresa tem uma produtora é muito grande. Os *shoppings* têm corredores inteiros com essas máquinas. Chega a ter 10 máquinas emparelhadas de um lado e do outro lado mais 10. É uma coisa de outro mundo! A maioria dos competidores de lá têm a sua própria máquina no quintal. E alguns poucos aqui também.

### **É muito cara a máquina?**

A máquina é muito barata. Os impostos no Brasil é que aumentam o preço. Os impostos no México são muito mais leves. Ainda mais o produto sendo produzido lá, você não tem as taxas de importação, frete.

**Obrigada!**

## Jogador BARBA

**Olá! Vamos começar? Você compete no *freestyle* ou no *speed*?**

Vou competir hoje no *freestyle*.

**Me fale como é o seu processo de composição. Quando você resolve coreografar para uma competição, o que é que você faz primeiro, como é que começa o seu processo?**

Ah! Eu acordo e digo: “vou fazer um *freestyle*!” Escolho uma música ... se der na minha mente que essa música é boa pra dançar, vou lá e uso ela. E no meu estilo que é o *pop*.

**Você primeiro memoriza a seqüência das setas para depois criar ou você já cria antes de memorizar?**

Eu primeiro decoro as setas. Depois eu vejo o que encaixa.

**Você decora tudo?**

Isso, eu faço até decorar. Acho que fica mais fácil porque depois, você sabe onde vai cair a seta, você sabe o que você vai fazer, entendeu? Se você decorar a música como *freestyler*, se errar alguma coisa, você não sabe o que errou. Mas se você decorar, você sabe que errou, mas continua dançando, entendeu?

**Você demora quanto tempo, quantas horas você precisa para decorar a música, você treina quanto tempo por dia?**

Se eu treinar uma semana seguida eu já decoro a música.

**Com uma hora, duas por dia?**

É, uma hora, hora e meia... Pensando na música o dia inteiro eu consigo decorar.

**Você vai à máquina mesmo, para treinar?**

Não, treino em casa. Eu tenho um emulador. Coloco para jogar sozinho, só para eu decorar as setas. Tem uma hora que eu jogo fechando o olho, só pra ver se eu decorei. [faz o gesto de dedilhar teclado].

**Você faz isso na mão, usando as setas do computador?**

Isso.

**Como esse processo lhe ajuda?**

Ajuda a decorar as setas. Depois você vai para a parte dos pés.

**Você tem o tapete?**

Não, não tenho.

**Então você decora e depois vai compor.**

Isso. Tem muita gente que não faz isso. Aqui, por exemplo, em São Paulo, em São Bernardo do Campo, o pessoal vai para a *Lords* [uma loja], tem 3 *Pumps* lá, disponíveis. Já lá em Campinas, é caro a *Pump*, é bem difícil o pessoal ir lá para dançar. Outra coisa, é a versão antiga. Então eu danço mesmo em casa, é mais fácil.

**E como é que você seleciona seus movimentos? Seguindo seu processo, você escolheu a música, decorou as setas, e então, dentro do seu repertório do *pop*, você vai encaixar os movimentos na música?**

É, eu vou pesquisando em vídeo, vou vendo o que encaixa, crio alguma coisa...

**Você olha, então, outras coreografias.**

É, e faço uma coisa para mim, entendeu? Vejo vídeoclipe, vejo clipe de bandas, coisas diferentes, o que cair no mesmo estilo da música eu aproveito.

**E você já fez dança fora do jogo da máquina?**

Mais ou menos. Lá em Campinas é difícil ter um povo dançando assim na rua. É mais na periferia.

**Mas você já fez aula mesmo de dança?**

Não, aula não. Eu ia aprendendo em casa mesmo, por conta própria.

**Você dança com algum grupo?**

Não.

**O que que lhe motiva a assistir *freestyle*? Você como público, o que lhe atrai, o que você gosta no *freestyle*?**

Ah! Eu gosto do público da *Pump*, porque não tem maldade. Qualquer um que subir ali [na máquina], tá todo mundo vibrando, torcendo por ele. Eu gosto disso.

**O clima da competição não é rivalidade.**

Não, não é.

**E quando você está dançando, ou compondo, você olha, pensa no público, se preocupa com ele?**

Não. Dá um nervosinho... hoje mesmo, vai ser meu primeiro nacional!

**Tem um tema na sua coreografia? Uma motivação? tem nome pra ela?**

Ela é um *pop*! É legalzinha. Eu fiz até uns passos do PSY, sabe? Acho que você vai gostar um pouquinho.

**Obrigada!**

Imagina!

### **Jogador KEI**

**Olá! Se apresente, por favor.**

Meu nome é KEI, tenho 22 anos, sou professor de inglês e dançarino nas horas vagas.

**Você começou na *Pump*, como? O que que lhe atraiu para o jogo?**

Eu era criança, tinha por volta de 12 anos, e o que me atraiu foi justamente o grupo de pessoas que vinham e que jogavam as músicas... o ritmo me era agradável... aquela coisa de seguir as setas, seguir o ritmo, aquilo me chamou a atenção. E eu não gostei de imediato, fiquei um tempo só olhando o pessoal dançar, tentava imitar os movimentos pra ver se dava certo, até que um dia eu tomei coragem, comprei uma ficha e tentei jogar. Desde então, não parei. Hoje tenho 22 anos, já foram 10 anos. Tem bastante tempo.

**Você fez essa opção pelo *freestyle* de início, ou você jogava os dois?**

Na verdade, eu comecei a arriscar a dançar em 2004, 2005. Eu já esboçava alguns movimentos, já esboçava coreografias no *double*, que é o modo duplo. Mas eu só fui realmente começar a usar movimentos de dança, de fato, quando eu comecei a engatinhar nisso, foi por volta de 2005, 2006.

**Motivado por quê? O que te levou a tomar essa decisão?**

Os vídeos que eu assistia, as coreografias maravilhosas que eu via do pessoal. Muitas pessoas nas quais eu me inspirava e que achava maravilhoso ver tudo aquilo, hoje em dia falam

comigo de igual para igual. Foi com o tempo. O legal era ver o pessoal dançando em cima da *Pump*, de costas! Eu falava: “caramba, eu quero fazer isso.” Foi o que me estimulou. Dali, com os campeonatos mundiais, com a preocupação maior em trazer estilos de dança para cima do tablado, eu comecei a estudar estilos de dança propriamente dito, por exemplo: *aking*, *vouguing*, *dance hall*, *raga*, *loking*, o próprio *hip hop freestyle*, e por aí foi.

**Você disse, então, que os campeonatos mundiais lhe incentivaram a ir para a dança. Você acha que o aspecto da competição, do jogo, ele é um parceiro da dança nessa motivação, ou não? Ou quem dança começa a deixar pra lá um pouco a questão do ganhar, de ter que tirar o A, ou o S, de ser melhor do que o outro. Esses limites entre o desejo de dançar e o desejo de ganhar, como é que isso se alia?**

Eu acho que no fim das contas, o pessoal que é *styler*, que faz o *freestyle*, não se preocupa tanto nisso. Claro que a vitória é sempre bom. É bom você ganhar, é bom você ter feito algo digno de um prêmio. É maravilhoso quando você consegue fazer isso, mas, nesse ambiente dos *stylers*, é tudo muito colaborativo, todo mundo torce por todo mundo! É isso que eu não vejo nos *speeders*, por exemplo. Lá existe tão e somente a vontade de ganhar. Claro, também existe aquela coisa do todo mundo torce por todo mundo, mas a questão da rivalidade é muito maior do que nos *stylers*. O que eu vejo na gente, os *stylers*, é justamente isso: todo mundo se conhece, todo mundo se gosta, todo mundo se ajuda. Por exemplo, um diz: “Não sei o que eu faço nessa parte aqui; que você acha que eu faço?” E o outro responde: “Ah! tenta isso.” Ou então, por exemplo: “Olha, não tá limpo. Dá uma praticada mais, revê esse movimento que não encaixou.” Por exemplo, em 2009, quando eu competi no Campeonato Nacional nessa categoria pela primeira vez, eu tentei montar uma coreografia de *lacking* e *vouguing*, que foi a *Chaclet*. Eu tinha montado pouca coisa, muitos movimentos não estavam limpos... eu tinha conceitos, mas quando eu cheguei aqui e fiquei uma semana em contato com os *freestylers*, foi o meu momento de colaboração. Um dos meninos, que ia competir, conhecia *aking* e *vouguing*, então ele disse: “Tem esse movimento aqui, você faz esse moviemtno aqui.” Eu posso usar isso! Com esses retalhos de colaboração, eu fui montando a minha coreografia.

**Se você tivesse que sistematizar o seu processo de composição, como é que ele começa? Você escolhe a música. Depois você memoriza as setas? Decora até a sequência ficar automática, e depois compõe? Ou você faz junto, ao mesmo tempo em que vai memorizando vai compondo, criando os passos?**

Não há uma sistematização, assim. Há quem prefira decorar os passos e dali fazer a performance. Você vê os passos, se preocupa com a fluidez, se um passo termina onde o outro começa, e tudo mais. Mas, mesmo quando você decora, pelo nervosismo, você acaba errando o tempo da seta, e você dá um *good*, ou um *miss*, mas a preocupação maior é sempre tirar no mínimo um A e executar a coreografia de forma satisfatória.



**Mas no seu processo, particularmente, você decora primeiro para depois encaixar os passos de dança ou...**

Na verdade, o meu processo todo é um *brain storming*. Eu vejo os passos, ouço a música pela primeira vez e começo a ter idéias de passos, quais passos eu posso usar. Aí eu vou e revisito meu arcabouço de passos, vejo o que é que eu posso fazer aqui do que eu já conheço e do que eu não conheço. Por exemplo, um estilo de dança ficaria legal, mas eu não conheço esse estilo de dança, então eu vou pegar a base. Foi assim quando eu tentei montar uma coreografia de *haga*, e não deu muito certo. Agora eu quero tentar pegar a base de dança do ventre para a minha próxima coreografia.

**Então você revisita seu repertório ou pega a base de uma outra dança, e depois seleciona, diz “esse aqui dá; esse não dá.” Qual é o critério ou os critérios que você utiliza para essa definição do que “dá” e do que “não dá”?**

Aí entram as setas. Tem que ter uma fluidez entre a coreografia e as setas. As setas limitam seu arcabouço de movimentos. Você pode montar uma coisa super bonitinha fora da *Pump* e quando você sobe nela, nada daquilo funciona. Por isso que essa seleção de passos tem que ser bastante criteriosa.

**Então o primeiro passo é visitar seu vocabulário e depois ver como ele se ajusta ao jogo, ao que as setas trazem.**

Sim. Se isso se ajusta à seqüência de setas, ótimo. Se isso não se ajusta, aí você tem que fazer um processo de seleção ou revisitação ao repertório de passos que a gente conhece, ou procurar aprender outras coisas, enfim, aumentar esse arcabouço de passos e estilos, e depois ir montando a coreografia.

**Podemos dizer que, no geral, a motivação inicial é realmente musical, vem da música escolhida, e a partir daí, dos estilos de dança que se pretende trazer para aquela composição. Vocês trabalham, em algum momento, em algum aspecto, com a idéia de um tema, de um conceito, algo a ser dito naquela dança?**

Sim. Eu poderia dizer que é quando a gente alia a coreografia e semiótica, não é? A gente pode chegar a dizer isso. Não sei se é tão ousado afirmar esse tipo de coisa, mas eu acho que há um pouco de semiótica sim quando a gente resolve aliar a dança a uma história ou então a um determinado contexto. Ou, por exemplo, pegar algum elemento semiótico tanto da canção quanto do nome ou de alguma frase específica da letra e fazer daquilo o seu elemento ou o conceito geral da coreografia. Eu já fiz isso, vários *stylers* já fizeram. Mas você quer saber sobre mim, como eu faço isso?

**Se isso faz parte de uma preocupação sua ou não. Não que isso deva acontecer, sabe? Não estou fazendo juízo de valor aqui: “uma dança é melhor se tiver o conceito”, não é isso. É**

**só realmente, tentar compreender os vários processos de composição que existem dentro do mundo da *Pump*. O seu processo é de uma forma, o de outro jogador é de outra...**

Depende muito da música que eu escolho e do propósito que decido para aquela música e aquela coreografia. Já compus coreografias que tinham mais elementos semióticos. Por exemplo, a música chamada *Hot Issue*. Os elementos que eu usei foram a má pronúncia da expressão *hot issue* na música, que, se você perceber bem, se assemelha ao nome de um *pokemon* – *haiku* – eu usei isso como uma piada para minha coreografia, para usar o fator da diversão; e tem uma parte em que eles pronunciam *eeeeissue*, que parece *exu*. Eu usei isso também como elemento de riso. Então, os vários elementos de má pronúncia dos coreanos, eu usei como fator piada na minha coreografia. Eu gerei toda a minha coreografia em torno do risível.

**Isso lhe ajudou na seleção dos movimentos do seu vocabulário, ou mais na caracterização de figurino?**

Principalmente no figurino. A seleção dos passos foi mais pela musicalidade. Logicamente, eu tenho muita tendência a criar coisas com *wacking*, *vouging*, *funking*. *Hot Issue* é uma das músicas que me permitiam usar esses estilos de dança. Eu não vou chegar numa música, que lhe remete a um estilo de dança, e chegar lá com uma coreografia de *hip hop freestyle*. Alguns passos podem ser usados aqui, é livre, é possível fazer esse tipo de mistura, mas a coreografia tem que ser necessariamente, *wacking*, *vouging*. Eu acho que se a música pede um estilo, você tem que usar aquele estilo. A não ser que eu tenha muita criatividade para fazer alguma coisa... não sei... Acho que o som tem que dizer alguma coisa, o som tem que lhe pedir alguma coisa, a música lhe pede alguma coisa e eu acho que, quando você se olha no espelho e executa o movimento, e alguma coisa, não sei dizer o que, lhe diz: “olha, aquilo diz alguma coisa, aquilo encaixa no que você ouve e você vê”, aí, pronto, você tem sua coreografia. Isso pra mim é outro elemento de composição.

**E como você avalia isso quando você compõe? Você ouviu a música, decorou os passos, selecionou o estilo de dança, vasculhou seu repertório, fez seu *brain storm* e selecionou. Como é que você avalia isso: você filma, você pede a alguém para assistir? Como é que é esse processo de dizer “Realmente, tá legal o que eu fiz”?**

É o espelho. Eu tenho um senso muito forte de autocrítica. Se seu olho para o espelho, eu falo: “hummm...esse movimento vai dar certo” ou então “esse movimento não vai dar certo, não vai encaixar na seta, não vai encaixar na musicalidade, então, melhor não”.

**Como é a relação com o público? Ele entra em sua composição ou não, só na hora da apresentação, ou você nem pensa, prefere não se preocupar com o público?**

Depende do que eu proponho. Em muitas coreografias eu já interagi com o público, eu já joguei chocolate para o público.

**Eu assisti essa no youtube.**

Com chapéu de marinheiro? Sim, fui eu! Joguei chocolate para o público. Confesso que quando eu apresentei essa coreografia pela primeira vez, ela não tava tão limpa porque eu tinha tido pouco tempo, não tinha terminado direito, eu sei que depois eu limpei, revi, reapresentei. Mas ainda assim, me bastou para eu pegar o terceiro lugar na primeira fase do Nacional.

**Nessa coreografia você teve uma interação específica com o público, mas no geral, como é que é sua relação com a plateia?**

Nas duas coreografias que eu usei o elemento diversão, que foi na *Chaclet* e na *Hot Issue*, eu dependi do público, porque, especialmente na segunda, eu usei a dança para fazer diversas piadas. Então, o sucesso da coreografia estava no público entender essas piadas, se eles não entendessem, o propósito da coreografia estava perdido. Eu tenho pra mim que, se você precisa explicar você não atingiu seu objetivo. A coreografia, ou qualquer coisa que você fez, tem que falar por si. Era o que eu tentava fazer. Então, eu já perguntava assim: “olha, vou dançar, vê se você pega algum elemento, vê se você pega alguma piada.”

**Você fez esse teste antes com alguns amigos?**

Sim. Para ver se era compreensível. Porque a minha piada consistia do imagético, do sonoro e do corpóreo (ficou profundo isso não foi?). Lógico que só depois que eu fiz que eu tive essa consciência dos elementos usados. Na hora eu nem percebi a profundidade da coisa.

**É a primeira vez que você vai ser jurado?**

Sim, primeira vez.

**Você fez algum tipo de preparação para esse momento, está tranquilo?**

Estou tranquilo porque, como competidor, eu conheço os critérios. Outra coisa que a gente tem que levar em conta na composição são os critérios, porque a gente tem que ir ao encontro desses critérios de apresentação, figurino, etc.. Tudo isso conta para a composição de uma coreografia. Então, por a gente ser competidor, a gente conhece esses critérios, com certa maestria. E, aliado ao conhecimento de dança, conhecimento de estilos, de coerência com esses estilos, acho que, como jurado, eu não tive que me preocupar tanto em me preparar antes.

**Bem, acho que por hoje é isso, muito obrigada!**

De nada!

## Jogador KEBRADERA

### **Eu estou conversando com Kebradera. Você estava me dizendo que você dança.**

Isso aí! O motivo de eu ser diferente dos demais como você percebeu, foi que eu me baseiei no *freestyle hip hop*, misturo alguns passos de *bboy*, *popping*, *locking*, entre outros estilos, e isso é o que faz o *freestyler*. Também pode ser outras danças mas o *freestyle hip hop* é baseado nos fundamentos do *hip hop*.

### **Os fundamentos do *break dance*, que é a dança dentro do movimento *hip hop*, certo?**

É. E eu sou diferente do pessoal por quê? Porque o meu caminho também foi diferente do deles. Eu não tenho professor, eu trilhei meu caminho sozinho. Eu comecei dançando com duas pessoas, quando eu comecei no fliperama tinha um pessoal que dançava comigo junto...

### **Você já começou no *freestyle*, já começou criando, ou você jogou *speed* primeiro?**

Eu dancei o jogo sim, por um ano e meio ou dois anos. O *freestyle* eu conheci quando eu fui para um evento em São Paulo, e o pessoal estava dançando – aqui em São Paulo se caracteriza mais pelo estilo *hip hop* mesmo, como você viu – então eu me inspirei vendo a galera. Eu já tinha esse negócio do *hip hop*... eu não gostava de *hip hop*, mas eu já tinha isso dentro de mim. Gostava de inventar alguns passinhos, quando eu era criança, fazer aquelas brincadeiras, mas a *Pump* foi que abriu as portas para eu me colocar para o mundo da dança, por assim dizer. A *Pump* foi uma porta para eu me expressar para o pessoal, e também me desenvolver, desenvolver meu próprio estilo. E eu não fiz aula, não fiz nada. Comecei a dançar e ao mesmo tempo comecei a pesquisar sobre o *hip hop*. Enquanto eu estava começando a dançar o *freestyle* na *Pump* eu também fui pesquisando sobre o *hip hop*, sobre os fundamentos, para eu me enquadrar cada vez mais neles. Assim que eu fui me desenvolvendo, sempre me limitando aos fundamentos do *hip hop*. Mas eu fui criando, criando, eu sempre me inspirei nos outros. Eu nunca copiei. Dizia um dançarino que era o *bboy* Salah, ele ainda está por aí, dança muito, faz muito sucesso, ele falava assim: “não copiem os outros porque a cópia cria um clone e no clone as pessoas são iguais. E o sentimento, o que a dança realmente quer expressar não vai se propagar. Se inspirem na pessoa, não copiem os passos dela.” E quando eu vi esse vídeo, eu já dançava o *freestyle* há uns dois anos. Foi um encontro de duas ideologias praticamente iguais. Eu tinha a mesma coisa, eu não copiava ninguém. Eu via alguns vídeos no youtube, na Internet, mas para me inspirar, não copiava. Eu tirava daquilo ali alguma lição, mas não copiava mesmo do pessoal.

### **Era uma inspiração.**

Era, era uma inspiração mesmo. Eu sou baseado na dança por inspiração. Eu estudei um pouco os fundamentos do *hip hop*, mas é totalmente inspiração. Minha técnica não é tão aprimorada quanto a dos outros aí que você viu, do pessoal que dança, mas eu sou baseado todo no *freestyle* mesmo, no *estilo livre*. Talvez até eu me encaixe, por exemplo, nessa tal dança contemporânea que você disse, porque eu busco me expressar, minha singularidade ali é o que eu boto. Quando começou, a *Pump* teve vários estágios, começou com os coreanos, eles dançavam só break, depois os brasileiros foram aprimorando, começaram a colocar mais estilos, o jeitinho brasileiro. Mas a *Pump* tem um marco... você pode ter certeza que quando eu entrei na *Pump* – comecei a dançar no *freestyle* em 2007 – quando eu entrei, dali para frente, a *Pump* se transformou. Não querendo me vangloriar... eu não tenho o nível competitivo na *Pump*, porém, você pode ver que o pessoal grita por mim aí... eu sou querido simplesmente pela dança, eu não tenho muita técnica, mas eu tenho aquela dança, aquela coisa diferente. O pessoal olha e fala “Nossa! é diferente o que ele tá fazendo, eu nunca vi em lugar nenhum, na Internet, só tem ele!”.

**Sabe o que é? A gente costuma chamar isso na dança contemporânea, mas não só nela, na dança em geral, de “verdade do movimento”. A gente não sabe muito dizer o que é essa verdade, mas ela existe. Quando você faz o seu gesto, ele é tão seu, de forma realmente tão autêntica, que você cria uma conexão com a gente que tá lhe vendo, e você prende nosso olhar, seu movimento prende. Quando essa autenticidade não existe, essa verdade do movimento não está presente, vira uma repetição, e essa repetição fala pouco da própria pessoa. Isso acontece até quando você está fazendo uma dança igual a todo mundo. Como no Balé, por exemplo, tem várias pessoas dançando igual mas tem lá uma pessoa no meio, que você não tira o olho dela...**

Ela brilha mais que os outros...

**E não é porque a perna vai mais alta, ou porque ela tenha mais técnica, ou mais força. É algo que consegue juntar todo o ser dela naquele gesto. A dança contemporânea busca isso, com mais profissionalismo, como se a gente quisesse mesmo que todo gesto pudesse ter essa carga de verdade, o tempo inteiro, e não é fácil.**

É, é difícil...

**É por isso que tem dança contemporânea que às vezes a gente olha e não entende ou não gosta, e tem danças que conseguem. Aqui [no campeonato] tem danças que criam impacto, outras não. Na pesquisa que eu estou fazendo, e vocês me estimulam a pensar isso, o ingrediente do jogo e o ingrediente da tecnologia, têm colaborado com isso. Você concorda?**

Concordo, totalmente.

**Me fale, então, como é que você compõe. Quando você cria o seu trabalho, o que é que você faz primeiro?**

Primeiro eu escolho a música, e como eu sou baseado no *hip hop*, então eu escolho as músicas dentro do *hip hop*, para eu não ficar com um estilo muito fora do que a música propõe. Por exemplo, não vou dançar uma música *pop* se eu estou dançando um *hip hop*, que não vai combinar muito bem e também porque o *hip hop* diz os fundamentos, você não pode dançar uma coisa muito diferente senão acaba não encaixando muito, vai se tornando muito difícil. Como não tenho técnica, e eu me baseio só na inspiração, então danço essas músicas, buscando só inspiração. Alguns passos, diria no máximo 10%, eu uso do *hip hop*, dos passos conhecidos, mas também uso as variações de *hip hop*, que é você misturar dois ou mais estilos e criar um estilo seu, com uma nova cara. É parecido com os estilos antigos, mas tem algo diferente. Tem uma das coreografias que eu faço que eu usei dois estilos dos anos 70 misturados, que foram criados pelo *Skeeter Rabbit*, que faleceu, se não me engano, no início do ano. Eu busco inspirações, são momentos. Como eu não tenho técnica, eu demoro muito para criar uma coreografia. É um desgaste mental muito forte, é mais desgaste mental do que físico. Porque eu não uso muitas manobras de impacto, como eu não tive professor, eu aprendi pouca coisa sozinho, com meu próprio esforço. Eu não tive ajuda como: “tem aquele ponto de equilíbrio para fazer aquela manobra,” etc.. Então, eu fui aprendendo aos poucos.

**Você fala de desgaste mental porque você tenta prever o movimento na sua mente, ou porque executa um monte de coisa e depois vai selecionar, escolher o que ficou melhor?**

Não, eu tento prever. Eu imagino os movimentos, aos poucos, eu pego a música... ela tem algumas partituras na *Pump* que são chamadas *step book*, a cada 10 segundos tem como se fosse um foto, que mostra uma quantidade de setas, e eu vou montando as músicas através dessa partitura.

**Você decora primeiro as setas todas, a música inteira, treina, treina e depois compõe ou você já vai compondo sem ter decorado, vai decorando junto?**

Depende. Quando eu fui pegando mais experiência, eu fui fazendo aos poucos. A música tinha, por exemplo, 30 partituras e eu fazia cinco hoje, cinco amanhã... mas como era tudo por inspiração, então, quando não dava, eu deixava aquilo pendente, eu deixava ali anotado: “só consegui fazer 3, amanhã vou tentar fazer o que der”. Tinha os campeonatos antigamente que eu participava – eu sou ex-competidor, não disputo mais – que era assim “daqui há dois dias vai ter um campeonato”, então eu treinava, mas se eu não conseguia a coreografia, eu não fazia, porque não ia dar certo.

**Então, no seu processo, você escolhe a música, você estuda um grupo de setas, vai imaginando os movimentos, e experimentando depois...**

... vou experimentando para ver se encaixa...

**E como é que você diz “Ficou bom! Gostei!”. Quando é que você dá a “sentença final” digamos assim? Você pede ajuda a alguém, e diz “vem ver para mim, vem ver se você gostou”, ou você dança olhando para um espelho, por exemplo?**

Não. Eu crio uma linha histórica na minha mente e vejo se ficou bom, no meu próprio critério de satisfação. Tanto que eu não pergunto a outras pessoas se está bom, se não está. Eu treino realmente sozinho e crio meu próprio critério.

### **Você se filma dançando?**

Não. Eu só treino na máquina mesmo, treinava os passos e via se ficava bom. Por mim mesmo, às vezes eu via que não ficava bom, às vezes alguma coisa ficava fora do compasso, porque eu gosto muito de me basear em compassos, então, se ficava muito fora eu já tentava reformular, ou partia para outra música, via que aquela não dava certo. Nos campeonatos, eu não era competitivo por causa disso, eu demorava muito para fazer, não tinha muita técnica... eu não tenho um conjunto de passos, vamos dizer assim. Por exemplo, quem treina *bboy*, *popping*, *loking*, *axé*, danças, ele tem um conjunto de passos para escolher, para mixar ali... eu crio passos, realmente inventados. Eu tenho uma coreografia, por exemplo, que eu crio como se fosse um fantoche, só que eu não uso fantoche, eu uso a minha própria mão fingindo que é fantoche, e eu sou um dançarino como se fosse um mendigo, que é alguém desconhecido, e eu sou acordado... meu próprio fantoche acorda minha cabeça, para começar a dançar, e aí eu começo a dançar e a fazer minha coreografia. Então eu crio, em algumas das minhas coreografias, uma história também. Como nessa coreografia que eu faço como se fosse o mendigo, as pessoas não percebem, mas, nessa linha de história, ele [o mendigo] começa tudo, vai misturando os estilos, e depois, no final, ele vai como se fosse envelhecendo e acaba falecendo. Outra coisa que me ajudou a dançar como modelo de inspiração, foram as pessoas que dançavam antigamente.

### **A chamada *old school*?**

Sim. A *old school* na *Pump*. Eles têm seu valor na máquina porque eles inspiraram várias pessoas. Eu também me inspirei um pouco neles, que foram Dudo e Leandrino. O Dudu foi um dos mais rápidos na época que se usava muito *break*, muita coisa no chão, ele batia muito cotovelo, mão, joelho muito rápido nas setas. Ele colocava várias [setas]... é uma técnica que a gente cria no *freestyle* na *Pump* que são as setas falsas que é quando você pisa entre os tempos das setas, quando não tem nada, você acaba pisando também para melhorar a coreografia. Eu me inspirei também no Dudu e no Leandrino, e essa última coreografia que eu falei, do mendigo, foi inspirada neles. Eu demorei só duas semanas para fazer. Eles faleceram quando eu comecei a montar a coreografia. Veio a notícia na Internet que eles faleceram e um dos meus sonhos era conhecer eles... e eu não consegui [embarga a voz, lágrimas nos olhos]. Eu fui tomado por uma nostalgia tão grande... não sei explicar...no dia... eu não tenho nível competitivo, mas naquela

coreografia eu fiquei em terceiro lugar, no regional de São Paulo para se classificar para o Nacional. Ninguém acreditava que eu ia ficar em terceiro, tanto que os próprios juízes descreditaram. Diziam: “Não. Você era para ter ficado em quarto ou em quinto.” Mas teve um juiz que me deu uma nota tão alta que eu fiquei impressionado! Eu pensei: “nossa, deve ter sido a presença deles que está aqui e fez o juiz acordar e sentir alguma coisa especial na hora.” Eu acabei transcendente totalmente, não sei o que aconteceu, tanto que eu dancei a coreografia depois, no campeonato nacional, e não consegui dançar com o mesmo nível que eu tinha alcançado naquele dia. Então é isso, quanto mais pessoas eu ia colocando... dançar por quem... e também para o público, colocando... como eu posso dizer?... como se fosse um termo de responsabilidade... um contrato para que eu tivesse um nível maior... eu melhorava estrondosamente.

**O público é importante nas suas composições? Como é que entra o público em seu trabalho, em que momento você pensa nele, ou você não pensa? Ou só na hora de dançar?**

O público na *Pump*, na época em que eu dancei, tinha uma rivalidade entre São Paulo e Nordeste, e era uma rivalidade sadia porque só fazia aumentar o nível dos jogadores. Agora o pessoal está bem tranqüilinho, antigamente a rivalidade era bem maior. Mas o público na *Pump* era muito movido por favoritismos. Então, os mais antigos, os mais famosos porque participaram de campeonatos mundiais, eles já eram os favoritos e o público fechava a mente para eles. Era bem favoritismo, era difícil de você atrair a atenção do público. Mas, como eu falei, eu não atraía por essa forma do favoritismo, na prova competitiva, eu atraía pelo amor... o pessoal via e falava: “Nossa! Tem alguma coisa diferente mesmo”. Por exemplo, tinha aquela rivalidade no Nordeste e o pessoal às vezes não gritava, não falava nada, não se expressava, só que a galera aqui de São Paulo, mesmo eu não sendo um dos melhores, o pessoal gritava, esporriava. Toda vez, antes de eu entrar na máquina o pessoal gritava meu nome, batia palmas... isso só me ajudava, para eu não esquecer nada e tudo mais...eu também agradei a ele várias vezes já. O público, então, na *Pump*, ele era seletivo...

**Você disse há pouco que era como se fosse um contrato de responsabilidade de você se superar...**

Sim, sim! De me superar. De mostrar o meu eu para eles cada vez mais marcante. Para eles verem que tem alguma coisa diferente. Porque, se tenho os fundamentos do *hip hop*, os outros também têm. Algumas pessoas do público falavam: “Nossa! Que estranho, ele dança meio que igual ao pessoal... mas o nível dele é pior!” Mas o pessoal que conhecia mais os *freestylers* daqui já sabia que eu tinha alguma coisa diferente, só que na prova competitiva mesmo não dava. Porém, eles passaram a me reconhecer. Esse também foi um dos meus objetivos que foi ser reconhecido por todos aqueles em quem eu me inspirei. Por exemplo, tem o Minouro aqui hoje que



ficou em segundo lugar, eu me inspirei nele na época quando eu comecei, mas você pode ver que eu danço totalmente diferente dele, eu não tenho nenhum passo, nenhuma dinâmica parecida com a dele. E nem com a de vários outros aí.

### **E por que você parou? Você disse que não compete mais?**

Quando começa a faltar inspiração, e além de faltar inspiração, faltar pessoas.... Quando eu comecei tinha 30, 35 coreografias, o cenário era mais agitado, a galera treinava, tinha mais campeonatos. Eu podia ir lá para me expressar mais vezes... Só que depois foi esvaziando aos poucos porque tudo na *Pump* está sendo movido pelo campeonato mundial. O campeonato mundial dava muito dinheiro – acho que era 10 mil dólares, e você ia tudo de graça... o primeiro colocado, etc – então, como com o passar dos anos, foi acabando o mundial e o pessoal foi desanimando por não ter algo a conquistar, que seria o mundial, que era aquele estímulo, então o pessoal foi parando, e foram sobrando aqueles que realmente gostavam de dançar por dançar, pelo prazer de dançar. E você pode ver que sobram poucos aí, não são muitos. Tivemos o que hoje? 8 coreografias? Eles dançam pelo amor mesmo pela dança e pelo público também, porque o público brasileiro é bem caloroso.

### **Mas você ama também essa dança, não é? Então por que você parou?**

Sim. Não sei explicar. Quando foi faltando inspiração eu fui desanimando... mas ainda eu tenho algo a fazer... quando você fica muito tempo dançando você traça objetivos também.

**Deixa eu lhe falar: seus olhos brilham ali em cima! Todo mundo viu esse brilho. Não só nos olhos, no movimento mesmo. A dança contemporânea está de braços abertos para você!**

(rsrsrsr) Obrigado!

### **Verdade. Você tem um caminho de dança na máquina e fora dela, não a abandone não.**

Ao mesmo tempo que eu dançava na máquina eu também dançava fora dela, eu exercitava mais o *bboying*, que é o *break dancing*, mas também com o mesmo caminho, sozinho, sem ninguém para dar aquela ajuda, sem nada, porque foi algo que eu mesmo escolhi, eu escolhi esse caminho de trilhar sozinho e de mostrar para as pessoas que o meu eu, sozinho, ele também vale alguma coisa, mesmo não querendo ser um astro assim, “maravilhando,” sei lá, famoso... eu não quero ser famoso, eu quero que as pessoas gostem por mim mesmo, pelo amor a minha singularidade mesmo, nada de ser famoso.

### **Obrigada!**

De nada, foi um prazer!