



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA**

**INSTITUTO DE ARTE**

**LINHA DE PESQUISA: ARTE E TECNOLOGIA**

**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE**

# **DANÇA TRANSMÍDIA: AS TÁTICAS DE CORPO COMPOSTO**

**Larissa Ferreira Regis Barbosa**

**Brasília**

**2016**

**Larissa Ferreira Regis Barbosa**

# **DANÇA TRANSMÍDIA: AS TÁTICAS DE CORPO COMPOSTO**

Tese apresentada ao Curso de Pós-Graduação em Artes, 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**

**2016**



Não se pode pesquisar sem desejar nem sofrer. Desejo e sofrimento já são conhecimentos, e conhecimento é sempre também desejo e sofrimento. Tudo isto se passa na plenitude da vida humana, do estar-no mundo. A pesquisa pura, a atividade eticamente neutra, é gesto mentiroso. E louco. Alienação.

**VILLÉM FLUSSER**

**Larissa Ferreira**

## **DANÇA TRANSMÍDIA: AS TÁTICAS DE CORPO COMPOSTO**

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

### **COMISSÃO EXAMINADORA**

---

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

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Ivani Lúcia de Santana

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Ana Carolina de Souza Silva  
Dantas Mendes

---

Prof. Dr<sup>a</sup> Roberta Matsumoto

---

Prof. Dr. Christus Nóbrega

Brasília, 18 de Outubro de 2016.

# AGRADECIMENTOS

À Prof.<sup>a</sup> Maria Beatriz de Medeiros, pelas orientações-afecções que incentivaram-me à incorporar a pesquisa como ato poético, encorajando-me a tecer a escrita como um campo de forças, onde a reinvenção e a potência encontram-se.

Aos Profs. Drs. Ana Carolina de S. S. D. Mendes, Christus Nóbrega, Ivani Santana e Roberta Matsumoto pelas pertinentes análises ao trabalho.

À Prof. Soraia Silva pelas pertinentes análises na qualificação.

Ao Iberescena que proporcionou a residência coreográfica em Berlim, para a realização de *Corpo em Obra*. Ao Banco do Nordeste que apoiou a continuação do trabalho no Brasil. Ao ICBA (Instituto Cultural Brasil Alemanha), na figura de Wiebke Kannengiesser que tornou possível a realização do projeto *Körperarbeit* em Salvador.

Ao Fundo de Apoio à Cultura do Distrito Federal, que tornou possível a realização de *Sentidos da Presença*. Aos poucos vou incorporando o “brasiliense” na poética e vou gostando... sem olvidar as raízes, sempre baianas, das palmeiras de dendê.

Aos queridos professores Leda Muhana e David Ianitelli, que ainda hoje alegram-me com tantas memórias artísticas e saudosas dos momentos da graduação em dança. Memórias que continuam a instigar-me como arteira, nas qualidades da ruptura que plantaram em mim.

À professora Ivani Santana pelas primevas descobertas no universo das tecnologias, ainda na graduação em dança da Universidade Federal da Bahia.

Ao meu querido papino Astro e à amada madre Céu pelo apoio amoroso e sensibilidade sempre presente. E aos afectos que cruzam o Atlântico, tecendo haikais como h.k.

A todos os artistas|coreógrafos|dançarinos|pesquisadores pelas entrevistas, parcerias, inspirações ou simplesmente pelos encontros: Analivia Cordeiro, Alejandra Ceriani, Anibal Alexandre, Christina Mio Loclair, Douglas Rosenberg, Isabel Valverde, Jaime Del Val, Jeannette Jinslov, Johannes Birringer, Laly Krotowszyski, Ludmila Pimentel, Pedro Parente, Scott De LaHunta, Tânia Fraga, Victor Valentim, dentre outros.

Ao Instituto Federal de Brasília e a todos os colegas docentes da Licenciatura em Dança do IFB pela compreensão generosa em abraçar este rito de passagem: Ana Carolina Mendes, Carla Sabrina, Cintia Nepomuceno, Diego Pizarro, Elizabeth Maia, Eloisa Rosa, Fernando Grossi, Glauco Vaz, Marianna Duarte, Lina Frazão, Renata Rezende e Suzi Martinelli.

À coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), que permitiu, em parte, o apoio financeiro a esta pesquisa.

Ferreira, Larissa. *Dança Transmídia: As Táticas do Corpo Composto*. Brasília, 2016. Tese (Doutorado em Artes) – Universidade de Brasília.

## RESUMO

O trabalho, *Dança Transmídia: as táticas de corpo composto*, aborda a estética dos afectos que se constitui entre corpo e tecnologias da imagem no contexto da dança transmídia. Neste encontro, instaura-se um estado de *corpo composto*. Esse conceito reivindica a composição como posicionamento político da dança, que deseja afastar-se dos modelos estéticos baseados na relação entre corpo e controle. Na perspectiva desta pesquisa, este modelo específico articula o binômio corpo-máquina como resquício da noção moderna de corpo como mecanismo, das ideias de corpo baseadas nas relações de poder. O *corpo composto* surge da necessidade em propor outros modelos de circulação do sensível aliados às demandas de pensar os corpos políticos na dança transmídia. Discutem-se as táticas de *corpo composto* a partir das obras de dança da autora, as quais destacam-se os modos de composição da imagem a partir das táticas de invisibilidade, desenquadramento, potência de dança na imagem, *still acts* digital, dentre outros. Estas táticas também são evidenciadas a partir de uma cartografia de obras (apêndice) que abarcam diferentes modos de atravessamentos entre dança e tecnologias da imagem, tais como: sistema digital de notação de movimento, *motion capture*, *motion tracking*, vídeodança, webdança, videocenografia, ciber cenários, dança telemática, dança em realidade aumentada, instalação de dança com tecnologia, dançando com avatares, gamedança, *glitch dance*, dança com robôs. Esta pesquisa deflagra um estado interdisciplinar entre os pares dança e tecnologias da imagem, que compõe a *estética dos afectos*, uma relação de co-laboração que reivindica as instâncias; afectar e ser afectado.

**Palavras chaves:** dança, transmídia, tática, corpo composto, estética dos afectos.

Ferreira, Larissa. *Transmedia Dance: The Compound Bodies Tactics*. Brasília, 2016. Tede (Doutorado em Artes) – Universidade de Brasília.

## ABSTRACT

The research, *Transmedia Dance: The Compound Body Tactics* focuses on the *aesthetics of affection* between the body and the technologies of the image in the context of transmedia dance. At this assembly, installs a state of *compound body*. This concept claims the composition instead of the control. Therefore it is a political position in dance, which want to move away from the aesthetic models based on the relationship between body and control. Body systems that are present in the discourse which emphasize the body-machine binomial. In view of this research, this particular model|system articulates the binomial “body-machine” as a trace of the “body as a mechanism”, which becomes from the the relations of power and submission. Discusses the *compound body* tactics from the dance pieces of the author, which we emphasized the compositions of the image from the follow tactis: invisibility, , potential of the screendance, still digital acts and others. These tactics become also evident from a dance work cartography that include different ways of crossings dance and technologies of the image, such as: digital system of movement notation, motion capture, motion tracking, screendance, webdance, videoescenography, ciberescenography, dance telematics, augmented reality dance, dance with technology installation, dancing with avatars, gamedace, glitch dance, dance with robots. This research triggers an interdisciplinary body between the dance and the technologies, which makes up the aesthetics of affection, a co-laboring relationship composed on the affect and be affected.

**Keywords:** dance, transmedia, tactics, compound body, aesthetics of affections.

# SUMÁRIO

Introdução ----- (20)

Lista de figuras -----(X)

<1>Estética dos afectos na dança transmídia: as táticas de corpo composto -----(24)

1.1 Preâmbulos para uma dança transmídia (25)

1.2 Estética dos afectos: Historiografia do coletivo dança com tecnologia (31)

1.2.1 Estética dos afectos: Fragmentos historiográficos no Brasil (40)

1.3 Noções sobre o corpo (44)

1.4 O mito da máquina na modernidade (47)

1.4.1 Sobre a docilidade do homem-máquina|mecanismo (51)

1.4.2 O corpo-máquina|mecanismo na arte: contemporaneidade (54)

1.5 Sobre o controle (59)

1.5.1 Das relações do controle na dança (64)

1.5.2 Sociedade de controle (66)

1.6 Corpo composto: uma apresentação (67)

1.6.1 Da composição (72)

1.6.2 O movimento: congruências entre imagens e danças (77)

1.7 Considerações parciais (80)

Diagramas (84)

<2>Dos modos de composição da imagem na Dança----- (87)

2.1. Convergências na Dança Transmídia (88)

2.2 Imagens: quanto aos modos de produção (90)

2.3 Imagem na era dos dispositivos (91)

2.4 Composição da imagem na dança (93)

2.5 Looping como modo de composição: duplo x *corpo composto* (97)

2.5.1 Das relações com Narciso: a imagem espelho (102)

2.5.2 Sobre o Duplo Digital: quatro possibilidades (104)

2.5.3 Narciso e Eco: um encontro efêmero (106)

2.5.4 Linhas de Fuga: para além do fetiche (106)

2.5.5 Imagem como acontecimento	(112)
2.5.6 A negação do espelho em Flusser	(114)
2.5.7 A morte de Eco: a rejeição do looping ou quebras no espelho de Narciso	(115)
2.6 Anamorfoses e dessemelhanças: Imagens técnicas como reprogramação	(116)
2.6.1 Anamorfoses operadas como dança e a rejeição ao fetichismo	(116)
2.7 Visualizações: imagem como anamorfose do movimento	(120)
2.8 Proposições em processo ou considerações parciais	(127)
Diagramas	(133)

### <3> Táticas de desprogramação na dança transmídia: em busca do corpo composto----- (135)

3.1 Desprogramação como tática de corpo composto	(136)
3.2 <i>Körperarbeit</i>   <i>Corpo em Obra</i>   <i>Body in Process</i> (Alemanha, Brasil, EUA e Londres)	(137)
3.2.1 Diários da residência artística em Berlim	(142)
3.2.2 <i>Corpo em Obra</i> -Etapa 2 Salvador(BA): Exposição individual	(146)
3.2.3 <i>Corpo em Obra</i> -Etapa 2 Salvador(BA): Dança Transmídia	(151)
3.3 Cena 1: Da pose ao still acts	(151)
3.3.1 Still act instantâneo: improvisações e interações entre dança e imagem	(155)
3.4 Rabiscos: da colaboração em dança	(158)
3.5 Sobre a invisibilidade que finda	(164)
3.5.1 Percepção e poética do invisível	(168)
3.6 Do invisível ao visível: táticas do ver e não ver	(170)
3.6.1 Cena 1: Blackout ou Black Space: Do olhar incorporado	(174)
3.6.2 Cena 2: O corpo editado	(175)
3.6.3 Cena 3: O fora da imagem e o desenquadramento como composição	(177)
3.6.4 Sobre o Cérbero contemporâneo, o cão de cem olhos	(185)
3.6.5 Táticas de ubiquidade em <i>Hand Dance</i>	(186)
3.7 Body-mapping e improvisação	(190)
3.7.1 Corpo vazado: dança em co-presença	(195)
3.8 Notas sobre a técnica e a tecnologia: procedimentos	(198)
3.9 Outras cenas: breves passagens	(201)
3.9.1 Lista completa de cenas	(201)
3.10 Conclusões parciais: Heterotopias	(203)
Diagramas	(207)

Conclusões parciais ou *In qui et ações* -----(213)

Diagrama----- (220)

Referências bibliográficas ----- (221)

Apêndice ou Cartografia de táticas de Corpo Composto----- (237)

Curadoria/cartografia/Pesquisa	(238)
Sistemas Digitais de Notação de Movimento Dança	(243)
Contexto Brasil: Notações mediadas por computador	(246)
Motion Capture: Sistema Digital de Captura de Movimento	(251)
Motion Tracking	(261)
Vídeodança	(268)
Webdança	(277)
Videocenografia/VC	(287)
Cibercenários na dança	(297)
Dança Telemática	(303)
Entre Jogos, danças e games	(311)
Avatares que dançam	(316)
Instalação de dança com tecnologia	(324)
Glitch on Dance	(332)
Dança em Realidade Aumentada	(336)
Dançando com robôs	(345)
<b>Anexo</b> -----	(356)
<b>Notas de fim</b> -----	(390)



# LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Bruce Nauman, *Dance or Exercise on the Perimeter of a Square (Square Dance)*, 1967 -68. Disponível em:

[http://www.lafuriaumana.it/images/TONI\\_DANGELA\\_WALK/10.png](http://www.lafuriaumana.it/images/TONI_DANGELA_WALK/10.png). Acesso em Março de 2012.

Figura 2. Merce Cunningham e Andy Warhol, *Rain Forest*, 1969. Disponível em:

<http://2.bp.blogspot.com/-78V00uOdSiQ/TfI9MYEwQcI/AAAAAAAAAQg/ApIHMfhRao/s1600/Rainforest+3+BAM+Apr.+1969.JPG+.jpg>. Acesso em Abril de 2012.

Figura 3. Robert Rauschenberg, *Pelican*, 1965. Disponível em:

<http://www.rauschenbergfoundation.org/art/archive/photo389>. Acesso em Junho de 2013.

Figura 4. Andy Warhol, *Diagram*, 1962. Disponível em: [https://s-media-cache-](https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/14/55/85/14558528f56a288a147028db4a6ae782.jpg)

[ak0.pinimg.com/736x/14/55/85/14558528f56a288a147028db4a6ae782.jpg](https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/14/55/85/14558528f56a288a147028db4a6ae782.jpg). Acesso em Junho de 2013.

Figura 5. Franz Erhard Walther. *Single Element n°46* (da série *Animated Sculpture*), 1968.

Disponível em: <http://www.washington.edu/news/2015/11/18/arts-roundup-dxarts-improv-and-pianist-yulianna-avdeeva/>. Acesso em Junho de 2013.

Figura 6. Tatsumi Hijita e Eikoh Hosoe. Série *Kamataichi*, 1965-1969. Disponível em:

<https://www.pinterest.com/pin/435371488950381902/>. Acesso em Abril de 2014.

Figura 7. Trisha Brown, *If you couldn't see me*, 1994. Disponível em:

[http://walkerart.s3.amazonaws.com/osci/vol1/Trisha\\_Brown\\_Its\\_a\\_Draw.jpg](http://walkerart.s3.amazonaws.com/osci/vol1/Trisha_Brown_Its_a_Draw.jpg). Acesso em Maio de 2014.

Figura 8. Simoni Forti, *Hangers*, 2010. Disponível em: [https://s-media-](https://s-media-cacheak0.pinimg.com/736x/dd/49/30/dd4930be3de0606e7e5148308e977a13.jpg)

[cacheak0.pinimg.com/736x/dd/49/30/dd4930be3de0606e7e5148308e977a13.jpg](https://s-media-cacheak0.pinimg.com/736x/dd/49/30/dd4930be3de0606e7e5148308e977a13.jpg). Acesso em Maio de 2014.

Figura 9. Isaac Julien, *Ten Thousand Wavez*, 2010. Disponível em:

<http://www.moma.org/calendar/exhibitions/1382?locale=pt>. Acesso em Maio de 2014.

Figura 10. Tino Seghal, *These Associations*, 2012. Disponível em:

<https://londonartportfolioblog.com/2013/10/15/turner-prize-2013-ebrington-derry-londonderry/>. Acesso em Maio de 2014.

Figura 11. Loïe Fuller. *Serpentines Dances*. Portrait of Loie Fuller por Frederick Glasier,

1902. Disponível em: <http://theredlist.com/wiki-2-24-525-770-925-view-1900s-1-profile-loie-full.html>. Acesso em Maio de 2014.

Figura 12. Katherine Dunham, *L'Ag'Ya*, 1938. Disponível em:

<http://www.danceheritage.org/dunham.html>. Acesso em Junho de 2014.

Figura 13. Maya Deren, *A Study In Choreography For Camera*, 1945. Disponível em: <https://peoplearedancing.files.wordpress.com/2013/04/md2.jpg>. Acesso em Abril de 2012.

Figura 14. Vários artistas, *Variations V*, 1965. No Philharmonic Hall em New York. Disponível em: <http://www.brainwashed.com/mumma/images/dTgMv5.66.jpg>. Acesso em Agosto de 2014.

Figura 15. Robert Rauchenberg, *Open Score*, 1965. Disponível em: [http://www.cathyweis.org/wp-content/uploads/2014/06/open\\_score.jpeg](http://www.cathyweis.org/wp-content/uploads/2014/06/open_score.jpeg). Acesso em Agosto de 2014.

Figura 16. Alex Hay, *Grass Field*, 1965. Disponível em: <http://www.fondation-langlois.org/media/activites/9evenings/ahay/captation2/I.jpg>. Acesso em Agosto de 2014.

Figura 17. Lucinda Childs, *Vehicle*, 1965. Disponível em: <https://s-media-cacheak0.pinimg.com/736x/99/e0/f3/99e0f3cd774f2aa9a8ea996f8ef2de2e.jpg>. Acesso em Agosto de 2014.

Figura 18. Deborah Hay, *Solo*, 1965. Disponível em: <http://www.art-agenda.com/wp-content/uploads/2011/12/1.-Deborah-Hay-SOLO1.jpg>. Acesso em Agosto de 2014.

Figura 19 e 20. Annalivia Cordeiro, *M 3x3*, 1973. Disponível em: [http://www.descubrirelarte.es/wpcontent/uploads/2015/02/10996667\\_1545601279032160\\_5317590757184816689\\_n.jpg](http://www.descubrirelarte.es/wpcontent/uploads/2015/02/10996667_1545601279032160_5317590757184816689_n.jpg). Acesso em Setembro de 2014.

Figura 21. Andrea Jabor, *Isadora.Orb*, 2006. Disponível em: <http://www.andreajabor.com.br>. Acesso em Setembro de 2014.

Figura 22. Ângelo Madureira e Ana Catarina Vieira, *O Nome Científico da Formiga*, 2007. Disponível em: [http://www.dancacontemporanea.com.br/site/wp-content/uploads/2014/06/formiga\\_04.jpg](http://www.dancacontemporanea.com.br/site/wp-content/uploads/2014/06/formiga_04.jpg). Acesso em Agosto de 2014.

Figura 23. Thembi Rosa, Manuel Guerra e grupo Grivo. Projeto *1331 (Deslizamentos)*, 2012. Disponível em: <http://www.dancamultiplex.com.br/filter/thembi/1331-2012>. Acesso em Outubro de 2014.

Figura 24. Ludmila Pimentel e Mariana Carranza, *i-Arch bodies*, 2009. Disponível em: <http://www.dance-tech.net/photo/1462368:Photo:18745?context=user>. Acesso em Outubro de 2014.

Figura 25. Ivo Pannaggi, figurino do *Balli Meccanichi*, 1919. Disponível em: <http://www.mutualart.com/Artist/Ivo-Pannaggi/CA24606A8A303327/Artworks>. Acesso em Outubro de 2014.

Figura 26. Oskar Schlemmer, *Balé Triádico*, 1922. Disponível em: <https://pilargonzalo.wordpress.com/2013/01/02/cultura-contra-la-crisis-oskar-schlemmer/>. Acesso em Outubro de 2014.

Figura 27. Stelarc, *Third Hand*, 1981. Página 41. Disponível em:  
<http://www.pinterest.com/pin/134052526382056716/>. Acesso em Setembro de 2013.

Figura 28. Cena 11, *Skinnerbox*, 2004. Disponível em:  
<http://www.perrorabioso.com/node/1402>. Acesso em Setembro de 2013.

Figura 29. Robert Rauschenberg, *Open Score*, 1962. Disponível em:  
[https://br.pinterest.com/pin/403705554068278937/?from\\_navigate=true](https://br.pinterest.com/pin/403705554068278937/?from_navigate=true). Acesso em Setembro de 2013.

Figura 30. Trisha Brown, *Homemade*, 1966. Disponível em:  
<http://www.trishabrowncompany.org/?page=view&nr=460>. Acesso em Dezembro de 2014.

Figura 31. Lucinda Childs, *Dance*, 1970. Disponível em:  
[http://lucindachilds.com/gallery/Lucinda-Childs/DSC\\_0262\\_2\\_2?full=1](http://lucindachilds.com/gallery/Lucinda-Childs/DSC_0262_2_2?full=1). Acesso em Novembro de 2014.

Figura 32. Cena 11. *PFdFSRi*, 2007. Disponível em:  
[http://idanca.typepad.com/photos/artistas\\_2007/1524cena11ciadedanca\\_fotogilsoncamargo\\_p.html](http://idanca.typepad.com/photos/artistas_2007/1524cena11ciadedanca_fotogilsoncamargo_p.html). Acesso em Dezembro de 2014.

Figura 33. Ivani Santana. *Corpo Aberto*, 2001. Disponível em:  
<http://ivanisantana.net>. Acesso em Outubro de 2014.

Figura 34. Lynda Benglis, *Now*, 1973. Disponível em: [http://www.nbk.org/video-forum/Lynda\\_Benglis.html](http://www.nbk.org/video-forum/Lynda_Benglis.html). Acesso em Fevereiro de 2014.

Figura 35. Vito Acconci, *Air Time*, 1973. Disponível em:  
<http://artnews.org/news.php?i=208&t=news>. Acesso em Fevereiro de 2014.

Figura 36 e 37. Núcleo Artérias. *Fronteiras Móveis*, 2008. Disponível em:  
<http://idanca.net/nucleo-arterias-sai-em-turne-nacional/>. Acesso em Fevereiro de 2014.

Figura 38. Nam June Paik, *TV Buddha*, 1982. Disponível em:  
<http://faculty.etsu.edu/kortumr/HUMT2320/postmodern/htmldescriptionpages/paik2.htm>. Acesso em Abril de 2014.

Figura 39. Nam June Paik na Galeria James Cohan, 2009. Disponível em:  
<http://www.contemporaryartdaily.com/2009/04/nam-june-paik-at-james-cohan/98a0fd14/>. Acesso em Abril de 2014.

Figura 40. Hans Holbein. *Os Embaixadores*, 1553. Disponível em:  
<https://www.nationalgallery.org.uk/paintings/hans-holbein-the-younger-the-ambassadors>. Acesso em Junho de 2015.

Figura 41. Man Ray, *Explosante-fixe*, 1934. Fotografia publicada em *Minotaure* n°5, 1934. Impressão gelatina e prata, cópia da época, 22,8 x 17,8 cm. Reprodução para fins de pesquisa. Centro Pompidou, Paris. Disponível em: <https://theartstack.com/artist/man-ray/explosante-fixe-1934>. Acesso em Fevereiro de 2014.

Figura 42, 43, 44. Trisha Brown Dance Company e OpenEndGroup. *How long does the subject linger on the edge of the volume*, 2005. Disponível em: <http://openendedgroup.com/artworks/howlong.html>. Acesso em Fevereiro de 2016.

Figura 45. Trisha Brown Dance Company e OpenEndGroup, *How long does the subject linger on the edge of the volume*, 2005. Disponível em: acervo digital do Ars Electronica <http://www.aec.at/news/en/>. Acesso em Fevereiro de 2016.

Figura 46. Merce Cunningham e OpenEndGroup, *Biped*, 1999. Disponível em: [http://openendedgroup.com/images/biped\\_1.jpg](http://openendedgroup.com/images/biped_1.jpg). Acesso em Fevereiro de 2016.

Figura 47, 48, 49 e 50. Larissa Ferreira, *Körperarbeit*, Berlim, 2012. Acervo pessoal. Foto: Juan Duque.

Figura 51 e 52. Larissa Ferreira, *Körperarbeit*, Berlim, 2012. Acervo pessoal. Foto: Larissa Ferreira. Foto: Juan Duque.

Figura 53 e 54. Larissa Ferreira, *Körperarbeit*, Berlim, 2012. Acervo pessoal. Foto: Larissa Ferreira.

Figura 55 e 56. Larissa Ferreira, *Körperarbeit*, 2012. Gruntaler Galeria, Berlim. Acervo pessoal. Foto: Teena Langer.

Figura 57, 58, 59. Larissa Ferreira, *Körperarbeit*, 2012. Glogau Air Expo Coletiva, Berlim. Acervo pessoal. Foto: Larissa Ferreira.

Figura 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66. Larissa Ferreira, *Körperarbeit*, 2012. Glogau Air Expo Coletiva, Berlim. Acervo pessoal. Foto: Márcio Lima.

Figura 67. *Corpo em Obra*, Montagem da exposição individual na Galeria 2 no ICBA – Instituto Cultural Brasil Alemanha. Salvador, 2013. Acervo pessoal. Foto: Fábio Duarte.

Figura 68. *Corpo em Obra*, Montagem da exposição individual na Galeria 1 no ICBA – Instituto Cultural Brasil Alemanha. Salvador, 2013. Acervo pessoal. Foto: Leonardo Dantas.

Figura 69. Larissa Ferreira, *Corpo em Obra*, 2013. Vista da exposição Galeria 2 do ICBA- Instituto Cultural Brasil Alemanha, Salvador. Acervo pessoal. Foto: Fábio Duarte.

Figura 70. Larissa Ferreira, *Corpo em Obra*, 2013. Detalhe da videoinstalação na Galeria 2 do ICBA- Instituto Cultural Brasil Alemanha, Salvador. Acervo pessoal. Foto: Iana Motta.

Figura 71. Larissa Ferreira, *Corpo em Obra*, 2013. Vista geral da Galeria 2 (espaço antes da performance). Acervo pessoal. Foto: Fábio Duarte.

Figura 72. Larissa Ferreira, *Corpo em Obra*, 2013. Performance na abertura da exposição individual. Galeria 2 do ICBA. Salvador, 2013. Acervo pessoal. Foto: Fábio Duarte. Foto: Fábio Duarte.

Figura 73. Larissa Ferreira, *Corpo em Obra*, 2013. Ambiente antes da performance. Galeria 2 do ICBA. Acervo pessoal. Foto: Fábio Duarte.

Figura 74, 75 e 76. Larissa Ferreira, *Corpo em Obra*, 2013. Vista da videoinstalação – ICBA, Galeria I do ICBA. Acervo pessoal. Foto: Fábio Duarte.

Figura 77, 78 e 79. Larissa Ferreira. *Corpo em Obra*, 2013. Still do vídeo que compõe a videoinstalação (registro na íntegra: 2 horas). Galeria 1 do ICBA- Instituto Cultural Brasil Alemanha, Salvador. Acervo pessoal. Foto: Iana Motta.

Figura 80 e 81. Larissa Ferreira, *Corpo em Obra*, 2013. Teatro do ICBA-Instituto Cultural Brasil Alemanha, Salvador. Acervo pessoal. Foto: Erivan Moraes.

Figura 82 e 83. Larissa Ferreira, *Corpo em Obra*, 2013. Teatro do ICBA-Instituto Cultural Brasil Alemanha. Acervo pessoal. Foto: Erivan Moraes.

Figura 84 e 85. Larissa Ferreira, *Corpo em Obra*, 2013. *Teatro do ICBA*. Acervo pessoal. Foto: Erivan Moraes.

Figura 86, 87, 88 e 89. Larissa Ferreira, *Corpo em Obra*, 2013. *Processos*. Acervo pessoal. Foto: Larissa Ferreira.

Figura 90. Larissa Ferreira, *Corpo em Obra*, 2013. Cadernos de traços|rabiscos|memórias disponível ao público na galeria Galeria do ICBA, Salvador. Acervo pessoal. Foto: Fábio Duarte.

Figura 91, 92 e 93. Larissa Ferreira, *Corpo em Obra*, 2013. Teatro do ICBA-Instituto Cultural Brasil Alemanha, Salvador. Acervo pessoal. Foto: Erivan Moraes.

Figura 94, 95 e 96, 97, 98, 99, 100 e 101. Larissa Ferreira, *Corpo em Obra*, 2013. Teatro do ICBA-Instituto Cultural Brasil Alemanha, Salvador. Riscos do carvão no palco. Acervo pessoal. Foto: Erivan Moraes.

Figura 102. Larissa Ferreira, *Corpo em Obra*, 2013. Teatro do ICBA-Instituto Cultural Brasil Alemanha, Salvador. Plano geral do palco riscado ao fim da apresentação. Acervo pessoal. Foto: Erivan Moraes.

Figura 103. Edgar Degas, *The Dancing Class*, c. 1871-1872. Oil on panel, The Metropolitan Museum of Art, Bequest of Mrs. H. O. Havemeyer, 1929, The H. O. Havemeyer Collection (29.100.184), © 1987, The Metropolitan Museum of Art. Disponível em: [https://www.nga.gov/feature/artnation/degas/danceportfolio\\_2.shtm](https://www.nga.gov/feature/artnation/degas/danceportfolio_2.shtm). Acesso em Fevereiro de 2014.

Figura 104 e 105. Larissa Ferreira, *Sentidos da Presença*, Brasília, 2012. Cena 1 Blackout ou Black Space. Still de vídeo (Registro: Márcio H. Motta).

Figura 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134 e 135, 136, 137, 138, 139 e 140

Larissa Ferreira, *Sentidos da Presença*, Brasília, 2012. Acervo pessoal. Still de vídeo (Registro: Márcio H. Motta).

Figura 141. Interfaces do *DanceForm 2*. Disponível em: <http://charactermotion.com/products/danceforms/>. Acesso em Outubro de 2013.

Figura 142. Interface do Life form. Disponível em: <http://www.credo-interactive.com/products/lifeforms/timeline.htm>. Acesso em Fevereiro de 2013.

Figura 143. Open Ended Group. *Motion Capture*. Captura por sistema ótico. Disponível em: [http://openendedgroup.com/artworks/hds\\_process.html](http://openendedgroup.com/artworks/hds_process.html). Acesso em Fevereiro de 2014.

Figura 144. Merce Cunningham, *Biped* (1999). Disponível em: <http://openendedgroup.com/artworks/biped.html>. Acesso em Julho de 2014.

Figura 145. Gibson e Martelli, *CapturingStillness*, 2013. Disponível em: <http://www.gibsonmartelli.com/CapturingStillness.html>. Acesso em Março de 2016.

Figura 146 e 147. Analivia Cordeiro, Luiz Velho, Alice Bodanzky, Julio Lucio Martins e Ilana Paterman, *Undersquare*, 2007. Disponível em: <http://www.visgrafimpa.br/unsquare-dance/html/images/analivia.gif>. Acesso em Março de 2016.

Figura 148. Configurações dos dispositivos em *Sentidos da Presença*, por Anibal Alexandre, 2012. Acervo pessoal.

Figura 149. Cia Independente de Dança, *Kairoz*, 2008. Disponível em: [http://www.rioecultura.com.br/evento/img/teatro\\_cacilda\\_becker\\_kairos\\_02.jpg](http://www.rioecultura.com.br/evento/img/teatro_cacilda_becker_kairos_02.jpg). Acesso em Março de 2016.

Figura 150. Kondition Pluriel, *Recombinant - the techn(o)rganic body*, 2003/04. ZKM, Medientheater, Karlsruhe. Disponível em: <http://www.konditionpluriel.org/en/projects/recombinant/images/>. Acesso em Março de 2016.

Figura 151 e 152. Larissa Ferreira, *Sentidos da Presença*, 2012. Sensor piezo preso ao fígurino e transmissor sem fio. Foto: Célia Barbosa.

Figura 153. Larissa Ferreira, *Sentidos da Presença*, 2012. Detalhe do sensor piezo e transmissor sem fio. Acervo Pessoal. Foto: Larissa Ferreira.

Figura 154, 155 e 156. Alejandra Ceriani, *WCD*, 2009. Cortesia da artista.

Figura 157 e 158. Alejandra Ceriani, *WCD*, 2010. Cortesia da artista.

Figura 159. Rambert Dance Company, *Atelic*, 2009. Disponível em: <http://artisticthings.com/atelic-a-dance/>. Acesso em Março de 2016.

Figura 160 e 161. Magali et Didier Mulleras, *Mini@tures Fase 2*, 2001. Disponível em: [http://www.mulleras.com/miniatures/e\\_accueilmin.html](http://www.mulleras.com/miniatures/e_accueilmin.html). Acesso em Outubro de 2012.

Figura 162 e 163. Lali Krotoszynski, *Body Weave*, 2008. Disponível em: [http://www.zuannon.com/digital/index.php/site\\_/bodyweave-2-0-site-lali-krotoszynski/](http://www.zuannon.com/digital/index.php/site_/bodyweave-2-0-site-lali-krotoszynski/). Acesso em Novembro de 2015.

Figura 164 e 165. Lali Krotoszynski, *Body Weave*, 2008. Disponível em: <https://lalikrotoszynski.com>. Acesso em Novembro de 2015.

Figura 166 e 167. Shiftwork, *Motion Study*, 2007. Disponível em: <http://www.shiftwork.org.uk/work/still/motion.html>. Acesso em Janeiro de 2013.

Figura 168, 169, 170 e 171 Meg Stuard, *The Fault Line*, 2010. Disponível em: <http://www.kaaitheater.be/en/e1090/the-fault-lines/>. Acesso em Janeiro de 2013.

Figura 172. Rachid Ouramdane, *Far...*, 2008. Disponível em: <http://montreal.wherethehows.com/loin-far-intermedia-installation-documentary-dance/>. Acesso em Fevereiro de 2013.

Figura 173 e 174. Paulo Caldas *Grafismos*, 2011. Disponível em: <http://idanca.net/as-artes-da-companhia-staccato-paulo-caldas-em-maio-no-rio-de-janeiro/>. Acesso em Fevereiro de 2013.

Figura 175. Frédéric Flamand-BNM, *Orphée et Eurydice*, 2002. Disponível em: <http://www.ballet-de-marseille.com>. Acesso em Fevereiro de 2013

Figura 176 e 177. Maida Withers e Tânia Fraga. *MindFluctuations*, 2015. Still do vídeo disponível em: <https://vimeo.com/121074310>. Acesso em Fevereiro de 2016.

Figura 178, 179 e 180. Maida Withers e Tânia Fraga. *MindFluctuations*, 2015. Cortesia da artista Tânia Fraga.

Figura 181. Poética Tecnológica na Dança. *Versus*. 2005. Disponível em: [www.poeticatecnologia.ufba.br](http://www.poeticatecnologia.ufba.br). Acesso em Março de 2009.

Figura 182, 183 e 184. Quick, *Corpo Aberto*, 2008. Cortesia do artista.

Figura 185. Merce Cunningham, *Torse*, 1977. Disponível em: [http://www.lemonde.fr/culture/article/2015/05/27/merce-cunningham-fait-danser-les-images\\_4641409\\_3246.html](http://www.lemonde.fr/culture/article/2015/05/27/merce-cunningham-fait-danser-les-images_4641409_3246.html). Acesso em Fevereiro de 2016.

Figura 186. Charles Moulton, *Nine Person Precision Ball Passing*, 1988. Disponível em: <https://trailerpilot.files.wordpress.com/2012/05/river-north-dance-chicago-2011-chicago-dancing-festival-photo-cheryl-mann1.jpg>. Acesso em Fevereiro de 2016.

Figura 187 e 188. Cena 11, *Embodied Voodoo Game*, 2009. Disponível em: <http://dancaemfoto.blogspot.com.br/2011/01/embodied-voodoo-game-grupo-cena-11.html>. Acesso em Fevereiro de 2016.

Figura 189. Victoria Vesna, *Bodies Incorporated*, 1996. Avatar dream2, Avatar morivex 3 e avatar Kharma. Disponível em: <http://www.bodiesinc.ucla.edu/frames1.html>. Acesso em Outubro de 2015.

Figura 190. Isabel Valverde, *Sense Places*, 2011. Disponível em: <http://sensesplaces.org>. Acesso em Agosto de 2015.

Figura 191. Sheyla Ribeiro, *Organizador de carne*, 2012. Foto tirada do vídeo da obra disponível no acervo do Rumus Itaú Cultural, São Paulo, 2015.

Figura 192 e 193. *Macondo Dance Connect*, 2009. Disponível em: <http://funksoup.com/networkedbody/>. Acesso em Dezembro de 2015.

Figura 194 e 195. Condition Pluriel, *Recombinant - the techn(o)rganic body*, 2003/04. Disponível em: <http://www.konditionpluriel.org/projects/recombinant/images/>. Acesso em Fevereiro de 2014.

Figura 196, 197 e 198. Bill T Jones, *Ghostcatching*, 1999. Disponível em: <http://openendedgroup.com/artworks/gc.html>. Acesso em Agosto de 2013.

Figura 199. Diego Javier Alberti, *Resídua*, 2008. Still do video da obra disponível em: <https://vimeo.com/3838547>. Acesso em Fevereiro de 2014.

Figura 200. Benoît Lachambre, Louise Lecavalier, Laurent Goldring e Hahn Rowe, *Is You Me*, 2008. Disponível em: <http://www.culturgest.pt/arquivo/2010/ims/01-isyoume.jpg>. Acesso em Fevereiro de 2016.

Figura 201. Benoît Lachambre, Louise Lecavalier, Laurent Goldring e Hahn Rowe, *Is You Me*, 2008. Disponível em: <https://vooruit.be/content/cache/originals/img8929.520x290.box.jpg>. Acesso em Fevereiro de 2016.

Figura 202. Benoît Lachambre, Louise Lecavalier, Laurent Goldring e Hahn Rowe, *Is You Me*, 2008. Disponível em: <http://www.parbleux.qc.ca/wp-content/uploads/2013/06/IYM-reduce.jpg>. Acesso em Janeiro de 2016.

Figura 203. Benoît Lachambre, Louise Lecavalier, Laurent Goldring e Hahn Rowe, *Is You Me*, 2008. Disponível em: [http://www.despasdesfigures.fr/images/par\\_bleux/is\\_you\\_me\\_par\\_bleux\\_benoit\\_lachambre\\_01.gif](http://www.despasdesfigures.fr/images/par_bleux/is_you_me_par_bleux_benoit_lachambre_01.gif). Acesso em Janeiro de 2016.

Figura 204. Jamie Boulton, *Self-Portrait*, 2003. Birmingham, England. Disponível em: <http://www.fastcodesign.com/1672753/fascinating-glitch-art-made-with-a-human-canvas/9>. Acesso em Janeiro de 2016.

Figura 205. Larissa Ferreira e Marúzia Dutra, *Digi\_ssecação*, 2007. Acervo pessoal.



Figura 206 e 207. Adam H. Weinert, *The reaccession of Ted Shawn*, 2013. Disponível em: <http://hyperallergic.com/wp-content/uploads/2014/05/Reaccession5.jpg>. Acesso em Janeiro de 2016.

Figura 208. Adam H. Weinert, *The reaccession of Ted Shawn*, 2013. Disponível em: <http://www.thereaccessionoftedshawn.com/interact/>. Acesso em Janeiro de 2016.

Figura 209. Ernst Ludwig Kirchner, *Street*, 1908. *Dresden*, 1908. Quadro com mapeamento de RA em *The Reaccession of Ted Shawn*, 2013. Disponível em: <http://www.thereaccessionoftedshawn.com/interact/>. Acesso em Janeiro de 2016.

Figura 210 e 211. Jeannette Ginslov, *P(Ar)ticipate*, 2014. Disponível em: <http://jeannetteginslov.weebly.com/participate.html>. Acesso em Março de 2016.

Figura 212, 213, 214 e 215. Ruth Gibon e Bruno Martelli, *MANA*, 2014. Disponível em: <http://gibsonmartelli.com/Works.html>. Acesso em Janeiro de 2016.

Figura 216, 217 e 218. Cia Blanca Li. *Robot!*, 2003. Página 113. Disponível em: <http://www.blancali.com/en/event/99/robot>. Acesso em Outubro de 2013.

Figura 219. Boneca Inflável. Foto em Sex-Shop. Acervo pessoal.

Figura 220. Robô fabricado pela empresa alemã Tobit Software, 2012. Apresentado na Semana de informática de Hannover (CeBit 2012) com performance de Striptease. Disponível em: <http://adictamente.blogspot.com.br/2012/03/robots-que-hacen-streap-tease-y-otros.html>. Acesso em Novembro de 2015.

Figura 221. Robôs actroids (actor/android), 2012. Fabricado em Kokoro HQ, Japão. Still no vídeo da série *Tokyo City Series-Actroid*. Disponível em: <https://vimeo.com/35499832>. Acesso em Janeiro de 2016.

Figura 222. Dança com grupo de Robôs NAO . Disponível em: <http://tek-think.com/2015/05/07/the-future-of-choreography-may-belong-to-the-machines-nao-the-dancing-robot/>. Acesso em Outubro de 2013.

Figura 223. Thomas Freundlich, *Actuator*, 2009. Still do vídeo disponível em: <https://vimeo.com/5154679>. Acesso em Dezembro de 2015.

Figura 224. Isabel Valverde, *Somatical Technological Dance with Baxter*, 2015. Rodô modelo Baxter. Disponível em: <https://pt.linkedin.com/in/isabelvalverde>. Acesso em Fevereiro de 2015.

Figura 225. Robô modelo Enter HRP-2 em projeto de preservação de dança japonesa. Disponível em: <http://news.nationalgeographic.com/news/2007/08/070814-dancing-robot.html>. Acesso em Fevereiro de 2015.

Figura 226 e 227. Equipe interdisciplinary ZKM, *Aesthetics and Power* - Estação experimental pública de robotlab, 2000, ZKM. Disponível em: <http://www.robotlab.de/aesthetics/power.htm>. Acesso em Dezembro de 2015.

Figura 228. Eric Minh Cuong Castaing , *School of the Moon*, 2014, coreografia de Eric Minh Cuong Castaing com co-produção do Ballet Nacional de Montpellier. Still do vídeo disponível em: <http://shonen.info/schoolofmoon/>. Acesso em Fevereiro de 2016.

Figura 229. Eric Minh Cuong Castaing, *School of the Moon*, 2014. Detalhe da cena com a dançarina Ana Pi. Disponível em: <http://www.ballet-de-marseille.com/-SCHOOL-OF-MOON,640>. Acesso em Fevereiro de 2016.

Figura 230. Leonardo Da Vinci, *O Esfolado*. Disponível em: [http://www.nature.com/nature/journal/v484/n7394/full/484314a.html?WT.ec\\_id=NATURE-2012041](http://www.nature.com/nature/journal/v484/n7394/full/484314a.html?WT.ec_id=NATURE-2012041). Acesso em Fevereiro de 2016.

# INTRODUÇÃO

Talvez uma frase possa dar pistas sobre as escolhas dessa pesquisa: “modos de compreender como o movimento pode ser politicamente e esteticamente ativado” (LEPECKI, 2008, p. 1<sup>1</sup>). Esta frase, que se coloca como uma questão, consta no texto de abertura publicado na revista *Performance Research- A Journal of the Performing Arts*, cujo editorial, “On Choreography”, desenvolve críticas e textos sobre o estado da coreografia na contemporaneidade.

Esta pesquisa trata do campo ampliado da dança, relaciona-se com o coreográfico sem discutir especificidades do termo, tampouco as problemáticas (ou potências) do seu uso. Propõe reflexões sobre alguns aspectos que cruzam o *movimento* e o *político*, duas palavras que implicam um turbilhão de reflexões pelos questionamentos que ativam. Assim, interessa-se pelos agenciamentos que fazem transbordar as noções fixas e pré-definidas do coreográfico, a partir das relações da improvisação e o diálogo com outras linguagens artísticas e campos possíveis. Tais relações compõem a dança a partir de um (des)território, que migra para composições baseadas na colaboração, trocas e *estética dos afectos*.

Deste campo de permutabilidade propõe-se a crítica e a discussão sobre a dança e as tecnologias na contemporaneidade, com atenção aos movimentos esteticamente ativados. Ao considerar que grande parte das pesquisas|obras realizam esse encontro a partir das imagens digitais, as reflexões neste trabalho focam-se nas tecnologias da imagem. Pensando em especificidade, vários termos rondam a pesquisa: dança digital, dança mediada por computador, *mediadance*, *computerdance*, dança multimídia, dança e tecnologia, dança-tecnologia, dentre outros.

Diante desta multiplicidade de conceitos esbarra-se em algumas questões que precisam ser expostas. É certo (ou melhor, é histórico) que a dança relaciona-se com a técnica e com a tecnologia muito antes do advento do digital. É uma relação, de certa forma, ontológica, pelo menos no que se refere às primeiras técnicas corporais discutidas por Marcel Mauss (2003), dentre as quais está a dança. Na Grécia, por exemplo, grandes painéis com mecanismos giratórios diferenciavam as (várias) cenas, assim como os cenários móveis da Renascença (SANTANA, 2006, p.102). Bem assim o conceito de técnica de dança, que surge com as danças metrificadas e codificadas do Renascimento, a chamada dança clássica ou balé clássico. A partir do século XIX surgem variadas tecnologias para o espaço cênico, a exemplo

---

<sup>1</sup> Todos os textos em língua estrangeira foram traduzidos pela autora da pesquisa. Os textos originais constam nas notas de fim.

de maquinarias hidráulicas e tecnologias da luz, utilizadas no balé Giselle (Paris, 1841) e nos trabalhos de Gordon Craig e Adolphe Appia, bem como a criação da sapatilha de balé no Romantismo. Não trataremos esses aspectos de modo aprofundado, visto que trouxemos como exemplo para a melhor compreensão do leitor acerca da anacrônica presença da tecnologia na dança.

A presença da tecnologia na dança não é um privilégio do século XX. O que sucede com a dança contemporânea é que a tecnologia não se faz presente como ferramenta; seus usos diferem em relação ao que antes sucedeu com as tecnologias do corpo, como as sapatilhas da bailarina. Não se trata de um meio para se chegar a determinado fim ou a um resultado, as artes problematizam a tecnologia no campo estético (BEIGUELMAN, 2009). A arte e, logo, a dança, transvia os objetos originais das tecnologias que, com raras exceções, majoritariamente pertencem a um projeto industrial e militar<sup>2</sup>. Assim, ao se apropriarem artisticamente das tecnologias, reinventam seus usos. E o próprio diálogo com tecnologia reinventa a dança<sup>3</sup>. Diante da necessidade de agenciar invenções neste campo de problematizações, o trabalho apresenta o conceito de “dança transmídia”, que se relaciona diretamente ao conceito de *corpo composto*.

Com o interesse de identificar como tais conceitualizações realizam-se no ato de dançar, este trabalho não se distancia da prática, vez que a escolha por este campo de pesquisa justifica-se também pelas proposições poéticas da autora. Desde 2005 desenvolvo obras que dialogam com dança, corpo e tecnologia, usando tecnologias variadas, como: videoinstalação e vjing em *IntransInto* (2005); vídeo em *Perecível* (2006); Dança telemática em diferentes obras, como nas experiências com o grupo Poética Tecnológica na Dança (2006-2007), Corpos Informáticos (2007-2008), Performídia (2009); Videodança em *Mobilidade Opaca* (2007); Sistemas interativos com o *software* Isadora em *Digi\_ssecação* (2007); Videoinstalação em *Teleaseat* (2009); *Motion Tracking* e sensores em *Sentidos da Presença* (2012); Vídeo em *Fragmentos Spectrais; Videomapping, softwares de VJ, Motion Tracking em Corpo em Obra* (2003); *Videomapping em Ovum* (2013); Vídeoarte em *Deserta* (2015). Entretanto, as reflexões da pesquisa não se limitam às análises dessas obras, já que o universo das

---

<sup>2</sup> O primeiro computador digital eletrônico produzido em larga escala, o ENIAC (*Electrical Numerical Integrator and Calculator*), começou a ser desenvolvido nos Estados Unidos durante a II Guerra Mundial, para auxiliar nos precisos cálculos de balística. Mas, foi de fato produzido somente durante a Guerra Fria. Dentre outros modelos que tinham finalidades militar, há o Colossus Mark I (primeiro computador eletromecânico), usado pelos ingleses durante a II Guerra para decodificar mensagens secretas dos alemães. O livro “Tecnologia, Guerra e Fascismo”, de Herbert Marcuse, aprofunda estas questões.

<sup>3</sup> A palavra grega “tecknê”, de onde deriva “tecnologia”, em sua origem referia-se a toda e qualquer prática produtiva e abrangia, inclusive, a produção artística (MACHADO, 1996, p.24). Nesse sentido, a tecnologia já pressupõe o fazer humano e, por consequência, a arte.

tecnologias da imagem não se limita às táticas utilizadas nesses projetos artísticos. Apresenta também uma cartografia-curadoria de obras de outros coreógrafos|pesquisadores em que identifica e discute as possíveis táticas de *corpo composto* e os regimes da imagem.

Adentrando no trabalho em si, o primeiro capítulo apresenta algumas noções sobre dança transmídia, a *estética dos afectos* e o *corpo composto*, a partir de um breve panorama histórico de acontecimentos que instauram o encontro entre dança e tecnologia. Neste campo o trabalho avizinha-se às discussões no campo da teoria e crítica em dança e seus atravessamentos com a tecnologia, principalmente a partir dos escritos de André Lepecki, Ivani Santana, Johannes Birringer, Ludmila Pimentel, Marie Bardet, Merce Cunningham. Ademais, adentra no campo de referenciais conceituais para o entendimento de *corpo composto*, o qual tem Baruch Spinoza como alicerce. O escrito segue com questionamentos sobre qual estado de corpo instaura-se quando se trata da dança transmídia. Nesse sentido, esboça um afastamento do corpo-máquina ao passo que defende o *corpo composto*, como posicionamento político para uma dança que se quer como tática: esta é entendida aqui como práticas desviacionistas que não obedecem às regras dos lugares (CERTEAU, 1994) O conceito de corpo-máquina é discutido principalmente no diálogo com o corpo-mecanismo em Foucault, a partir de La Metrie e René Descartes. A esta discussão somam-se as reflexões sobre a sociedade de controle em Gilles Deleuze, no contexto da crítica ao controle na dança transmídia.

No segundo capítulo as questões da imagem colocam-se, principalmente, com a finalidade de problematizar os duplos, *loops*, espelhamentos e narcisismos na imagem, com escritos de Rosalind Krauss e Stevie Dixon. Com objetivo de abrir o campo da imagem com questões estético-políticas, discutem-se possíveis operações fetichistas no campo da dança transmídia, para o qual dialoga-se com Massimo Canevacci, Paul Valéry e Vladimir Safatle. A noção de imagem como programa, em Villém Flusser, colabora para compreender as questões acima. Apresenta-se também o conceito de anamorfose, trazida na perspectiva de Arlindo Machado, como possibilidade de ativar a dessemelhança defendida em Jacques Rancière. O conceito de acontecimento em Gilles Deleuze e Félix Guattari colabora para a construção da noção de potência de dança na imagem.

O terceiro capítulo compõe-se de investidas poéticas pessoais apresentando algumas obras autorais. Em cada uma dessas obras encontra-se uma tática de *corpo composto*, onde se desenvolve o processo com variadas tecnologias da imagem. Apresentam-se também as obras desenvolvidas durante esta pesquisa, *Corpo em Obra* (2013-2016) e *Sentidos da Presença* (2012), com o intuito de destrinchar as táticas de composição e propor discussão sobre os regimes da imagem no tratamento da obra. Sobretudo, a discussão foca-se nas táticas de *corpo*

*composto*, presentes nos agenciamentos de invisibilidade na dança transmídia, na desprogramação da tecnologia, na dança como improvisação, nos processos de desenquadramento, assim como nos atravessamentos do *still acts* digital. Neste capítulo, novamente traçam-se diálogos profícuos com André Lepecki, Arlindo Machado, Jacques Rancière e Villém Flusser, ao passo que Paul Virilio e Roland Barthes se fazem presentes nas discussões.

Na cartografia de táticas de *corpo composto* (anexo), apresenta-se uma seleção de possíveis modos de atravessamento e encontro entre dança e tecnologias da imagem, dentre os quais: Sistema Digital de Notação de Movimento, *Motion Capture*, *Motion Tracking*, Videodança, Webdança, Videocenografia, Cibercenários, Telemática, Avatares na Dança, Instalação de Dança com tecnologia, Gamedança, Realidade Aumentada, *Glitch Dance*, Dançando com robôs. Neste contexto, cartografam-se obras e investidas poéticas com interesse nos modos de composição das táticas de *corpo composto*. Produções críticas são postas em diálogos com as obras cartografadas, principalmente a partir dos seguintes coreógrafos-autores: Alejandra Ceriani, Isabel Valverde, Ivani Santana, Ludmila Pimentel, Scott DeLahunta, Johannes Birringer, Mark Conigilo, Robert Wechsler, além dos escritos de Sita Popat e Stevie Dixon, dentre outros. A partir deste diálogo entre obras, críticas e teorias cartografadas, nomeia-se o conjunto de conceitos que definem as táticas de *corpo composto*.

Em relação às conclusões, não se apresentam como notas definitivas. Apresentam-se como esboços sobre o estado da dança transmídia e os trânsitos da imagem que incita o *corpo composto*. Nesse sentido, ressalta-se que para esta pesquisa não haveria conceito mais adequado que o *corpo composto*, pois carrega a política do corpo e o afecto daqueles que se potencializam com o encontro.

&lt; I &gt;

# ESTÉTICA DOS AFECTOS NA DANÇA TRANSMÍDIA: PRÁTICAS DE UM CORPO COMPOSTO

Neste capítulo apresentam-se os conceitos de dança transmídia, estética dos afectos e *corpo composto*. Há enfoque historiográfico que corrobora para o entendimento de que a dança transmídia e a estética dos afectos cruzam a noção de dança e corpo mesmo antes da contemporaneidade. O que faz repensar sobre o *status quo* do contemporâneo ligado à temporalidade. Embora esta questão não seja explicitamente discutida na pesquisa, ela permeia a construção dos conceitos. O conceito de *corpo composto* é construído neste capítulo a partir do embate com o corpo-máquina|mecanismo, desde a concepção de Michel Foucault em diálogo com La Metrie e Descartes. A tese apresentada é a de que a dança transmídia discute a corporalidade tratada a partir do viés do corpo máquina|mecanismo, que implica em operações estéticas baseadas no controle. No sentido de alinhar o pensamento à prática de dança, apresenta-se o conceito de *corpo composto*, atravessado por composições, afecções, improvisação, montagem e afectos.

### 1.1 Preâmbulos para uma dança transmídia

A dança é uma arte visual. CUNNINGHAM

A autonomia da dança é muitas vezes relacionada ao conceito de “dança pura”, que se constrói a partir de sua especificidade, mas, sem buscar atravessamentos com outras linguagens. É um discurso que não reflete a dança para além dos seus limites. Assim, a denominada “dança pura” não vai além da ideia de especificidade da mídia dança, tomada, principalmente, enquanto movimento, que investiga poeticamente as relações entre espaço, tempo e movimento. Rosalind Krauss coloca o aspecto da especificidade ao discutir os meios específicos de uma arte dita pura:

Os médium específicos – pintura, escultura, desenho - investiram em sua reivindicação da pureza, ao se tornarem autônomos, o que quer dizer que, em sua declaração de não ser nada além de sua própria essência, eles estariam necessariamente desengajados (ou desligados) de tudo aquilo que estivesse fora dos seus limites. (KRAUSS, 1999, p.11<sup>ii</sup>).

Ao considerar tais aspectos, a dança transmídia vai além da especificidade e da pureza: constrói sua autonomia a partir dos laços que decide fazer com outras linguagens e práticas; mas, principalmente, uma autonomia que se reflete na sua definição aberta e permeável. A dança transmídia afirma-se como justaposição, *reassembled* e permuta. Considera o movimento, mas, este princípio não é um limite, tampouco pressuposto único desta transmídia dançante. A dança é visual, é corpo, movimento, imagem, sensação, micropolítica, jogo, improvisação, composição, dentre outros atributos. Neste trabalho utilizei as artes visuais e seus desdobramentos: performance, instalação, videoarte, entre outros.

A curadora Catherine Wood, ao refletir sobre a ambiguidade em *The Mind is a Muscle* (1968) da coreógrafa e cineasta<sup>4</sup> Yvonne Rainer, registra que a obra pode ser tomada como dança ou como artes (leia-se artes visuais). Nesta dificuldade de etiquetar ou classificar a obra, propõe que seja vista como um modo complexo de compor imagem ou fazer imagem (*image-making*): “Deve ser entendida como uma tentativa tecnicamente crua e uma forma conceitualmente complexa de *image-making* para um público que estava ativamente presente” (WOOD, 2007, p.2<sup>iii</sup>). *The Mind is a Muscle* faz parte de um conjunto de obras que, na década de 1960, chamaram a atenção para a hibridação, (a) visualidade da dança e a

---

<sup>4</sup> Yvonne Rainer começa a fazer filmes em 1972, com *Lives of Performers*. Sua filmografia é extensa, entre os quais estão: *Film About a Woman Who...* (1974), *Kristina Talking Pictures* (1976), *Journey from Berlin/1971* (1980), *The Man Who Envied Women* (1985), *Privilege* (1991), *MURDER and murder* (1996), dentre outros (RAINER, 1989).



corporalidade das artes visuais. Dentre as quais encontram-se<sup>5</sup> *Dance or Exercise on the Perimeter of a Square (Square Dance-1967-68)*, de Bruce Nauman. Neste, faz pensar sobre o movimento mecânico considerando que, durante os 8 minutos de duração do vídeo, percorre o perímetro do quadrado riscado no chão com o mesmo movimento, em tempo marcado por um monômetro (ver figura 1); Os cenários de Frank Stella e a iluminação cênica de Robert Rauschenberg nas danças da Companhia de Merce Cunningham. Assim como as almofadas metálicas flutuantes de Andy Warhol em *Rain Forest (1969)*, também em colaboração com Cunningham (ver figura 2); A dança *Pelican (1965)* do artista Robert Rauschenberg, no qual dança de patins com uma espécie de guarda chuva gigante, preso às suas costas (ver figura 5); *Diagram (1962)* de Andy Warhol, com desenhos de passos tirados de um livro que ensina como aprender dança (ver figura 6); As esculturas animadas (ver figura 3) de Franz Erhard Walther (1967). Mas, também, a presença da dança, em investimentos crítico-artísticos nos escritos: *A Dança na minha Experiência (1965)*, do artista brasileiro Hélio Oiticica e *Notas on Dance (1965)* do escultor|artista Robert Morris .

Outra obra que denota o aspecto visual da dança é a série de fotografia *Kamataichi (1965-1969)*, uma colaboração entre os artistas japoneses Tatsumi Hijikata (dançarino e coreógrafo) e Eikoh Hosoe (fotógrafo), com imagens de dança em pequenos povoados e vilarejos do Japão (ver figura 6). Vilarejos onde Hijikata cresceu e Hosoe também passou parte de sua vida, até ser evacuada durante a II Guerra Mundial (JOBNEY, 2015, p.43). *Kamataichi* afirma o aspecto visual da dança, compartilhado por Peggy Phelan ao discutir as estruturas hierárquicas a partir das quais a história da arte operou: “Dança e movimentos de performance são irredutivelmente artes visuais. E artistas precisam continuar movendo-se entre os gêneros da pintura, escultura e dança, renovando e expandindo as fronteiras de cada forma no processo” (PHELAN, 2011, p. 22<sup>iv</sup>). A autora ressalta a visualidade da dança, ao elogiar os centros móveis na contemporaneidade e as fronteiras borradas. Nesse contexto de contágio, hibridação e corporalidade visual, a dança renuncia à pureza e segue por poéticas e estéticas múltiplas.

---

<sup>5</sup> Algumas destas obras foram expostas na curadoria de Stephanie Rosenthal, *Moving Choreographing You: Art and Dance Since 1960*. Exibido em 2010 na Hayward Gallery em Londres (Inglaterra). Depois exibida em 2011, na cidade de Dusseldorf (Alemanha).

Em obras mais recentes os limites continuam cada vez mais permeáveis, como nos trabalhos: *If you couldn't see me* (1994) de Trisha Brown, no qual desenha sua dança, tangenciando os limites entre dança e visualidade (ver figura 7); As estruturas minimalistas dos cenários ou esculturas de dança em Simoni Forti (ver figura 8), como em *Hangers* (2010); Nos filmes de Isaac Julien (ver figura 9), um composto cinemático que envolve dança, som e arquitetura, como em *Ten Thousand Wavez* (2010). Nas proposições de Tino Seghal, como em *These associations* (Tate Modern, 2012), que jogam com a escultura social, encontro e deslimites das estruturas coreográficas (ver figura 10). Seghal apresenta o trabalho em museus e propõe praticá-los como espaço público, o que leva à discussão sobre os trânsitos entre público e privado dentro dos institutos culturais.

No campo da dança, cada vez mais reivindicam-se processos híbridos de composição, como nos diálogos entre dança e tecnologia. Neste campo *transborders*, Wayner McGregor (2013) propõe pensar e praticar a dança como construção de “skills in image” (habilidade em imagem). Estas táticas desviacionistas de dança, como habilidade de compor imagem, estão evidenciados nas obras de William Forsythe (Alemanha), OpenEnded Group (EUA), Palindrome (Alemanha), Thembi Rosa em colaboração com grupo Grivo (Brasil|MG), Eder Vasconcelos (Brasil|PE) em colaboração com Armando Menicacci (Itália), Emio Greco (Holanda), Wayne McGregor (Inglaterra), dentre outros.

Mas, será redundante enfatizar as estruturas borradas diante da multiplicidade e da hibridação contemporânea? Do ponto de vista da dança, a discussão é necessária, visto que ainda operamos a partir da separação, quase disciplinar, entre o que é visual e o cênico. Este aspecto é, inclusive, colocado por Wood (2007) no ensaio sobre a obra de difícil rotulação de Rainer (1968). Com o intuito de refletir sobre este aspecto de classificação de uma mídia, ou da arte, a partir dos rótulos sensoriais, entre o que é visual, auditivo ou tátil, vale aproximar-se do artigo *Não existem mídias visuais*, de W.J.T Mitchel. O autor, movido pela ideia de que “todas as mídias são mistas” (MITCHEL, 2007, p. 167), coloca a seguinte questão: Por quê insistimos em falar sobre mídias como se fossem exclusivamente visuais? Como resposta, sugere que a predominância visual na contemporaneidade trata de nominar a visualidade como uma pureza. Neste sentido, retoma certos aspectos colocados por Krauss (1999), de que definir uma mídia como puramente visual limita a complexidade de sua abordagem mista; ou seja, denota uma tentativa de resumir o múltiplo sensorial e perceptivo à faculdade visual. De

modo que, não existe “opticalidade pura”, visto que até o título de uma pintura, por exemplo, conecta outros aspectos que vão além do óptico, conecta com certa “textualidade” da obra (MITCHELL, 2007, p. 168). E até a recepção da obra inclui outras nuances perceptivas, que vão além do óptico.

A transmídia quer ir além da especificidade, das mídias baseadas no conceito de pureza ou isolamento, quer colocar-se como multi-perceptiva. No campo da dança transmídia, trata de chamar a atenção para o visual da dança com o sentido de enfatizar o híbrido, que vai além do puramente cênico. Considera o movimento, mas, extravasa as fronteiras, compõe um corporal aberto em estado poroso, em deslocamento: visual, audível, outros. Nesse sentido, a dança transmídia liga-se ao visual, mas, vai além do privilégio do olhar, reivindica a totalidade do multi-perceptivo. Daí, o conceito de “mídias da imagem” (GRAU, 2007), talvez possa colaborar, pelo menos em contexto crítico, para deslocar a centralidade ou o privilégio do “visual”. No sentido de que a “imagem” audiovisual coloca-se tanto como cinemática quanto (como) sinestésica.

A dança atravessa, contamina-se com as tecnologias, conecta-se com as urgências do seu tempo. Todavia, como já dito, a dança transmídia não se limita ao encontro com a tecnologia; ao contrário, quer compor além de qualquer fronteira que limite os seus horizontes. O fato do conceito de transmídia ser múltiplo é tomado como um ponto positivo para a escolha. Mas, aqui, não entraremos nos detalhes sobre a transmídia vendida como *commodity* nos mercados do jornalismo e da publicidade. Considerando que a dança transmídia é um campo amplo no qual muitas forças|linguagens|mídias podem atravessá-la<sup>6</sup>, nesta pesquisa as construções críticas e os esboços reflexivos serão traçados tomando como contexto as tecnologias da imagem.

Assim, quando ler o termo “dança transmídia” neste trabalho entenda-o no contexto da pesquisa, no atravessamento ao qual se debruça: o encontro com a tecnologia. Todavia, muitas vezes o leitor vai se deparar com a substituição do termo “dança transmídia” por “encontro entre dança e tecnologia” ou “afecção entre corpo e imagem”. Não se trata de uma indecisão sobre os termos, mas, da escolha de alternativa que quer ficar com o plural. O

---

<sup>6</sup> Estes múltiplos atravessamentos estão nas proposições de dança como intervenção urbana, hibridações com a *performance art*, com as artes teatrais, dentre outras.

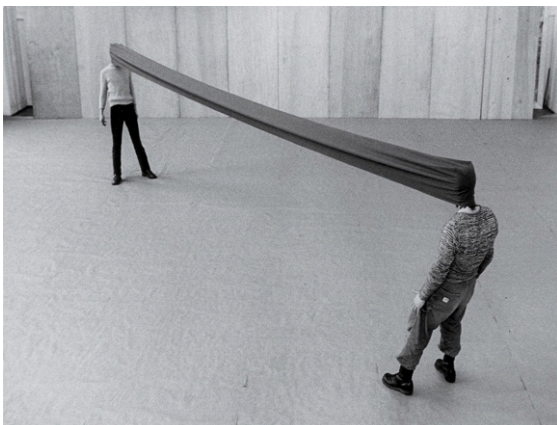
nome que por vezes transfere-se para o estado dos atravessamentos presentes no encontro, no afecto destes pares. No contexto da dança transmídia instaure-se o que chamo de *estética dos afectos*, no qual o aspecto da colaboração é latente.



1. Bruce Nauman, *Dance or Exercise on the Perimeter Square (Square Dance)*, 1967-68.



2. Merce Cunningham e Andy Warhol, *Rain of a Forest*, 1969.



3. Franz Erhard Walther. *Single Element n°46*, 1965-1969.



4. Tatsumi Hijita e Eikoh Hosoe. *Série Kamataichi*, 1968



5. Robert Rauschenberg, *Pelican*, 1965.



6. Andy Warhol, *Diagram*, 1962.



7. Trisha Brown, *If you couldn't see me*, 1994.



8. Simoni Forti, *Hangers*, 2010.



9. Isaac Julien, *Ten Thousand Wavez*, 2010.



10. Tino Seghal, *These Associations*, 2012.

## 1.2 A estética dos afectos: Historiografia do coletivo dança com tecnologia

A *estética dos afectos* não se resume a uma definição. Podemos defini-la com uma sentença, mas esta não se resume a dez palavras ou cem frases. O objetivo desta pesquisa não é apenas definir um conceito, mas, busca deflagrar a natureza do encontro entre dança e tecnologia, o estado da dança transmídia. Ao partir do encontro, a tentativa de elucidação inicia-se com o coletivo e seu modo de compor o que aqui se chama *estética dos afectos*, que, por sua vez, traça-se a partir de evidências que denotam as afecções históricas entre a dança e a tecnologia. Muitos questionarão: Que tecnologias? Haja vista que o conceito de “tecnologia” denota um campo amplo de possibilidades. Novamente, a ressalva de que a pesquisa debruça-se sobre as tecnologias da imagem, modo predominante de aparecimento da tecnologia nas obras de dança transmídia.

No contexto da *estética dos afectos*, as discussões levantadas por Baruch Spinoza são alicerse desta pesquisa. “Por afeto, entendo as afecções do corpo pelas quais a potência de agir desse mesmo corpo é aumentada ou diminuída, favorecida ou impedida” (III, def 3, SPINOZA). O afecto (*affectus*) refere-se à transição de um estado a outro, envolvendo corpos afectantes e corpos afectados. A variação dos estados corresponde à diminuição e ao aumento de potência de agir de um corpo. Quando o indivíduo passa de um estado despotencializado para outro estado mais potente, há o afecto ligado à potência de agir (a afecção como ação, o bom encontro). A afecção refere-se ao estado de corpo afectado, que se afecta pelo que o potencializa. Os escritos presentes na *Ética*, de Spinoza, alertam que o homem ao invés de sofrer influências externas, que poderiam subtrair sua força, deve agir sobre o real e evitar sua despotencialização. Um corpo ativo age para se potencializar, como os movimentos politicamente e esteticamente ativados, aos quais Lepecki (2008) se refere. No campo da dança, a *estética dos afectos* coloca-se prioritariamente como uma estética que envolve política e poética, pautada pela busca do encontro, afecção e potência.

O indivíduo em Spinoza é um corpo de ação, que age para substituir um afecto passivo (um mau encontro), que o despotencializa, por um afecto ativo (um bom encontro) que potencializa sua existência. Escolhem-se as afecções que provoquem o *affectuum viribus* (força dos afectos), a potencialização. Os indivíduos e coletivos afirmam-se então em sua não passividade, pois, têm a capacidade de aumentar ou diminuir suas forças, suas



resistências. A escolha pelo afecto se dá pela necessidade da dança em reconhecer sua potência enquanto posicionamento de corpo estético e político<sup>7</sup>.

Por questões de resistência que reverberam no campo estético da dança, optou-se pela perspectiva da corporalidade política em Spinoza, para pensar as relações entre corpo e tecnologias a partir da afecção e da potência de um corpo não passivo e combativo ao controle. O afecto em Spinoza é complementado pela abordagem em Gilles Deleuze e Felix Guattari (1992), que o define em relação à arte. Os autores consideram a arte como composto de sensação ou sensação composta de perceptos e afectos. A partir desta definição toda arte seria percepto e afecto. Mas, o que entra em estado de afecção na dança transmídia em questão? Há o estado de afecção com as tecnologias da imagem. Dança atravessada pela tecnologia e tecnologia atravessada pela dança.

A *estética dos afectos* relaciona-se à intersubjetividade e ao coletivo composto por corpo e tecnologia, na medida em que rejeita os modos de uma dança somente voltada para si mesma, em um processo de individuação que não leva em consideração o encontro com outras áreas e contextos da arte. Assim, pressupondo-se que o princípio de individuação é o corpo e que este distingue um indivíduo de outro e “compõe o substrato do fundamento eu singular” (COSTA, 1997, p. 311), as ações colaborativas entre dança e tecnologia visam a ampliação da singularidade fundada no *eu* para apresentar um sujeito/corpo que se amplia em um modo de dança transmídia. Nesse sentido, como já dito, busca-se ampliar a singularidade fundada no discurso da dança em si mesma, ainda que seja possível a continuidade e prática deste discurso. Transpondo as teorias da individuação para o campo artístico, esse encontro faz-se enquanto convergências de linguagens, intersubjetividade e atravessamento de singularidades. Em sua teoria da subjetividade e individuação, Félix Guattari (2006) desloca a subjetividade do domínio do indivíduo e a coloca no domínio das trocas. Neste deslocamento, a subjetividade é conceituada enquanto coletiva, e só pode ser definida pela presença de uma outra subjetividade. Esta composição coletiva de subjetividade molda-se pela inicial diferença

---

<sup>7</sup> O filósofo brasileiro Vladimir Safatle afirma que a questão política é da ordem dos afectos, já que é impossível haver política sem alguma forma de incorporação: “ Se não é possível pensar a instauração política sem apelar às metáforas corporais é porque, na verdade, constituir vínculos políticos é indissociável da capacidade de ser afetado, de ser sensivelmente afetado, de entrar em um regime sensível de *aisthesis* (2016, p. 19). E ainda, “ O medo como afeto político, por exemplo, tende a construir a imagem da sociedade como corpo tendencialmente paranóico, preso à lógica securitária do que deve se imunizar contra toda violência que coloca em risco o princípio unitário da vida social” ( idem, p. 20).

(entre sujeitos) que antes delimitavam os espaços, ou seja, as fronteiras. O encontro entre estes territórios borra tais fronteiras e delimitações, eis a *estética dos afectos*. O afecto entre o par dança e tecnologia pressupõe que os papéis de tecnólogos, dançarinos, artistas visuais e coreógrafos também sejam borrados na composição da dança transmídia. Mas, também, ligam-se aos afectos colaborativos, como será visto, na relação entre dançarino e coreógrafo. Denota a dissolução do papel hegemônico do coreógrafo e as hierarquias implícitas, que dá lugar ao dançarino também visto como coreógrafo e criador.

Como dito, o uso da tecnologia na cena não é um privilégio da contemporaneidade, porém, de acordo com alguns autores (PIMENTEL, 2000; SANTANA, 2006), ao analisar criticamente a história da dança, percebe-se que o uso da tecnologia limitou-se enquanto moldura cenográfica. Assim, a tecnologia não era elemento estético da obra, e, neste caso, não podemos referir como *estética dos afectos*. Ao que parece, foi com a obra *Serpentine Dances* (1891) de Loïe Fuller (1862-1928), que a tecnologia passa de ferramenta à elemento estético fundante para a obra. Em suas técnicas de iluminação, Fuller utilizava um mecanismo simples com uma roupa que se assemelhava a uma imensa túnica grega, porém esvoaçante e com muito mais pano (ver figura 11). Havia um prolongamento nos braços com grandes bastões e Fuller movimentava/dançava segurando estes bastões, enquanto era iluminado por luzes de diferentes cores. E com isso, produzia efeitos ópticos; formas e cores em movimento nas obras *Serpentine Dances* e *Fire Dances*. Em depoimento de Fuller: “Para dar a impressão de uma idéia, eu me esforço, com movimentos, para causar seu nascimento na mente do espectador, que deve estar preparado para receber a imagem” (FULLER, apud PEREIRA, 1998, p. 79).

Em pleno século XIX, visionária da dança, Fuller compunha sua dança enquanto imagem, aspecto este que denota estar à frente de seu tempo. Fuller inspirou ações no campo do cinema, quando em 1886 os irmãos Auguste e Louis Lumière apresentam um de seus primeiros filmes, *Serpentine Dance*, interpretado pela própria Fuller, pintado à mão para produzir os efeitos da luz colorida. Fuller trabalhava muitas vezes sozinha nas suas criações a fim de desenvolver certos pigmentos e possibilidades de luz, como num laboratório de dança e tecnologia. Segundo Jacques Rancière (2012, p.108), a artista representou um papel emblemático na elaboração de um novo paradigma da arte, a qual ele se refere como uma obra do tipo “hipermidiático”. Talvez por isso, ironicamente, a sua imagem tenha sido



cooptada para usos de *commodity*, na *art déco* e na publicidade, com as formas dos seus panos esvoaçantes, estampada em cartazes de produtos, como a marca Odol (idem, p.108).

Embora temporalmente distante da cultura visual que se tem na contemporaneidade, as peças de Fuller eram pura luz e imagem em movimento e influenciaram não somente o campo da dança, mas, o cinema e as artes visuais. Devemos recordar que na concepção de Jacques Aumont (2011, p.82), imagem é luz. O autor define dois tipos de imagens, as impressas e as projetadas. As imagens impressas seriam opacas e obtidas pela aposição de pigmentos coloridos numa superfície (a que chamamos suporte); podemos tocá-las, pois se integra ao seu suporte (como uma gravura no papel). Já as imagens projetadas, são obtidas pela captação, num ecrã (tela), de um feixe luminoso. No caso de Fuller, o ecrã é a sua própria roupa, antecipando os *wereables* (vestíveis tecnológicos) de hoje. Em suma, na obra de Fuller o que se tem é uma reconstrução da imagem do corpo que amplia também os modos de se pensar dança: corpo-luz, corpo-espectral. O coreógrafo não seria somente aquele que cria movimento, mas que cria imagem e relaciona-se com a visualidade e com outros campos como o da tecnologia. Tendo como parâmetro o trabalho de Fuller, percebe-se o quanto a relação entre dança e tecnologias da imagem é menos recente do que alguns imaginam.

Saltando ao século XX, devemos citar Maya Deren que, em 1941, torna-se assistente pessoal da coreógrafa|dançarina e antropóloga Katherine Dunham<sup>8</sup> (ver figura 12) em estudo antropológico sobre o Haiti e posteriormente, realiza *Study in Choreography for Câmera* (1945), importante obra que marca a história da dança e do cinema experimental. Estas colaborações híbridas entre dança, cinema e vídeo, preparam terreno para a contemporaneidade e para a *estética dos afectos*, na qual as relações entre dança/arte e tecnologia se intensificam. As ações coletivas incitam o contágio e colaboração entre artistas de distintas áreas, a exemplo do caráter coletivo e interdisciplinar do Black Mountain College, surgido na década de 1950, com o trabalho colaborativo entre três figuras da música, pintura e dança, como relata Sally Banes: “A crescente colaboração, no palco da dança, entre três homens que trabalharam juntos no Black Mountain - o coreógrafo Merce Cunningham, o pintor Robert Rauschenberg e o compositor John Cage - foi influente em outros campo além da dança” (BANNES, 1999, p.44). Nesta passagem de Bannes, fica claro que a dança

---

<sup>8</sup> Katherine Dunham (1910 - 2006): Antropóloga, coreógrafa e dançarina com importante contribuição para a dança negra. Pesquisa danças negras caribenhas (como o Vodou), principalmente na Jamaica e em Trinidad Tobago.

transmídia se constitui a partir de uma *estética dos afectos*, que implica no encontro enquanto composição.

Também fundamental mencionar a contribuição de Merce Cunningham ao fortalecimento da relação entre dança e tecnologia, quando, na década de 1960, inicia pesquisa com os *softwares* de notação e colabora com vários artistas. Devemos citar também os trabalhos colaborativos entre Cunningham e sua companhia, junto a David Tudor, Jonh Cage, StanVanDerBeek, Nan June Paik, dentre outros, durante a obra *Variations V*, apresentada em 1965 no Philharmonic Hall em New York (ver figura 14). Nesta obra, os bailarinos interagem com sensores espalhados pelo espaço e a partir daí o som se compõe. Com os sensores, compostos por 12 antenas, os bailarinos modificam o som quando aproximam-se das antenas, ao passo que Jonh Cage, David Tudor e Gordon Mumma operam equipamentos que modificam e determinam o som final. Nesta obra, o uso das antenas como sensores desmascara qualquer fascínio que se possa ter com a tecnologia como algo mágico. Pois, de fato, os sensores, mesmo os utilizados na contemporaneidade, embora mais rebuscados não deixam de ser “antenas”, ou melhor, receptores que captam informações e retransmitem outros dados num contínuo diálogo. Havia ainda imagens projetadas e a tela ao fundo do cenário, produzidas por Stan Vanderbeek e Tom deWitt, compostas por prédios, árvores, carros, etc.; e ainda imagens distorcidas de televisão, por Nan June Paik. Embora hoje existam outros tipos de interfaces e sistemas, a exemplo de sensores que se conectam diretamente ao computador via *wireless*, as antenas utilizadas em *Variations V* compunham uma espécie de sistema analógico interativo.

No que se refere aos primeiros agrupamentos que consideraram a colaboração na dança, citamos o Judson Dance Theater, na década de 1960. Ainda que anteriormente os agrupamentos estivessem presentes, como nas companhias de balé e de dança moderna, não se ressaltava a colaboração como mote central para as composições, uma vez que estes agrupamentos seguiam modos verticais de gestão e criação, presentes na figura do coreógrafo e mestre de dança. Sobre a dança moderna, Eliene Silva destaca a individualidade como uma das principais características: “Uma vez que o movimento de cada criador só poderia surgir de seu próprio corpo e individualidade, esta corrente representava as experiências pessoais, estéticas e emocionais mediadas de seu criador” (SILVA, 2005, p.20). Enquanto a dança moderna centrou-se no coreógrafo e no mestre, a exemplo da figura de Martha Graham, a

dança contemporânea passa a incitar a colaboração e a descentralização em grupos que trabalham em criação coletiva, na qual não há um mestre ou apenas um coreógrafo. Este aspecto de colaboração esteve presente não só no início do projeto contemporâneo de dança, mas, em outros contextos da arte contemporânea que incitaram o contágio, interdisciplinaridade e a *estética dos afectos*.

A arte contemporânea não é uma arte cujas características possam ser apontadas com facilidade porque há uma imensa variedade de estilos, permeada por interdisciplinaridade evidente, inclusive emprestando elementos de áreas não artísticas (idem, p.17).

Este trecho evidencia a interdisciplinaridade presente na transmídia e conceitua o que chamamos de *estética dos afectos*: alheia a certas fronteiras. Assim, a dança abriu-se também para outros contextos não artísticos, como a tecnologia. Devemos novamente recordar que historicamente a tecnologia não foi criada para incursões artísticas, mas, principalmente, para usos militares, a exemplo da criação da intranet (internet primeva), na época da guerra fria, para interligar as bases militares dos Estados Unidos. Neste aspecto, observa-se o possível lado subversivo e político do uso da tecnologia pela arte.

Seguindo no contexto dos iniciais experimentos entre dança e tecnologia na década de 1960, também não podemos deixar de citar *Nine Evenings: Theatre & Engineering*, que envolve o contexto da dança, música, performance e teatro em 1966 na *69th Regiment Armory*, em Nova York. Evento organizado por Robert Rauschenberg e Billy Klüver, com a colaboração entre dez artistas e trinta engenheiros cientistas da *Bell Telephone Laboratories*. O grupo trabalhou por dez meses para produzir os trabalhos e equipamentos, utilizando o circuito fechado de TV e a projeção de televisão. E, ainda, câmera de televisão infravermelha que capta ações na escuridão total, transformando movimento em som, e amplificadores que transmitem sons do corpo aos alto-falantes.

De acordo com o site do evento<sup>9</sup>, houveram inúmeras apresentações de performances, dentre as quais: Alex Hay com *Grass Field*. Para esta obra, Hay optou trabalhar com os sons do corpo (ondas cerebrais, atividade muscular e movimentos oculares). Eletrodos foram colocados na cabeça e no corpo do artista e ligados a uma placa de plástico presa às suas costas. Os engenheiros (Pete Kaminsky, Fred Waldhauer e Cecil Coker) construíram um tipo

---

<sup>9</sup> <http://www.9evenings.org>. Acesso em Setembro de 2013.

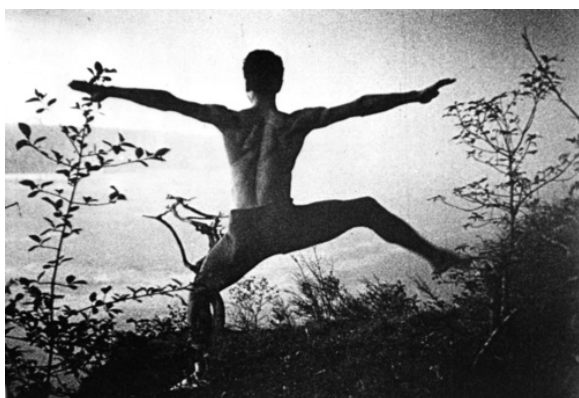
de amplificador que, ligado à placa de Hay, mandava sinais a um transmissor e, por fim, aos (para os) auto-falantes. A imagem do rosto de Hay foi projetada na tela ao fundo do palco, em tempo real e circuito fechado (ver figura 16); a coreógrafa Lucinda Childs com *Vehicle*: um cubo vazio é suspenso até o teto, onde é movido por um ventilador. Um performer se coloca dentro de outro cubo no palco. Há um jogo com a luz que apaga e acende dentro do cubo no teto e o cubo ocupado pelo performer. Childs aparece deslocando-se ao passo que move três baldes pendurados (com luzes dentro) como se fossem pêndulos (ver figura 17); Robert Rauschenberg apresentou *Open Score*, que reuniu inúmeros performers voluntários que executaram ações registradas por câmeras infravermelhas (já que a área de atuação era totalmente escura) e projetadas em três telas grandes (RUSH, 2006, p.31). Nesta obra, também foram projetados movimentos súbitos de artistas jogando tênis com raquetes equipadas com radiotransmissores (ver figura 15); A coreógrafa Deborah Hay participou com *Solo*. Nesta versão, os dançarinos estavam sobre estruturas motrizes, como uma espécie de *kart*, porém em formato quadrado. No palco havia um espaço reservado para aqueles que sentados dirigiam as estruturas móveis via controle remoto (ver figura 18). E ainda, apresentaram-se: *Physical Things* de Steve Paxton (um dos criadores da técnica de contato improvisação); o músico David Tudor com *Bandonenon*; a coreógrafa e cineasta Yvonne Rainer com *Carriage Discreteness*; Robert Withman com *Too Holes of Water*; o músico John Cage realizou *Variations VII*; Öyvind Fahlström com *Kisses Sweeter Than Wine*, dentre outros.



11. Loïe Fuller. *Serpentine Dances*, 1902.



12. Katherine Dunham, *L'Ag'Ya*, 1938.



13. Maya Deren, *A Study In Choreography For Camera*, 1945.



14. Vários artistas, *Variations V*, 1965.

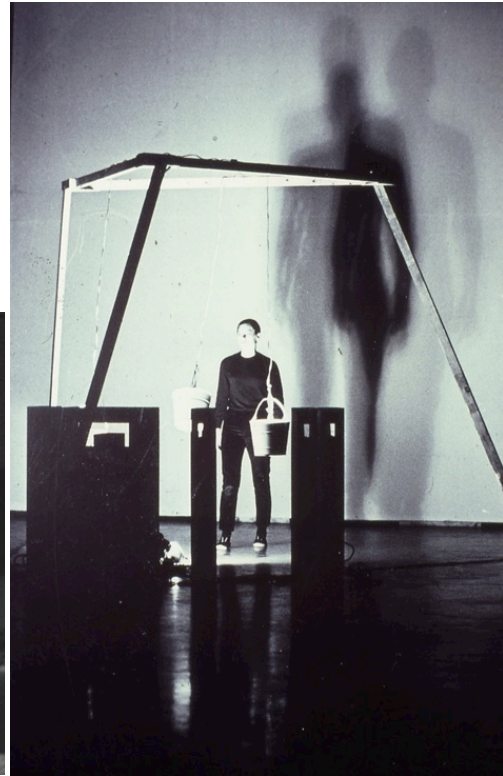


15. Robert Rauschenberg, *Open Score*, 1965.





16. Alex Hay, *Grass Field*, 1965.



17. Lucinda Childs, *Vehicle*, 1965.



18. Deborah Hay, *Solo*, 1965.

### ***1.2.1 Estética dos afectos: fragmentos historiográficos no Brasil***

No Brasil, os primórdios da articulação entre dança e tecnologia surgem com as propostas de Analívia Cordeiro e Lali Krotoszynski. Cordeiro, na década de 1970, com suas produções em videodança e *softwares* de notação do movimento, realizadas em colaboração com engenheiros e tecnólogos da área computacional. A obra *M 3x3* (1973) de Cordeiro (ver figura 19 e 20), gravada pela TV Cultura para festival em Edimburgo, é considerado o primeiro vídeo brasileiro (MACHADO, 2007, p. 15). Neste vídeo, as dançarinas estão dispostas numa matriz 3x3, com alto contraste em preto e branco. Krotoszynski, por sua vez, com as danças em telepresença como em *Sky Art Conference* em 1986, convidada pelo artista plástico Mário Ramiro para esta obra/evento entre artistas dos Estados Unidos (MIT), Canadá, Alasca e Brasil, no qual baseou-se nas possibilidades poéticas compartilhadas através da tecnologia do *slow-scan-TV*, uma TV de varredura lenta que permite a transmissão e recepção simultânea via linha telefônica ou onda de rádio. Assim, os primórdios da relação entre dança e tecnologia no Brasil iniciou-se a partir de iniciativas coletivas.

Essas colaborações fortalecem o agenciamento coletivo da dança transmídia, que, não coincidentemente, instaura um dos pressupostos da pós-modernidade na dança. Por tal razão, levamos em consideração a relação entre dança e tecnologia, o trabalho coletivo e interdisciplinar como importantes fatores que detonam a escrita contemporânea da dança. Também não podemos deixar de citar a importância das estruturas abertas de dança, que se compõem a partir da improvisação em cena.

A partir da década de 1990, o número de pesquisas de dança com tecnologia passa a ser mais expressivo ao passo que articulações interdisciplinares são mais constantes. Intensificam-se as pesquisas interdisciplinares entre dançarinos, engenheiros, artistas visuais e programadores. No Brasil, citamos as pesquisas de investigadores| coreógrafos como Andrea Jabor, Ângelo Madureira, Evelin Moreira, Ivani Santana, Ludmila Pimentel, Paulo Caldas, Regina Miranda e seus respectivos grupos, assim como a continuação das pesquisas de Ana Livia Cordeiro e Lali Krotoszynski. Citamos ainda os grupos Cena 11, Poética Tecnológica na Dança, Grupo Elétrico, Grupo Alpendre, Grupo Artérias. Em âmbito internacional podemos afirmar que a pesquisa no campo da tecnologia também se intensifica na década de 90 com as investigações de Armando Menicacci, Meg Stuart, Philippe Decouflé, Johannes Birringer, Willian Forsythe;

os grupos AlienNation Co, Palindrome Inter-Media Performance Group, Compagnie Mulleras, Random Dance, companhia Condition Pluriel, Kònic Thtr, dentre outros

A apropriação das tecnologias contemporâneas pela dança culmina numa estética investida de trocas. A potencialidade da troca coloca-se no campo da experiência estética, no universo do sensível. “Eu poderia entender por sensação, primeiramente, a maneira pela qual sou afectado e a experiência de um estado de mim mesmo” (MERLEAU-PONTY, 2006, p.23) — eis a *estética dos afectos*.

O atravessamento da tecnologia na dança, além dos fatores já citados (improvisação, uso de espaços não institucionalizados, interdisciplinaridade e coletivos), contribuem para tirar a dança de qualquer enclausuramento, assim como fomentam um campo de atuação sócio-política que passa a reclamar pelo trabalho coletivo e interdisciplinaridade da dança, que transborda para outros campos de saber. Assim, a escrita do projeto contemporâneo de dança permeia-se por investidas políticas que ensejam encontros e atravessamentos entre artes e contextos variados, como a tecnologia.

Dando um salto para a contemporaneidade e o momento presente, qual seria o registro ativo da consciência contemporânea no século XXI? Indubitavelmente, a sociedade contemporânea é também sociedade das mídias, sociedade das redes móveis, que constantemente se relaciona com a tecnologia, mas, muitas vezes, sem muitas reflexões sobre a mesma. Assim, o posicionamento ativo de artistas e dançarinos permeia-se também por uma consciência crítica da tecnologia. Nutridos por questões políticas, antropológicas e sociológicas, que também estão no cerne do desenvolvimento da tecnologia, além dos aspectos econômicos e científicos. Esta consciência crítica e estética dá-se também na articulação criativa com a tecnologia. Talvez possamos atualizar o depoimento de Bannes e afirmar que a apropriação da tecnologia pela dança pode ser um dos registros ativos da consciência contemporânea. E cada um dos aspectos já levantados, tais como: política, colaboração, interdisciplinaridade, afectos, estruturas abertas e improvisação em dança, configuram-se de forma imbrincada como a tecnologia, ensejam atuações coletivas e interdisciplinares para uma dança que não cabe em bordas.



Na história que se segue à que se escreve agora e será lida depois, nota-se que a presença da tecnologia em obras de dança são cada vez mais visíveis e tornam-se cada vez mais predominantes. Este fato acontece não somente com a democratização das tecnologias a partir dos baixos custos dos *softwares*, surgimento de *softwares* livres e o crescente acesso à rede telemática (o que já está acontecendo), mas, da necessidade em se relacionar com as urgências do seu tempo. Nesse sentido, os investimentos no diálogo entre a dança e a tecnologia, tornar-se-ão efetiva quando críticos, produtores, coreógrafos e dançarinos derem conta de que se trata da relação com a contemporaneidade, a dança não se separa do mundo em que vive. Pois, considerando a dança como posicionamento de corpo não há corpo que, de algum modo, não se relacione com a tecnologia. Se por um lado, o corpo está cada vez mais interfaceado pelas tecnologias contemporâneas, a relação entre dança e tecnologia coloca-se como experiência estética que lida com as questões de seu tempo. Pois, como já dito, não se trata de "uso" da tecnologia, mas sim do "encontro"; encontro com as urgências do seu tempo.

E qual seria a urgência deste corpo que dança? Interessa, então, o quanto estamos compondo discursos/práticas de um corpo que não se quer passivo ou à mercê da tecnologia. Que se afasta do controle e da passividade, como alertado nos escritos de Spinoza. Ao contrário do que colocam alguns teóricos e artistas, acerca do controle da máquina sobre o corpo ou sobre a obsolescência do corpo, estamos em busca de um campo de acionamento do corpo que rejeita obsolescências ou teorias do homem vencido pela máquina. Nesse sentido, buscamos modos não passivos para a articulação entre corpo e tecnologia. Logo, passamos para um aspecto primordial a este acontecimento: pensar o corpo.



19 e 20. Analivia Cordeiro, *M 3x3*, 1973.



21. Andrea Jabor, *Isadora.Orb*, 2006



22. Ângelo Madureira e Ana Catarina Vieira. *O Nome Científico da Formiga*, 2007.



23. Thembi Rosa, Manuel Guerra e grupo Grivo, *Projeto 1331 (Deslizamentos)*, 2012.



24. Ludmila Pimentel e Mariana Carranza, *i-Arch bodies*, 2009.

### 1.3 Noções sobre o corpo

Do que precede, compreendemos não apenas que a mente humana está unida ao corpo, mas também o que se deve compreender por união de mente e corpo. Ninguém, entretanto, poderá compreender essa união adequadamente, ou seja, distintamente, se não conhecer, antes adequadamente, a natureza de nosso corpo.

Baruch de Spinoza - corolário da proposição 13 da *Ética*.

Lançada a questão e a tentativa de discussão sobre a urgência dos corpos na contemporaneidade. Muitos têm as vidas mediadas pela tecnologia: hiperconexão dos corpos plugados nos computadores portáteis (ou não), celulares/*smartphones* da cultura móvel e nômade de uma conexão generalizada. Quando se trata de corpo, muitos artistas e teóricos da artemídia<sup>10</sup> defendem o binômio homem máquina e/ou corpo máquina. Trata-se de um conceito originalmente da engenharia e computação, mas, utilizado em diferentes campos do conhecimento como a fisiologia, ficção científica, administração, desenvolvimento pessoal, teorias da cibercultura, informática, inteligência artificial e designs de interfaces, medicina, atletismo, dentre outros.

Há diferentes abordagens sobre o conceito de máquina, a exemplo das máquinas matemáticas, máquinas celibatárias, máquinas de guerra, máquinas abstratas, discutidas por Gilles Deleuze e Félix Guattari. Sobre as máquinas abstratas: “Definem-se pelo quarto aspecto do agenciamento, isto é, pelas pontas de descodificação e de desterritorialização [...]. Excedem toda a mecânica [...]. Consistem em matérias não formadas e funções não formais” (DELEUZE e GUATTARI, 2007, p. 227). As máquinas abstratas são políticas, econômicas, científicas, artísticas, ecológicas, cósmicas, afetivas, pensantes, físicas, semióticas. Em *Caosmose*, Guattari (2008) constrói um conceito de “máquina” que vai além da máquina técnica. Enumera múltiplos componentes para esta máquina, tais como: componentes materiais e energéticos; componentes semióticos e sociais, dentre outros. Afirmam os territórios amplos da máquina, que não se referem somente ao tecnológico; mas, coloca-se como um sistema, um tipo de maquinário que pode estar presente em diferentes estruturas e organizações, sociais, políticas, biológicas e etc.

---

<sup>10</sup> Sobre o conceito, ver: “Artemídia” (GRAU, 2007, p.254; MACHADO, 2007; PAUL, 2008, p.354), “ArteMídia Digitais” (SANTAELLA, 2007, p.510).

O conceito de “máquina”, que a pesquisa discute liga-se também à histórica Máquina de Turing, modelo teórico criado pelo britânico Alan Mathison Turing, em 1937. De acordo com a definição da Máquina de Turing na Enciclopédia de Filosofia de Stantford<sup>11</sup>: “Dispositivos computacionais abstratos destinados a ajudar a investigar a extensão e as limitações do que pode ser calculado” (1995). Trata-se de um dispositivo imaginário teórico, que tornou possível a ideia de computação e que instigou também o uso do binômio corpo-máquina na contemporaneidade.

Este dispositivo-máquina também está ligado ao campo expandido das máquinas abstratas em Deleuze e Guattari, já que não se trata do puramente técnico; envolve, também, componentes sociais (dos usos dos dispositivos e modos de circulação), componentes estéticos (principalmente dos usos dos dispositivos na arte); micropolíticas (das alianças que fazem com o corpo), dentre outros. Andreas Broeckmann pode colaborar para entender estes territórios múltiplos os quais a máquina cruza: “Não se refere apenas aos aparatos tecnológicos, mas a qualquer montagem de forças produtivas, sejam elas técnicas, biológicas, sociais, semióticas ou outras” (2007, p.270).

O binômio corpo-máquina é frequente usado no contexto da dança transmídia, mas, também amplia-se para discussões da Artemídia. Há algumas suposições sobre o binômio que esta pesquisa propõe apresentar e discutir. A primeira refere-se ao fato de que, em certas configurações, o corpo-máquina pode ser afirmado como uma reatualização do conceito de “corpo-mecanismo”, que foi bastante empregado na modernidade. Esta atualização implica na defesa das relações de poder, que envolvem o corpo reificado e as ações de controle. Assim, estas relações de poder baseadas no comando e controle refletem-se, também, nas obras de dança transmídia que, seguindo tais estruturas, transparecem tais aspectos em suas composições. Este é um modelo possível de apresentação do corpo-máquina, que assemelha-se mais ao corpo-mecanismo do que às máquinas abstratas contemporâneas, como enfatizado neste trecho: “A estética do maquinico é uma experiência em face da arte que depende de processos baseados na máquina, além do controle humano” (BROECKMANN, 2007, p.272). Daí que, denotam os primeiros sinais de controle, o qual será discutido com mais atenção.

---

<sup>11</sup> Versão online do dicionário: <http://plato.stanford.edu/entries/turing-machine/>. Acesso em Fevereiro de 2014.

Vale ressaltar que, esta pesquisa chama a atenção para a necessidade de refletir criticamente sobre a não neutralidade no uso do conceito “corpo-máquina” e, a partir daí, apresenta outro conceito de corpo para nomear as relações da dança transmídia: o conceito de *corpo composto*. Conceito que liga-se mais às práticas da máquina abstrata e suas relações implicadas neste encontro (componentes semióticos, políticos, sociais, estéticos, dentre outros). A seguir, apresentar-se-ão algumas questões críticas no que se referem à construção do binômio “corpo-máquina”, principalmente a partir do diálogo com Michel Foucault e Gilles Deleuze.

\*Dança: contágios x purismos

PURISMOS	CONTÁGIOS
Parâmetro de composição: especificidade	Parâmetro de composição: contágio afecção
Materialidade corpo	Materialidade: corpo híbrido Imagem-making: Dança como composto de corpo e imagem; Corporalidade visual.
Especificidade: espaço, tempo, movimento	Estética dos afectos: Além da especificidade - espaço, tempo, movimento, dentre outros.
Isolamento	Colaboração
Autonomia	Autonomia
Dança pura	Dança transmídia

\*Dança e colaboração na estética dos afectos: modernidade x contemporaneidade<sup>12</sup>

DANÇA MODERNA	DANÇA CONTEMPORÂNEA
Coreógrafo como Mestre de dança;	Descentralização das funções do Mestre de dança;
Papel definido e bem delimitado: dançarino x coreógrafo;	Papeis borrados: dançarino também é coreógrafo;
Estruturas fixas de partitura de movimento;	Composição instantânea (improvisação) a partir de <i>scores</i> ;
Dançarino-intérprete segue (ou reproduz) a coreografia do Mestre de dança.	Autonomia do dançarino-criador;
Controle – previsível e premeditado, ligado aos papéis bem definidos e à limitação do dançarino (como intérprete) nesta configuração. Coreógrafo mestre de dança tem o domínio da dança e o controle sobre os passos dança que o dançarino irá apresentar.	Autonomia do dançarino-criador: abertura para o <u>imprevisto</u> (com as improvisações e a descoberta do dançarino como criador) e o <u>impermanente</u> (queda das fronteiras fixas que separa coreógrafo e dançarino).

<sup>12</sup> Levar em consideração que a dança moderna foi um marco histórico, todavia continua seu percurso na contemporaneidade. Este quadro está mais ligado às configurações históricas do surgimento da dança moderna. É possível que, na contemporaneidade, tenham coreógrafos|dançarinos que pesquisem e pratiquem a estética da dança moderna permeada por parâmetros de composição mais próximos à dança contemporânea.

#### 1.4 O mito da máquina na modernidade

David Harvey (2011) chama a atenção para o mito da máquina na modernidade<sup>13</sup>, para o qual o modernismo entre-guerras, a ausência das certezas iluministas quanto à perfectibilidade do homem (abaladas pelo momento devastador das guerras) corroborou para a busca de um mito apropriado para aquele momento. Harvey chama a atenção ao aspecto estético do modernismo e à construção do mito da máquina:

O mito ou tinha de nos redimir do ‘universo informe da contingência’ ou, mais programaticamente, fornecer o ímpeto para um novo projeto de ação humana. Uma ala<sup>14</sup> do modernismo apelou para a imagem da racionalidade incorporada na máquina, na fábrica, do poder da tecnologia contemporânea, ou da cidade como ‘máquina viva’. Ezra Pound já apresentava a tese de que a linguagem devia conformar-se à eficiência da máquina (HARVEY, 2011, p. 38).

Embora o mito da máquina se intensifique a partir de três momentos (Renascimento, filosofia mecanicista do século XVII e período entre-guerras), parece que seu surgimento se deu antes mesmo da modernidade. Já que na Idade Média a figura do autômato era objeto de divertimento do rei, entretanto, não aprofundaremos este aspecto<sup>15</sup>. O modelo de semelhança da modernidade, entre a máquina|mecanismo e o homem, pode ser visto nas teorias de René Descartes (1637) e Julien Offray de La Mettrie (1747) sobre o corpo. Como nesta passagem que compara o corpo humano ao motor<sup>16</sup> de um relógio: “Da simples disposição dos órgãos

<sup>13</sup>Deve-se considerar que há diferentes marcos históricos que delimitam o início da modernidade (SILVA, 2005, p.30), tais como a queda de Roma (sec. VI d.C.), o Iluminismo (1688), a descoberta da América em 1542, o Renascimento (século XV), a Revolução Industrial, dentre outros. Esta última, impulsionou a modernização e a urbanização das cidades, cujo movimento da dança moderna está diretamente relacionado, principalmente nos EUA, enquanto a Europa desenvolve a dança expressionista como um grito à I Guerra Mundial. No Brasil, atribui-se à Arte Moderna, uma temporalidade ligada à Semana de Arte Moderna de 1922. Diante desta multiplicidade, a pesquisa dá ênfase ao Renascimento como um importante marco para a modernidade (COUBERT, 2012), já que a noção de corpo-máquina começa a delinear-se neste momento, principalmente com o início das dissecações anatômicas e o posterior surgimento da filosofia mecanicista no século XVII.

<sup>14</sup> O autor enumera ainda outras construções de mito na modernidade, como as mitologias mais universais utilizadas por Picasso que mergulha nas artes primevas (em especial a africana), mas também as de tendência socialista: “A arte politicamente comprometida assumiu uma ala do movimento modernista. O surrealismo, o construtivismo e o realismo socialista procuravam mitologizar o proletariado” (HARVEY, 2011, p.40). Nesse sentido, Harvey também tece uma crítica à despolitização do modernismo positivista, tecnocêntrico e racionalista que escolhe a máquina eficiente como mito.

<sup>15</sup> Recomendamos a leitura do livro *O Corpo Impossível* (MORAES, 2012) que trata, de modo amplo, sobre as decomposições do corpo, considerando também o aspecto do autômato.

<sup>16</sup> Antes de Descartes e La Mettrie, outros autores utilizam-se de modelos de máquina-mecanismo, como o modelo hidráulico de Fabrici D’Acuapendente (*De Venarum Ostiolis*, Padua, 1603) que inspira William Harvey

que se pode sentir com os dedos, e da natureza do sangue que se pode conhecer por experiência, assim como o do relógio que resulta da força, da situação e da figura de seus contrapesos e suas engrenagens” (DESCARTES, 2008, p. 89).

No estudo de Rafael Mandressi (2012), destaca-se uma certa mecanização do mundo entre os séculos XVI até o século XVIII: “O universo visto como um imenso mecanismo. Neste quadro definido pela ‘filosofia mecanicista’, o modelo explicativo por excelência é o da máquina, composta de peças e portanto susceptível de ser desmontada” (MANDRESSI, 2012, p. 433). Este modelo traduz o projeto anatômico que tem a fragmentação como modo central – o modelo mecânico do corpo que possibilita explicá-lo a partir da fragmentação (dissecação) das suas partes:

O princípio da fragmentação traz, pela segmentação do corpo, os elementos constitutivos da máquina: dissecação e composição das partes, desmontagem e montagem das peças (...) A terminologia mecânica, feita de alavancas, cordas, canais, polias e molas acompanha a descida dos anatomistas (MANDRESSI, 2012, p. 436).

A “mecanização do mundo” (idem, 2012) também atravessa o campo das artes. O modelo de semelhança à máquina faz-se presente na irrupção das máquinas e robôs da pintura moderna<sup>17</sup>, assim como em danças que compõem suas coreografias a partir de movimentos mecânicos, de máquinas, como as *Danças da Aviadora* dos Futuristas. No contexto artístico, as primeiras ideias entre corpo-máquina/mecanismo surgem na vanguarda Futurista e nos pressupostos presentes no *Manifesto Futurista* (1909) escrito por Tomaso Marinetti. Esse manifesto<sup>18</sup> contém as principais ideias do futurismo, como a exaltação às máquinas e à velocidade, assim como a união entre as artes. O movimento reuniu pintores, poetas, músicos, bailarinos. As práticas futuristas resultam nas *Serenatas Futuristas* que se realizavam como recital de poesia, música e dança

---

em sua teoria da circulação do sangue em 1628 (o coração é o responsável pela circulação). Para além do sistema mecânico hidráulico, há o início de uma reflexão do corpo em rede (GREINER, p. 54, 2008) que possibilita o descobrimento de modos distintos de mover o sangue por vias arteriais ou venosas.

<sup>17</sup> “O modelo da máquina dominou tanto a arte modernista como a realista no período entre-guerras: O mural *Instrumentos do Poder*, de Thomas Hart Benton (1929), é um exemplar típico” (HARVEY, 2011, p. 40).

<sup>18</sup> Recomenda-se a leitura de outros manifestos no campo da dança, tais como; *Dance of the Future* (Isadora Duncan, 1903), sobre a dança do futuro plena de sensação e distanciada da ideia mecânica futurista; *No Manifesto* (Yvonne Rainer, 1965), posicionamento acerca da dança como mera espetacularização; *Um Manifesto pela dança na tela* (Douglas Rosenberg, 1999), crítica a tecnocracia excessiva na dança.

Segundo RoseLee Goldberg (2006, p.14), além do *Manifesto Futurista* (1909) outros foram lançados, a exemplo do *Manifesto da Dança Futurista* (1917), onde os futuristas citavam a geometria pura livre de dança em Isadora Duncan, Loie Fuller e Nijinsky. Este manifesto incitava a buscar na dança: “aquele corpo ideal e múltiplo do motor, com o qual sonhamos há tanto tempo” (trecho do *Manifesto da Dança Futurista* in GOLDBERG, 2006, p.14). Este fragmento, sobre o estado do corpo baseado no ideal de máquina|mecanismo, relaciona-se diretamente ao mito da máquina no modernismo, tal qual exposto por David Harvey (2011). E, também, afirma o modo como o mito é construído a partir dos modelos estéticos de semelhança entre máquina e corpo. Este modelo pode ser visto em outras danças futuristas, como *Granadas de Dança* (simulando a granada saindo do canhão) ou a já citada *Dança da Aviadora* (simulando o avião com contorções na tentativa de fazê-lo voar). Reafirmam o desejo do movimento futurista em compor um corpo-máquina a partir do movimento mecânico como dança.

Estes movimentos mecânicos podem ainda ser vistos nas coreografias inspiradas em bombas, aviões e outras máquinas. Em o *Manifesto da Declamação Dinâmica e Sinóptica* ensina a recitar dinamicamente, usando-se os braços e as pernas, com as mãos portando distintos instrumentos ruidosos. Os movimentos devem seguir o pulsar das máquinas: "Gesticular geometricamente [...] criando sinteticamente, no ar, cubos, cones, espirais e elipses" (idem, p.11). Para rejeitar a passividade tinham que declamar com a dança, mas com movimentos que se assemelhavam a mecanismos de máquinas. Longe de se distanciar da passividade, compunham apenas corpos-mecanismos como em *Balli Meccanichi* ou *Baile Mecânico* (1919), com “figurinos mecânicos” de Ivo Pannaggi (ver figura 25), para usar os termos de Goldberg (idem, p.14).

Como coloca Paul Virilio, sobre o super-homem “antropocentrista” exaltado nas proposições futuristas (identificação próxima entre o homem e o motor): “Imaginaram enxertos de aços e o desaparecimento dos corpo nas próteses estorvantes então produzidas pela tecnologia (VIRILIO, 2015, p.71). Este desaparecimento do corpo e a valorização de um híbrido corpo-máquina, a partir do movimento mecânico, faz pensar sobre a ideia de obsolescência do corpo, defendida posteriormente pelo artista Stelarc<sup>19</sup>. De modo que, parece que a ideia de corpo

---

<sup>19</sup> A questão será abordada ainda neste capítulo.



obsoleto já estava presente nas propostas futuristas. Em movimento inverso, Marcel Duchamp apresenta um tipo de máquina que é em realidade uma “contra máquina”<sup>20</sup>, como afirma Octávio Paz (2006). Isadora Duncan, que faz a leitura *The Dance of The Future (A Dança do Futuro)*<sup>21</sup>, Berlim, 1903), instiga ao movimento natural das ondas, ventos e da terra, no sentido de ir contra a mecanização do corpo – engessado pelas técnicas do balé, mas também pelo processo da gestualidade mecanizada (das grandes fábricas à contenção social do gesto). Ao contrário dos futuristas, usa a metáfora do “futuro” com ênfase para o movimento natural<sup>22</sup> e livre, e não para o mecânico.

Os manifestos futuristas enfatizam o movimento de dança como movimento da máquina realizado por um corpo-mecânico. E do mesmo modo, reproduzem estes movimentos a ponto de realizarem uma mimese das máquinas, numa ode à semelhança do corpo com a máquina. No *Balé Triádico – Triadisches Ballet* (Oskar Schlemmer, 1922), realizado na Escola da Bauhaus (Alemanha), embora voltado às questões da espacialidade no desenho e na pintura, pode-se fazer relações com uma certa estética mecanicista, presente nos figurinos (ver figura 26). Embora Schlemmer pressupunha uma oposição mitológica entre o desenho|pintura e o teatro, o primeiro defendido como Apolíneo e o segundo como Dionisíaco: “A dança dionisíaca é totalmente emocional em suas origens” (SCHLEMMER *apud* GOLDBERG, 2006, p. 93). Embora à primeira vista, a estética do Balé Triádico possa ser considerada próxima à noção de corpo mecânico, propõe-se outra direção. Já que o dionisíaco encontra-se quase no hemisfério oposto ao mecânico, realiza-se a partir do caótico, desejanete, desordenado, dentre outros.

Em suma, a dança ao produzir corpos semelhantes, mimese de máquinas, podem estar reafirmando o lugar do corpo como objeto, como refletido por Michel Foucault (2000). Nesse

---

<sup>20</sup> Sobre a obra *Nu...* de Marcel Duchamp: “Os futuristas queriam sugerir o movimento por meio de uma pintura dinâmica; Duchamp aplica a noção de retardamento – ou seja, a análise do movimento (...) Oferecer uma representação estática de um objeto cambiante (...) sua relação com a utilidade é a mesma que a de retardamento e movimento sem sentido e significação: são máquinas que destilam a crítica de si mesmas (PAZ, 2006, p.13-14)

<sup>21</sup> Alguns trechos do *The Dance of The Future* encontram-se em versão bilíngue no anexo.

<sup>22</sup> No campo da dança, há uma ampla discussão sobre os cruzamentos entre corpo, natureza e cultura, já que o corpo está implicado num ambiente de fluxo (cultura, memória, informação, signos, dentre outros) que atravessa-o e modifica-o. Nesse sentido, “corpo biológico” e “corpo cultural” não podem ser conceituados em separado, são poros de um mesmo corpomídia. Todavia, estas questões não serão desenvolvidas nesta pesquisa. Para aprofundamento, sugere-se a leitura dos seguintes livros: *O Corpo – Pistas para Estudos Indisciplinares* (GREINER, 2008) e *Um, dois, três. A dança é o pensamento do corpo* (KATZ, 2005). Com atenção para a construção da teoria do “corpomídia” nas duas leituras.

sentido, uma dança que tenta reproduzir as engrenagens e mecanismos das máquinas quase sempre esbarra na reificação discutida pelo filósofo. Os escritos de Foucault, sobre a docilidade do corpo-mecanismo e a sua relação com a sociedade de controle, incitam a refletir sobre a “coreopolítica”<sup>23</sup> (LEPECKI, 2011) na contemporaneidade, ao passo que exigem um posicionamento por parte de quem dança. Neste contexto, a pesquisa propõe que modelos estéticos baseados no binômio corpo-máquina|mecanismo podem contribuir para a exaltação do controle e das mecânicas de poder no campo da dança transmídia. Por outro lado, a questão da composição na dança transmídia volta-se para o grau de complexidade das relações que estabelecem-se com a máquina. No sentido de que, a apropriação dos componentes abstratos da máquina (social, semiótico, estético, político, dentre outros) corrobora para a afirmação de um dança transmídia que vai além da noção de máquina enquanto mecanismo. De modo que, tem-se a afecção (corpo e tecnologia) como pressuposto para a reinvenção dos modos de criar, compor, produzir e distribuir a dança. Com o intuito de compreender as diferentes nuances do corpo-máquina, passamos aos aspectos do corpo-mecanismo em Foucault.

#### **1.4.1 *Sobre a docilidade do homem-máquina|mecanismo***

Michel Foucault (2000), ao definir sua teoria do corpo dócil, analisa o corpo-máquina e o corpo-mecanismo como instâncias que se complementam. Critica a noção de corpo-máquina e cunha o termo “anatomia política” ao se referir aos usos do corpo enquanto máquina, chamando atenção ao seu grau de sujeição e utilidade “de um corpo inapto, fez-se a máquina que se precisa” (idem, p. 117). O corpo-máquina referido por Foucault coloca-se no campo da reificação, no tratamento do corpo como objeto. Tal reificação do corpo se faz enquanto escolha política, enquanto anatomia política que vem se construindo desde o momento em que se iniciaram as dissecações do século VXII, para a qual foi necessário separar a alma do corpo afim de que com a morte restasse apenas o corpo-máquina, o corpo-objeto. Assim, o corpo tornou-se acessório da presença: “O corpo humano entra numa máquina de poder que o esquadrinha, o desarticula e o recompõe. Uma ‘anatomia política’, que é também igualmente uma mecânica de poder” (idem, p. 119).

---

<sup>23</sup>Interessam as performances e danças de mobilidade e mobilização, em investimentos estéticos que inevitavelmente atravessam o contexto social e político.

Foucault produziu importantes escritos sobre o corpo na contemporaneidade, notadamente a partir do desenvolvimento do seu conceito de corpo dócil e biopolítica, levando em consideração a crítica às instituições disciplinares, como as militares, religiosas e educacionais, além de certos sistemas da medicina (FOUCAULT, 2000). Embora tenha escrito durante as décadas de 1970 e 1980, os escritos deste filósofo parecem ter sido originários do século XXI, por se adequarem ao que vivemos atualmente. No que tange à anatomia política, o controle das atividades está implícito na economia dos corpos.

No que se refere à máquina, corpo e controle, Foucault chamou a atenção para a noção de corpo-máquina presente nos escritos de René Descartes (1637) e Julien Offray de La Mettrie (1747). O primeiro defende a teoria do “Animal-Máquina”; já La Mettrie, traz a visão do “Homem-Máquina”. Foucault resgata os escritos de Descartes e de La Mettrie a fim de refletir sobre o corpo no século XX e criticar os resquícios do corpo mecanismo/máquina na contemporaneidade. Reflete as teorias do homem-máquina a partir do lugar do corpo como objeto e alvo em relações de poder e subserviência. O corpo é, então, movido pelas operações de manipular, controlar, modelar, treinar e obedecer e corrigir.

O grande livro do “Homem-máquina” foi escrito simultaneamente em dois registros anátomo-metafísicos, cujas primeiras páginas haviam sido escritas por Descartes e que os médicos, os filósofos continuaram; o outro, técnico-político, constituído por um conjunto de regulamentos militares, escolares, hospitalares e por processos empíricos refletidos para controlar ou corrigir as operações do corpo. Dois registros bem distintos, pois tratava-se ora de submissão e utilização, ora de funcionamento e de explicação: corpo útil, corpo inteligível. E entretanto, de um ao outro, pontos de cruzamento (FOUCAULT, 2000, p.118).

Nesta anatomia política criticada pelo filósofo o corpo seria apenas uma máquina, um mecanismo guiado pela mente, sujeito aos processos de controle e correção das operações do corpo. No sentido atribuído por Descartes, o corpo-mecanismo é controlado pela mente. Na “Teoria do Animal-Máquina”, Descartes coloca (na quinta parte do *Discurso do Método*) o corpo visto como inanimado, sistema de alavancas, ossos e músculos que tem seu movimento subordinado à mente, “Não há, considerando-se apenas o corpo, qualquer diferença de princípio entre máquinas fabricadas pelos homens e os corpos vivos engendrados por Deus. Existe apenas uma diferença de aperfeiçoamento e de complexidade” (DESCARTES,

*Discours de la Méthode*, p.102 *apud* LE BRETON, 2011, p. 121<sup>24</sup>). No século XVII, Descartes utilizou a máquina como modelo de reflexão sobre o corpo humano e animal, que assim agiriam por engrenagens, como um relógio. Deste modo, os animais seriam desprovidos de alma e, portanto, de pensamento. Nesta concepção, o corpo opõe-se ao *cogito*, visto que o corpo cartesiano é caracterizado como máquina sem alma, um mecanismo guiado pela mente. Este dualismo reducionista compôs o pensamento filosófico da modernidade e advém, principalmente, da necessidade das experiências anatômicas. Com a diferenciação/separação entre o corpo e a alma no Renascimento, os anatomistas puderam realizar seus experimentos sem tantas cobranças por parte da igreja e da sociedade. Podendo estudar/dissecar à vontade um corpo/matéria sem alma, um corpo dessacralizado.

O "Homem-máquina" de La Mettrie é ao mesmo tempo uma redução materialista da alma e uma teoria geral do adestramento, no centro dos quais reina a noção de "docilidade" que une ao corpo analisável o corpo manipulável. É dócil um corpo que pode ser submetido, que pode ser utilizado, que pode ser transformado e aperfeiçoado. Os famosos autômatos, por seu lado, não eram apenas uma maneira de ilustrar o organismo, eram também bonecos políticos, modelos reduzidos de poder; obsessão de Frederico II, rei minucioso das pequenas máquinas, dos regimentos bem treinados e dos longos exercícios (FOUCAULT, 2000, p.118).

As ideias de La Mettrie colocam em dúvida a existência divina, visto que a ideia do ser humano como um artefato mecânico subverte a autonomia do espírito e da consciência. Todavia, para La Mettrie, o homem seria uma máquina, da mesma maneira que os animais eram máquinas para Descartes. E, nesse sentido da negação da imaterialidade e da imortalidade da alma, La Mettrie representava um perigo para a sociedade de sua época; um problema de ordem política, pois a moral em vida guiava a vida após a morte. Traz o corpo humano concebido como uma máquina, obedecendo aos princípios da mecânica como impulsos, choques, trações. O que facilita o estudo sobre as "máquinas naturais" (ou corpo) examinadas pelos próprios homens nas dissecações.

Sérgio Paulo Rouanet supõe ser possível ter duas leituras opostas sobre La Mettrie: "Seu pensamento é susceptível de duas leituras opostas, uma positiva e outra negativa. Podemos construir a imagem de um La Mettrie humanista. Podemos vê-lo como o precursor do anti-

---

<sup>24</sup> Em outra passagem, Le Breton afirma: "Descartes oferece uma garantia filosófica à utilização instrumental do corpo em diversos setores da vida social. A metafísica que ele inaugura seriamente, encontra, no que concerne ao mundo industrial, seu executor privilegiado em Taylor (e Ford)" (2011, p. 123). Daí que a docilidade criticada por Foucault também anuncia-se neste modelo, da instrumentalização útil do corpo.

humanismo moderno” (ROUANET, 2003, p. 40). As sensações de dor e de prazer são fundadoras da ética e da teoria do conhecimento em La Mettrie, razão pela qual uma leitura mais aprofundada apontaria que para este se trata de corpo, e não máquina privada de sensibilidade, tal como afirmava Descartes sobre os animais. Divergências à parte sobre o conceito de corpo-máquina, seja em Descartes ou em La Mettrie, o sentido deste conceito afirma-se na sujeição e depreciação do corpo e nas relações de poder e controle implícitos neste trânsito.

#### ***1.4.2 O corpo- máquina|mecanismo na arte: contemporaneidade***

Na modernidade os movimentos mecânicos, como os que se fazem presentes nas danças futuristas, e as teorias do corpo-máquina em Descartes e La Mettrie, fomentam um campo de discussão que define um híbrido corpo-máquina|mecanismo. Com a chegada das novas tecnologias na contemporaneidade, assume-se o conceito de corpo-máquina e a discussão sobre o mecanismo é quase ausente. Os modelos estéticos sofrem câmbios na contemporaneidade, os modelos baseados na semelhança tornam-se cada vez mais rarefeitos, ao passo que os modelos baseados no controle ainda permanecem. Esta relação com o controle pode estar ligada ao modo como alguns artistas e engenheiros articulam a noção de interatividade no campo das artes, como será visto adiante.

Neste contexto do corpo-máquina|mecanismo na contemporaneidade vale ressaltar o artista australiano Stelarc e a defesa do corpo obsoleto: “A informação é a prótese que sustenta o corpo obsoleto” (STELARC, 1997, p. 53). O artista também afirma o corpo como estrutura a ser controlada e monitorada: “Não faz mais sentido ver o corpo como um lugar para a psique ou social, mas sim como uma estrutura a ser monitorada e modificada. O corpo não como sujeito, mas como um objeto” (idem, p.55). Stelarc se alinha aos discursos que refletem o corpo enquanto objeto, assim como defende o pós-humano<sup>25</sup> a partir da substituição do corpo por máquinas: valoriza o corpo como objeto e não como sujeito. Seus trabalhos se realizam a partir da biotecnologia, tecnologia utilizada por outros artistas que produzem a chamada Arte Biológica ou BioArt. Neste campo artístico há algumas discussões e críticas, principalmente

---

<sup>25</sup> O “pós-humano” não será discutido nesta pesquisa, em razão da multiplicidade de teorias e conceitualizações. Para aprofundar as reflexões sobre política e pós-humano, sugiro a leitura do texto de Donna Haraway (1991): “Manifesto Ciborgue: ciência tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX”.

em relação à ética e ao respeito à vida. Entretanto, esta questão não será aprofundada<sup>26</sup>.

Podemos citar *Terceira Mão* (1976-1981), obra na qual Stelarc faz um elogio ao controle e à manipulação. Trata-se de um braço robótico adicionado ao seu membro direito, no qual pode realizar movimentos independentes, tais como abrir e fechar a mão, rotacionar punho a 290° nos dois sentidos (ver figura 27). Sobre esta obra: “Enquanto o corpo ativa seu manipulador suplementar (a terceira mão), o braço esquerdo real é controlado à distância — posto em ação por dois estimuladores musculares” (idem, p.56).

Em *Stomach Sculpture* (1993), uma cápsula de apenas 50mm x 14mm é engolida pelo artista e instala-se em seu estômago. Com um endoscópio, o estômago de Stelarc é inflado com ar e a estrutura é, então, aberta e estendida até 80mm x 50mm. A escultura é auto-iluminada por uma lâmpada, que pisca em sincronia com os sons emitidos. Sobre esta obra, Stelarc coloca: “A luz não é tratada como uma iluminação externa do corpo, mas como uma manifestação dos ritmos do corpo.” (idem, p.56). Neste trecho, Stelarc enfatiza a presença da tecnologia como uma “manifestação dos ritmos internos do corpo.” Paradoxalmente, neste fragmento, Stelarc não trata o corpo como objeto, a partir das variáveis controle e manipulação (como em trechos anteriores das falas do artista), mas sim a partir da variável composição. De todo modo, parece tratar-se de uma exceção no discurso de Stelarc, que valoriza a vigilância e monitoramento do corpo pela tecnologia, como se pode ver neste trecho: “O corpo precisa possuir um sistema de vigilância interno” (idem, p.60).

Em outra obra do artista, *Ping Body* (1996), há uma sistema eletrônico conectando o Centro Georges Pompidou, Paris (para o evento *Fractal Fresh*), Helsinque (no The Media Lab), Amsterdam (para o evento *The Doors and Perception Conference*) e Luxemburgo, onde está o artista. De acordo com informações da obra no Media Kunst<sup>27</sup>, há um *website* que conecta os quatro pontos, em cada um destes países, e o público remoto pode visualizar o artista no *website*. Através de um sistema de estímulo muscular os movimentos de Stelarc são ativados. De modo que, os movimentos não são voluntários, são ativados a partir dos fluxos de dados que recebe a partir do sistema via *website*. A curadora Christiane Paul discute a obra em

<sup>26</sup> Eduardo Kac, artista brasileiro, é um dos pioneiros da BioArt, dentre os quais destaca-se a criação da coelha Alba, que tinha cor verde fluorescente. Esta obra, por exemplo, implicou no debate sobre os usos dos animais em experimentos artísticos. Para aprofundamentos sobre a questão, essencial a leitura do livro *Telepresença e Bioarte* (KAC, 2013).

<sup>27</sup> <http://www.medienkunstnetz.de/works/ping-body/>. Acesso em Março de 2016.

questão: “Permitindo que o corpo seja controlado pela máquina, o trabalho de Stelarc opera no limiar entre incorporação e desincorporação, aspecto central nas discussões sobre as mudanças que as tecnologias digitais têm trazido ao nosso senso de self” (PAUL, 2008, p.167<sup>v</sup>). Destaco o trecho inicial, no qual a obra permite que o corpo seja controlado pela máquina. Então, fica a questão: Por qual motivo há destaque para a questão do controle do corpo? Há tantos pontos relevantes para pensar a obra, por exemplo; a propriocepção deste corpo que tem seu movimento ativado remotamente, os trânsitos de percepção que isto implica. Assim como poderia discutir sobre a composição de um corpo ampliado, um corpo quase coletivo, ao considerar que participantes remotos operam ativações musculares e movem Stelarc. Todavia, escolhe-se o controle e não a composição ou o elogio ao coletivo. O controle, como será visto em outros fragmentos, coloca-se como um imperativo nas formulações (estéticas e da crítica) no campo artístico, onde se inclui a dança. Nesse sentido, o componente da máquina abstrata é reduzido aos aspectos do controle, do mero aspecto do corpo-mecanismo, do corpo ainda tido como objeto: “O cibercorpo não é um sujeito, mas um objeto” (STELARC, 1997, p.59).

Este aspecto da reificação do corpo é discutido por Edvaldo Souza Couto: “No contexto do exibicionismo espetacular, o corpo é o lugar onde a pessoa deve se esforçar para parecer bem de saúde” (2012, p.84). Nesse trecho é possível identificar o paradoxo que vivemos, do corpo que é simultaneamente sujeito e objeto. O autor enumera ainda os diferentes modos de controle do corpo na contemporaneidade: o corpo dopado (medicalizado) ao corpo dinamizado pelas biotecnologias: “Tudo no corpo não só se torna visível como continuamente monitorado, vigiado e controlado, disponível para novas modificações e adaptações tecnológicas” (idem, p. 97). No contexto no qual o corpo é sujeito e objeto, a posse e o controle (do corpo) ainda são imperativos. Este aspecto é também refletido por André Le Breton, na passagem do corpo objeto ao corpo sujeito, no qual promove-se o título de “alter-ego” ao corpo (ao mesmo tempo pessoa e espelho): “O indivíduo torna-se sua própria cópia, eterno simulacro (2011, p. 249). Todavia, ainda que em posição “privilegiada”, não escapa à reificação. Deste modo, o corpo ainda é tido como objeto e propriedade, no qual o controle se faz como imperativo (ter um corpo e administrá-lo): “Fazendo de sua existência, e de seu corpo, uma tela onde agencia favoravelmente os signos” (LE BRETON, 2011, p. 265). Ainda para Le Breton, na contemporaneidade o corpo-máquina permanece sutilmente e alia-se à sedução do narcisismo. Dai que, o aspecto do “mecanismo” do corpo-máquina permanece na

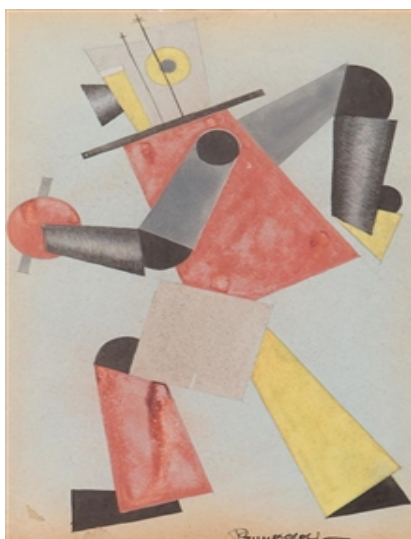
contemporaneidade, como aquele que atesta o imperativo da reificação que vem acompanhada dos processo de controle, docilidade e outras relações de poder. Nesse sentido, a discussão sobre o *corpo composto* enfatiza o campo de relações-composições que propõem alternativas críticas e estéticas aos modelos de controle do corpo-máquina|mecanismo. Trata-se de reivindicar a presença da tecnologia como afirmação do corpo.

No que tange à relação entre dança, tecnologia e controle, vale citar a obra *SKR Procedimento I* (2003) do grupo brasileiro Cena 11 (ver figura 28). Nesta obra há dois robôs em cena (possível pela colaboração com o Rexla - Remote Experimentation Laboratory- Universidade Federal de Santa Catarina), um demarcava o espaço no qual os dançarinos se deslocavam; já o segundo, captava as imagens dos dançarinos que eram projetadas em tempo real numa tela ao fundo do palco. Sobre *Procedimento I*: “Este jogo de controle, comportamento e comunicação, sujeito, objeto, humano, e máquina deixa uma pergunta no ar: o que é liberdade? Somos todos autômatos?” (SPANGHERO, 2003, p.107). A obra traz questões pertinentes à crítica ao binômio corpo-máquina|mecanismo, levam um robô à cena, mas estão interessados no que Arlindo Machado coloca, as “alternativas críticas” aos modelos hegemônicos da máquina (2007, p.16). Quando o Cena 11 problematiza o “jogo de controle” que atravessa as relações entre corpo e máquina, o faz no sentido de reivindicar outros estados de corpo. Faz presente a referência à máquina e ao robô, com o sentido de rejeitar a perspectiva do corpo passivo. Ainda, Maíra Spanghero sobre a obra: “Esse primeiro procedimento foi baseado em três parâmetros: controle e comunicação, sujeito e objeto, homem e máquina (SPANGHERO, 2003, p.105). Assim, novamente o aspecto do (des)controle vem à tona.

Sobre o projeto, pode-se dizer que foi um dos procedimentos experimentados pelo coreógrafo Alejandro Ahmed para montagem da obra *Skinnerbox* (2004). Assim, durante *SKR Procedimento I* (que teve outras versões), foram testadas as “hipóteses” para a montagem da obra posterior. Daí que, após o espetáculo, o público presente é convidado a responder um questionário. A escolha do título da obra posterior deve-se ao trabalho do behaviorista Burrhus Frederic Skinner. O termo *skinner box* (que deriva do sobrenome de Burrhus) refere-se às caixas de experimento com animais (tais como ratos e pombos), desenvolvidas por Skinner para o estudo do comportamento humano. Vale ressaltar que em *Skinnerbox* há um cachorro adestrado, com treinamento feito junto aos dançarinos. Neste processo, que desloca-



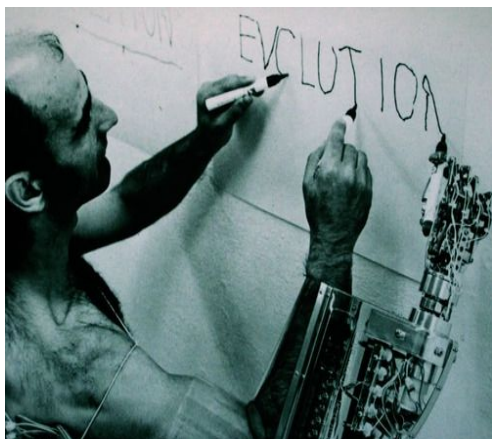
se de *Procedimento SKR* à *Skinnerbox*, o coreógrafo Alejandro Ajmed opera um modo complexo de pensar as relações entre controle, corpo, animal e máquina. De modo que esta complexidade está na corporalidade construída pelos dançarinos em cena, que se soma ao uso simbólico do conceito de *skinner box* e à presença do cão adestrado. Este último, denota a minúcia ao qual o coreógrafo insere pequenas pistas que passam, por vezes, imperceptíveis. O público, em geral ou pelo menos na apresentação que assisti (Teatro Castro Alves, Salvador-BA, 2006), toma o adestramento do cão em cena como um tipo de divertimento. O público sorri com sadismo, às cegas para a questão do controle que atravessa o adestramento do cão pelos dançarinos. Não se trata de inserir questões maniqueístas ou de moral na pauta desta pesquisa, mas, perceber linhas de fuga que rejeitem as micropolíticas estéticas no campo da dança, onde controle, corporalidade, hegemonia (dentre outros) quase sempre cruzam a cena, muitas vezes de modo imperceptível ao público ou sem o “consentimento” do coreógrafo. No caso do Cena 11, grupo que lida a composição de modo crítico, não corre-se este risco.



25. Ivo Pannaggi, figurino do *Balli Meccanichi*, 1919.



26. Oskar Schlemmer, *Balé Triádico*, 1922.



27. Stelarc, *Third Hand*, 1981.



28. Cena 11, *Skinnerbox*, 2004.

Saliente-se que este trabalho visa criar alternativas críticas aos modelos hegemônicos do corpo-máquina|mecanismo, a partir do conceito de *corpo composto*, que tenta abarcar a complexidade da máquina abstrata. Um território de combate que deseja ir além das construções estéticas que privilegiam relações de poder, comando e controle. A máquina é presença constante na dança transmídia e o componente “controle” está quase sempre implícito nesta configuração. Entretanto, o modo como o controle é enfatizado a partir da corporalidade e das relações de poder, parece tender a uma certa fetichização do controle no contexto da relação corpo e máquina. Assim, esta pesquisa apresenta o *corpo composto* com o sentido de praticar modelos de corporalidade e poética que consideram a máquina abstrata, que vai além do puramente técnico ou controlável do corpo mecanismo: atos de ruptura, fissuras no binômio corpo-máquina|mecanismo. Assim, sucede primeiramente como um modo de coexistência alternativa e não como um substituto dos modelos pré-existentes.

### ***1.5 Sobre o controle***

André Lepecki (2010) chama a atenção aos comandos implícitos nas relações de poder que se traçam na dança:

Na verdade, ele é conhecido, mas raramente teorizado como dançarinos têm de subjugar-se às ordens de todos os tipos de coreográficos e para-coreográfica imperativos - de dieta para os papéis de gênero; da disciplina física rigorosa para a adoção precisa de posições, atitudes, passos, gestos, mas também palavras (LEPECKI, 2010, p.2<sup>vi</sup>).

As relações de poder ampliam-se, infiltram-se em diferentes contextos da dança. Com a finalidade de identificar especificamente em que medida a relação entre corpo e controle se

faz predominante (ou não) no discurso da dança transmídia em sua relação com a tecnologia, foram selecionados alguns fragmentos, falas de coreógrafos e dançarinos que instigam à discussão sobre a ideia de controle, comando e relação de poder. Não se trata de ver cada autor|obra em detalhe, mas sim da tentativa de evidenciar, nos discursos sobre a dança, como os usos dos conceitos de “comando|controle” colocam a necessidade de repensar certos agenciamentos. Todavia, vale ressaltar que o conceito de “controle motor”, conceito biológico indispensável em qualquer tipo de dança, não refere-se ao conceito de controle abordado aqui.

Inicia-se com uma obra histórica já vista, *Open Score* (1962), uma das primeiras obras de arte e tecnologia em colaboração com dançarinos, dentre os quais Debora Hay. Nesta obra, há um jogo de tênis e cada raquete tem uma espécie de sensor que envia e recebe sinais além de transmissões via luz infra vermelha e projeção de imagens em tempo real. De acordo com as notas de Robert Rauschenberg sobre *Open Score*: “O som do jogo controla as luzes [...]. O incomum uso do jogo para controlar as luzes e performar como uma orquestra interessa-me” (RAUSCHENBERG, 1962<sup>vii</sup>).

RAUSCHENBERG'S NOTE. MY THEATER PIECE (TODAY UNNAMED) BEGINS WITH AN AUTHENTIC TENNIS GAME WITH RACKETS WIRED FOR TRANSMISSION OF SOUND. THE SOUND OF THE GAME WILL CONTROL THE LIGHTS. THE GAME'S END IS THE MOMENT THE HALL IS TOTALLY DARK. THE DARKNESS IS ILLUSIONARY. THE HALL IS FLOODED WITH INFRA RED (SO FAR INVISIBLE TO THE HUMAN EYE). A MODESTLY CHOREOGRAPHED CAST OF FROM 300 TO 500 PEOPLE WILL ENTER AND BE OBSERVED AND PROJECTED BY INFRARED TELEVISION ON LARGE SCREENS FOR THE AUDIENCE. THIS IS THE LIMIT OF THE REALIZATION OF THE PIECE TO DATE.

TENNIS IS MOVEMENT, PUT IN THE CONTEXT OF THEATER IT IS A FORMAL DANCE IMPROVISATION. THE UNLIKELY USE OF THE GAME TO CONTROL THE LIGHTS AND TO PERFORM AS AN ORCHESTRA INTERESTS ME. THE CONFLICT OF NOT BEING ABLE TO SEE AN EVENT THAT IS TAKING PLACE RIGHT IN FRONT OF ONE EXCEPT THROUGH REPRODUCTION IS THE SORT OF DOUBLE EXPOSURE OF ACTION. A SCREEN OF LIGHT AND A SCREEN OF DARKNESS. R.R.

29. Robert Rauschenberg, *Open Score*, 1962

Rauschenberg já denota o interesse dos artistas pelo controle. Aspecto que, muitas vezes, coloca-se como uma tônica da dança transmídia. Vale examinar alguns trechos de coreógrafos|autores|dançarinos sobre o controle: Na obra *Communion* (1994/1995), “A bailarina veste um figurino composto de sensores, cabos e microfones que comandam as

projeções e os sons e dança com um corpo virtual” (DA SILVA, 2008). Neste, as bailarinas comandam. Já na obra *AtoContato (1997)* do grupo \*.\* a bailarina Christiane Matallo:

Tinha um sapato com sensores no qual manipulava em tempo real a música, o cenário do espetáculo (a própria bailarina pré-gravada em vídeo e projetada). Dos sensores do sapato saiam fios que se prendiam ao seu corpo e com outros cabos que chegavam ao computador (ARANTES, 2010, p. 107).

Nessa obra, os sapatos da bailarina manipulam elementos da cena. Já na obra *0-1 Solaris (2000)* “Uma chuva de zeros e uns virtuais são projetados sobre a bailarina, que comanda a intensidade da chuva de acordo com seu movimento (idem, p. 108)”. Nessa obra, a bailarina comanda a intensidade da imagem. Neste relato de Santana sobre o Troika Ranch: “Por meio de sensores e do *software* Interator, criado pela companhia, os bailarinos controlam as diversas mídias, desde música, iluminação e vídeo, até mecanismos robóticos” (SANTANA, 2000, p. 102). De acordo com este fragmento, o grupo Troika Ranch controla os elementos da cena. Por fim, no relato de Maíra Spanghero em *Corpo Re-moto Controlado(r)*, uma análise do trabalho de dança desenvolvido pelo Grupo Cena 11, a autora também toca no aspecto do controle:

Os corpos são remotamente controlados pelos próprios corpos e suas habitantes temporalidades [...], pelo ambiente, pelos outros corpos do mesmo ambiente [...], pelo contágio com outros ambientes e seus corpos, pelas ideias que habitam o mundo da cultura, pelas ferramentas objetos e mídias [...]. Estamos, sim, sendo reorganizados pela difusão das informações e pelos laços que constituímos nesse processo. Arranjos em tempo real, contínuos. Não há corpo intocável (SPANGHERO, 2005, p.63).

Na contemporaneidade, o controle está diretamente relacionado aos discursos e práticas da arte cada vez mais permeados pelo mapeamento de dados que, por exemplo, pode gerar imagens e áudios. Nestes trechos acima, o controle está diretamente relacionado ao mapeamento de dados do movimento do corpo que norteiam os parâmetros de interatividade e produção da imagem. Estes dados, podem ser gerados a partir do uso de sensores, câmeras sensíveis, sistemas de rastreamento de movimento, dentre outros. Talvez “dançarino-controlador”, como coloca Johannes Birringer, seja uma síntese possível para referir-se aos trechos cartografados sobre o controle:

O performer que se tornou um controlador (vestindo um sensor ou tendo seu movimento rastreado por uma sistema de câmera sensível) explorando trajetórias interativas e entrelaçamentos de físicas e hiperfísicas superfícies, ou em parte do sistema computacional (incluindo servidores, redes, GPS, etc.) capazes de proporcionar dinâmicas, generativas, e até mesmo agenciamentos autônomos ou formações audiovisuais (BIRINGER, 2015<sup>viii</sup>).

Birringer, ao afirmar que o performer tornou-se um “controlador”, expõe os aspectos da interatividade na dança transmídia que se baseia no controle. Em suma, os fragmentos de textos e releases apresentados, de obras de dança transmídia, enfatizam a relação entre corpo e tecnologia a partir do controle: o corpo está no controle, comanda os dispositivos de luz, imagem, som, dentre outros. Coloca a questão da autoridade do corpo sobre a tecnologia e seus dispositivos. Uma relação que define-se a partir da hierarquia e dominação.

Por outro lado, vale recordar o estado compartilhado dos elementos estéticos nas obras de Merce Cunningham, que buscava eliminar as relações hierárquicas e de submissão entre música, dança e cenário. Estes componentes colocavam-se como independentes em suas obras, de modo dissociado. Muitas vezes, os dançarinos vestiam os figurinos somente no dia da estreia, assim como o cenário e a música frequentemente eram mostrados aos dançarinos no dia da estreia da dança. Este coreógrafo traz importantes contribuições para a discussão da dança transmídia, considerando ter sido pioneiro no uso das tecnologias na dança e coreografava a partir da desierarquização das estruturas que compõe uma obra de dança. Vale destacar ainda o “acaso” (*by chance*) nas obras de Cunningham, presentes nos modos aleatórios de composição, tais como; jogos de dados para determinar a sequência das frases de movimento, ou a própria ordem dos movimentos da frase coreográfica. Assim como o uso das moedas do I Ching, muitas vezes para fazer escolhas coreográficas minutos antes da apresentação. O I Ching é um oráculo chinês que combina 64 hexagramas, com simbologia e significados específicos. Com táticas de acaso, como estas, o coreógrafo define a ordem dos movimentos, a direção dos movimentos, a quantidade de dançarinos no palco, a intensidade das repetições, dentre outros. Com o uso do acaso, Cunningham se afasta da ideia de controle do coreógrafo, daquele que detém todas as questões e soluções coreográficas. Ao contrário, transfere as escolhas ao acaso, o que também dissolve o “pedestal” do artista. Por outro lado, o acaso também instaura desafios para os dançarinos, dá vazão ao inesperado e ao risco. É uma tática de composição, que instaura um modo de estado-processo da obra que não se define a partir do controle das suas estruturas coreográficas e seus elementos constituintes. Considerando o pioneirismo de Cunningham, em relação aos atravessamentos entre dança e tecnologia, este não afirmava a partir de relações de controle e poder. Se o controle está presente no *core* estrutural das máquinas, Cunningham opera uma subversão das estruturas que a compõe. Incita de certa forma o aberto, o descontrole, o horizontal. Neste sentido, afasta-se do controle enfatizado nos trechos vistos (ARANTES, 2010; BIRINGER, 2015;

DA SILVA, 2008; SANTANA, 2000; SPANGHERO, 2005).

Então, a questão que começa a se delinear é: como os artistas|coreógrafos|dançarinos podem propor reinvenções deste controle? Como podem propor outros modos de contágio com as tecnologias, sem a necessidade de enfatizar o controle. Pois, em certos momentos, parece que os artistas|coreógrafos|dançarinos inserem o controle nos discursos, e passam a acreditar que a qualidade das obras está relacionada ao modo como controlam ou comandam os elementos cênicos. A interação, antes vista a partir da colaboração, autoria quase dissolvida e relações horizontais, passa a ser afirmada a partir do controle. O paradoxo que surge (controle x colaboração), poderia delinear outro rumo a partir do posicionamento dos artistas|coreógrafos|dançarinos e da poética construída.

Sobre este aspecto, vale citar Edmond Couchot acerca dos processos que envolvem apenas estímulo-resposta, a partir da diferença entre a primeira interatividade e a segunda interatividade:

Enquanto a primeira interatividade se interessava pelas interações entre o computador e o homem, num modelo estímulo-resposta ou ação-reação, a segunda se interessa mais pela ação enquanto guiada pela percepção, pela corporeidade e pelos processos sensório-motores, pela autonomia (COUCHOT, 2003, p. 33).

A primeira interatividade relaciona-se à primeira cibernética de Robert Winner, que se baseia na comunicação a partir da relação entre os pares estímulo-resposta, ação-reação e controle: A “primeira cibernética tratava de noções de informação, controle e comunicação (em animais e máquinas)” (COUCHOT, 2007, p. 401). Ainda sobre as operações de ação-reação: “Para que um sistema artificial interativo seja efetivo, é necessário criar um componente que mantenha a equivalência entre ação-reação: a interface humano-máquina” (GIANNETTI, 2006, p.119). Para a autora, no que tange à interatividade, as interfaces funcionam como “elemento de controle” (idem, p.123). Já a 2ª cibernética, é uma proposição sugerida por Couchot que leva em consideração o conceito de estruturas emergentes, incorporação e autonomia ou *autopoiese*, a partir do autor Francisco J. Valera em *Autonomie et Connaissance* (idem, p. 401); pressupõe *feedback* e agenciamentos compartilhados entre corpo e tecnologia. Está ligado aos modelos das ciências cognitivas e à biologia, assim como às imagens produzidas pelos computadores que se aproximam de seres inteligentes e vivos, como na Vida

Artificial|VA<sup>ix28</sup>.

Na contemporaneidade, os dois modelos coexistem; e ainda há muitas obras praticadas a partir dos modelos de estímulo-resposta e controle da 1<sup>o</sup> cibernética. Nas obras de dança transmídia selecionadas, os trechos destacados parecem avizinhar-se a este modo de interatividade. Contudo, as ideias da cibernética não serão consideradas neste escrito. E, embora não coloque-se em posição contrária às noções da teoria, o modelo proposto nesta pesquisa (*corpo composto* e composição) afasta-se das ideias da 1<sup>o</sup> interatividade.

A pesquisa coloca-se com o olhar atento para as propostas de dança transmídia que, ao se relacionar com a tecnologia, colocam-se no contexto de “corpos como controladores” e acabam por operar danças que se limitam à relação com a tecnologia a partir do estímulo-resposta que é frequentemente testemunhado em propostas nas quais o corpo apresenta-se como um controle interfaceado ou botão corporalizado, que controla a luz, a imagem ou a música. E ainda, sobre a questão do estímulo-resposta, vale refletir a fala de Marie Bardet sobre a improvisação na dança: “Existem, com efeito, muitas ‘escolhas’ que se fazem nesse lapso de tempo da matéria de meu presente, porque pensar uma imediatez absoluta seria correr o risco de uma relação estímulo-resposta puramente determinista (BARDET, 2014, p.195)”. A questão do determinismo se faz presente quando o modelo do estímulo-resposta é colocado como único a seguir e o controle como poética a adotar, como alternativa ao estímulo-resposta Bardet propõe o movimento-sensação. Talvez a dança transmídia necessite de mais intervalos para pensar nestas muitas escolhas dos estados de movimento-sensação que pode praticar.

### ***1.5.1 Das relações de controle na dança***

No que se refere às relações entre dança e controle, Stephanie Rosenthal apresenta alguns indícios que colaboram para a discussão: “Coreografia tornou-se a imagem do nosso próprio mundo, com controles de poderes externos controlando o físico, o psicológico e aspectos

---

<sup>28</sup> De acordo com Paul, a Vida Artificial pode ser definida como: “A possibilidade de reprodução infinita em diferentes combinações de acordo com variáveis específicas; e a viabilidade de certos comportamentos (tais como 'fugindo', 'buscando', 'atacando') para as chamadas "autônomas" unidades de informação ou caracteres” (2008, p.140). São organismos ou agentes que respondem, decidem, demonstram (ou simulam) certo comportamento, mutação ou reprodução.

sociais de nossas ações. Em suma, tornou-se um espelho das estruturas sócio-políticas e mecanismos de manipulação” (ROSENTHAL, 2011, p.18<sup>x</sup>). Ao considerar a abordagem da coreografia social|*choreography social*, defendida pela autora, pode-se afirmar que as estruturas sócio-políticas e mecanismos de manipulação estão presentes nos discursos e práticas que se definem a partir do controle e comando, como visto nos trechos das obras selecionadas.

Todavia, a partir de Mark Franko (2006), constata-se que esta é uma questão antiga, anterior à dança transmídia. Tomando como referência os trabalhos de William Forsythe, o autor discute as políticas de controle da dança, que estão presentes desde o balé, e contrapõe ao estado de autonomia que é conferido ao dançarino na contemporaneidade: “Forsythe falou recentemente do balé – como a linguagem computacional – como uma arte do comando. Mas, atravessando esta qualidade, ele propôs a coreografia como uma prática que permite promover a autonomia do dançarino” (FRANKO, 2006<sup>xi</sup>). O coreógrafo Forsythe, que frequentemente dialoga com a tecnologia e o balé, ciente da questão do comando, oferece alternativas poéticas a este modelo hegemônico. A partir da improvisação, dribla as ações baseadas no comando e instaura uma poética de dança fundamentada na autonomia do dançarino que improvisa em cena.

Considerando as escolhas, a questão da improvisação, como a “composição em tempo real” (FIADEIRO, 1995), é uma proposição que instaura um estado|processo que pede outras competências que vão além do controle. Se o controle está frequentemente ligado ao previsível, a improvisação liga-se ao impermanente e ao imprevisível das variáveis da composição que nem sempre é possível controlar.

Sally Bannes, ao discorrer sobre a dança pós-moderna, enumera algumas características possíveis: “Relaxamento, um afrouxamento do controle que caracteriza as técnicas de dança ocidental. Coreógrafos deliberadamente usam performers não treinados em sua busca do corpo natural” (BANNES, 1987<sup>xii</sup>). Julyen Hamilton também enfatiza a queda do controle, em corporalidades contemporâneas que se afastam do treinamento e do condicionamento e deslocam-se em direção ao movimento somático, como na técnica de Alexander: “Deixe que as coisas tenham a possibilidade de acontecer por si mesmas sem controlá-las; mas seu controle consiste em deixar cair o controle, em inibi-lo” (HAMILTON, 2008. Entrevista para



BARDET, 2014, p. 207). Hamilton enfatiza a possibilidade de deixar cair o controle a partir da não intenção. De acordo com estes referenciais, a dança contemporânea tenta esquivar-se das estruturas baseadas no controle, na hierarquia e no autoritarismo. Todavia, em outro extremo, situam-se as danças que atravessam a tecnologia com o interesse no controle. Parece que outro paradoxo se faz presente.

### *1.5.2 Sociedade de controle*

No campo filosófico, comando e controle, como parâmetros que definem a relação entre corpo e tecnologia, reporta às ideias da sociedade de controle na concepção de Gilles Deleuze (1992), que sucedem às sociedades disciplinares defendidas por Michel Foucault: “Foucault situou as sociedades disciplinares nos séculos XVIII e XIX; atingem seu apogeu no início do século XX. Elas procedem à organização dos grandes meios de confinamento. O indivíduo não cessa de passar de um espaço fechado a outro, cada um com suas leis” (DELEUZE, 1992). A sociedade disciplinar constrói-se, principalmente, a partir de uma tecnologia do poder que produz corpos dóceis, constrói uma economia destes corpos administrando seu tempo, espaço e movimento. Como já dito, o poder esquadrinha o corpo-máquina|mecanismo que se compõe a partir da sua utilidade e subserviência, um corpo dócil.

Já na sociedade de controle, que sucede ao poder disciplinar (embora a contemporaneidade jogue com ambas), há uma modulação das ações do (in)divíduo. E o controle também se realiza a partir do emprego das mídias. Deleuze, em seu pós-escrito sobre a sociedade de controle, inclui Willians Burroughs em suas referências sobre o controle e volta-se também para o aspecto das mídias: “Os meios de comunicação têm se mostrado um instrumento de controle muito instável e até traiçoeiro. Isto devido à sua necessidade incontrolável por news|novidades” (BURROUGHS, 1978, p. 43<sup>xiii</sup>). Ao considerar estes referenciais a dança transmídia, que vincula sua poética às operações de controle, retoma questões rejeitadas pela dança contemporânea pelo menos no que se refere à perspectiva das coreografias sociais, das novas abordagens de corpo baseadas em estruturas flexíveis. Em uma análise desde a “coreopolítica” (LEPECKI, 2011), em determinadas configurações, é possível que haja um modo de replicação de modelos da sociedade de controle na dança. E estes modelos são percebidos na hegemonia dos discursos e práticas, vistos nos fragmentos examinados anteriormente.

Sabendo-se que a dança não se faz separada da ideia de corpo na contemporaneidade, uma vez que o corpo em cena também enseja posturas políticas, o corpo que dança não deveria ser omissivo em relação às suas escolhas. Todavia, ele pode colocar-se como omissivo ou indiferente a estas questões. E mesmo negando-as, ainda assim, coloca-se como escolha estético-política da dança que atravessa, inclusive, as micropolíticas cotidianas. Daí surgem alguns questionamentos: Qual corpo colocar em cena, que posicionamentos a defender? Que corpos a reivindicar? Para esta pergunta não cabe apenas uma resposta, visto que não há apenas um modelo de corpo que possa abarcar a multiplicidade. Mas, podemos apontar um primeiro posicionamento: *o corpo composto*. Pressupõe-se que, enquanto o controle se faz como ação para a dança que propõe alianças com a tecnologia a partir da perspectiva reduzida do corpo-mecanismo, a composição se faz como tática de *corpo composto* que tece encontros desde a complexidade da máquina abstrata.

Incitamos outras linhas para um contágio que não se baseia no controle, mas sim na composição, na *estética dos afectos*. Não se trata da separação entre “corpo que controla o som”, “corpo que controla o outro corpo”, ou “corpo que comanda as imagens projetadas”. Ao contrário, trata-se de afastar-se do controle e ir em direção aos corpos em transfronteira, que extravasam para serem tempo, imagem, som, espaço, o outro. Compõe-se como imagem e desviam-se dos limites da pele. Corpo que compõe com o outro, em corpo que se compõe como imagem. Trata-se de entender o corpo como algo que transborda. E, neste contexto, sem a preocupação de ser estimulado e responder, ou de estimular dispositivos que respondam prontamente aos comandos do corpo. Pois, neste caso, que posicionamentos estético-políticos ensinam? Posicionamentos de um corpo controlador? Ainda não há respostas definitivas para estas questões. Contudo, este escrito pretende seguir em direção contrária, já que a noção de *corpo composto* só se faz possível na medida em que nos afastamos da ideia de controle e nos aproximamos da ideia de afecção e composição. Eis o *corpo composto*, que compõe ao invés de controlar.

### ***1.6 Corpo composto: uma apresentação***

O termo *corpo composto* é uma reatualização do conceito de Spinoza. O filósofo apresenta o *corpo composto* na obra filosófica *Ética*, principalmente na parte que se refere à natureza da mente. Ao invés de traçar uma separação entre corpo e mente, afirma sua união ao colocar a

ideia como existente em ato. Compreende adequadamente a união entre corpo e mente ao defender a teoria do paralelismo. Importante relembrar que Spinoza coloca o amor e o desejo como modos de pensar, afirmando mais uma vez a não dicotomia entre emoção e razão, corpo e mente. Na proposição XIII do livro II da *Ética*: “O objeto da ideia que constitui a alma humana é o corpo, ou seja, um modo determinado da extensão, existente em ato e não em outra coisa” (1661-1675). O ato que faz existir o corpo em seu estado mais elementar e, portanto, afasta a parte extensa (corpo) da noção de submissão à mente. Coloca a mente e o corpo como noções paralelas e bane qualquer hierarquização entre ambos. Assim, o *corpo composto* é colocado nesta pesquisa como um posicionamento político que reivindica a totalidade do corpo e rejeita perspectivas pautadas no controle do homem sobre a máquina e vice-versa. Por isso, evocamos a composição ao invés do controle.

O processo desta escrita-pesquisa, esboça os afectos entre o que é visível, sentido e percebido no campo de atravessamentos entre dança, tecnologias e dispositivos contemporâneos. Neste campo de forças, entre o que é visível e sentido (dançado e experienciado), dentre outras questões, trata-se de tornar perceptível que o “controle” está ligado à posse, o dançarino que se coloca em uma relação de posse do objeto-dispositivo. Que o possui e, logo, controla-o. Uma lógica de submissão e subserviência. E, nesta lógica, tentar esboçar um encontro talvez seja forjar uma farsa. Seguimos em busca de diálogos na tentativa de esboçar outros possíveis, já que a composição está ligada à um tipo de afecto temporário que instiga o estado permeável entre corpo, tecnologia, dança, imagem e dispositivo. Que não parte da lógica de posse e controle, ainda que estas estejam inevitavelmente presentes. Parafraseando Safatle, a composição seria um encontro dotado de “relações de desposseção” (idem).

Para um melhor entendimento do *corpo composto*, faz-se necessário uma compreensão dos conceitos de “afecção” e “afecto”. Embora estes conceitos já tenham sido apresentados em trecho sobre a *estética dos afectos*, principalmente no que tange ao conceito de “afecto”, ampliamos suas definições a partir do detalhamento no que tange à “afecção”. O conceito de afecção (*affectio*) em Spinoza corresponde a um estado de corpo afectado, quando sofre alguma ação de outro corpo. Assim, o conceito de afecção envolve a relação, o outro, o encontro. Para Spinoza, assim como há dois tipos de encontros, o bom encontro e o mau encontro, há também duas espécies de afecções: as ações e as paixões. As primeiras sucedem quando o poder de ser afectado relaciona-se com a potência de agir. Neste, o individuo é

preenchido por afecções ativas que o potencializam. Esta afecção é também dita como alegria ativa.

O outro tipo de afecção, as paixões, advém de uma causa exterior e relaciona-se com a potência de padecer, sucede na paixão triste quando encontramos com um corpo que não compõe com o nosso e há uma subtração de potência. Mas, as paixões também podem passar a serem ativas, neste caso serão nomeadas como ações, alegria ativa ou paixão alegre; sucede quando encontramos com um corpo que compõe com o nosso e nos potencializa. A afecção (*affection*) diz respeito a um estado de corpo afectado e implica a presença do corpo que o afecta, enquanto o afecto (*affectus*) diz respeito à passagem de um estado a outro. Da afecção decorrem os afectos. A potência é essência quando o indivíduo sente afecções que geram potência de agir (a ação). O *affectio* implica a presença do corpo que afecta, enquanto o afecto (*affectus*) diz respeito à passagem de um estado a outro. A afecção corresponde a este modo de afectar e ser afectado. Daí, da afecção decorrem os afectos. Quando o afecto decorre de uma força externa ao nosso corpo, diz-se que há paixões. O modo de existência de um corpo depende dos afectos que o cruzam. Para Spinoza, a questão “O que pode um corpo”, só pode ser respondida na presença do outro, pois, dependerá de sua capacidade em afectar e ser afectado, estar em multidão. Assim, a relação entre dança e tecnologia é entendida a partir dos afectos. E este, por sua vez, enseja a formação do *corpo composto*, que se intensifica na medida em que é afetado e afeta o outro. Assim, o corpo existe à medida em que se relaciona com o outro. E nisto está a potência do corpo: relacionar-se, afectar, compor. Razão pela qual, na dança transmídia, o controle não é considerado como um parâmetro de composição do *corpo composto*.

Dito isto, Spinoza coloca que o *corpo composto* define-se como “composto de vários indivíduos de natureza diferente” (Escólio do lema 6 da Proposição 13 da Ética, SPINOZA, p.65). Este aspecto, de ser de natureza diferente, colabora para pensarmos na relação entre corpo e tecnologia. Uma vez que aqui nem sempre o corpo vai se relacionar com outro corpo, mas sim com um *quasi-corpus*, tomando o conceito de Ferreira Gullar no Manifesto Neoconcreto:

Não concebemos a obra de arte como uma “máquina” nem como “objeto”, mas como um *quasi-corpus*, isto é um ser cuja realidade não se esgota nas relações exteriores de seus elementos; um ser que decomponível em partes pela análise, só se dá plenamente à abordagem direta, fenomenológica (GULLAR, 1959).

Ainda que esta pesquisa não se apoie em bases fenomenológicas compartilhamos a ideia de que podemos conceber uma obra de dança como *quasi-corporis*. Não se trata de máquina ou de mecanismo, trata-se de uma obra de dança como *corpo composto*, no contexto de uma tecnologia que também se transmuta em *quasi-corporis*. Gullar incita a ir além das operações de estímulo e reflexo, além do que chama de “espaço mecânico”. E, para isso, ressalta a necessidade de falar ao “olho-corpo” e não ao “olho-máquina” (GULLAR, 1959), o que corrobora para pensar as relações entre tecnologia da imagem, dança e afirmação do corpo.

Se por um lado o *corpo composto* de Spinoza compõe-se de corpos com corpos, a reatualização do *corpo composto* nesta pesquisa pode-se compor de corpos com o *quasi-corporis*. Mas, Spinoza também nos dá pistas para seguirmos em relação com o *quasi-corporis* quando coloca que, “Daqui em diante, e para manter os termos habituais, chamaremos de imagens das coisas as afecções do corpo humano, cujas ideias nos representam os corpos exteriores como estando presentes, embora elas não restituam as figuras das coisas” (Escólio da Proposição 17 da Ética, SPINOZA, p. 68). Tomamos este trecho de Spinoza para realizar algumas atualizações, que corroboram para pensar no conceito de *quasi-corporis* em relação com o *corpo composto*. Tendo em vista que, neste trecho, as afecções do corpo podem ser imagens do corpo, e considerando que na dança transmídia o corpo pode se compor como imagem e com a imagem (tecnologias da imagem, como nas projeções em cena), Spinoza encoraja a tomar a imagem digital como *quasi-corporis*. Nesse contexto, vale uma aproximação sobre o corpo-imagem a partir de Philippe Dubois :

Passamos a lidar com um corpo que é imagem(s), e apenas imagem: podemos despedaçá-lo, furá-lo, queimá-lo como imagem, e ele jamais sangra, pois é um corpo-superfície, sem órgão; ao mesmo tempo (e esta é a força da reversibilidade da figura), é a própria imagem que se apresenta plenamente, organicamente como um corpo (DUBOIS, 2004, p. 89).

O *quasi-corporis* (corpo-imagem ou corpo espectral) coloca-se na potência da imagem que é corpo ou quase corpo, quando apresenta-se em estado de dança. Compõe-se com o dançarino em cena e ao afirmar a presença deste corpo que dança presencialmente (em cena, no palco) torna-se, também, presença deste corpo. Alguns teóricos defendem o corpo-imagem a partir da “recomposição do corpo”, do dançarino (ROSENBERG, 2012), o *quasi-corporis* pode ser tomado como um modo de recomposição. De todo modo, trata-se de pensar a imagem como uma afecção do corpo, que se compõe ao passo que reafirma a presença do corpo em cena, já

que suas ações (corpo e imagem) fazem-se embrincadas.

No campo do corpo e da gestualidade, vale avizinhar-se à discussão de Giorgio Agamben sobre a imagem a partir da gestualidade. O filósofo chama a atenção para o caráter gestual das imagens e, desde modo, enfatiza a perda dos gestos e a necessidade de resgatá-los, deslocando a discussão do campo da imagem para o contexto do gestual: “Uma época em que perder seus gestos é, por isso mesmo, obcecada por estes; para homens dos quais toda a natureza foi subtraída, cada gesto tornava-se um destino” (AGAMBEN, 2008, p.11). Ademais, descontrói certas perspectivas que à primeira vista parecem ser do campo da imagem, todavia realizam-se no campo da gestualidade, tais como no *Atlas Mnemosine*<sup>29</sup> de Aby Warburg e no cinema. Nesse sentido, se o cinema é do campo do gesto, ele é tanto estético quanto político (idem, p.12): “Uma vez que tem o seu centro no gesto e não na imagem, o cinema pertence essencialmente à ordem da ética e da política (e não simplesmente àquele da estética)”. Agamben colabora para o nosso entendimento sobre a imagem, do gesto implicado no *quasi-corpus*. Mas, também denota a complexidade que o compõe:

De fato, toda a imagem é animada por uma polaridade antinômica: de um lado, ela é reificação e anulação do gesto (é a *imago* como máscara de cera do morto ou como símbolo), do outro, ela conserva-lhe intacta a *dynamis* (como nos instantes de Muybridge ou em qualquer fotografia esportiva” (AGAMBEN, 2008, p. 12).

A *dynamis* é visível nas obras de dança transmídia. E a anulação do gesto, como se dá? Inspirada por Bruno Latour<sup>30</sup>, parte-se da proposição de que o gesto não se anula no contexto da dança transmídia. Ao contrário, parte da afecção do corpo, implica gestualidade e, neste processo, a sua política<sup>31</sup> afirma-se na potência de dança da imagem. O *corpo composto* então compõe-se enquanto gestualidade compartilhada entre o dançarino em cena e o *quasi-corpus*.

<sup>29</sup> “Não é um imóvel repertório de imagens, mas uma representação em movimento virtual dos gestos da humanidade ocidental, da Grécia Clássica ao Fascismo (AGAMBEN, 2008 p.11).

<sup>30</sup> “A diferença que representa, nos discursos do corpo, fazer uso de proposições em vez de afirmações (verdadeiras ou falsas). Isto permite devolver ao corpo todos os equipamentos materiais que o tornam sensíveis à diferença” (LATOUR, 2004, p.40).

<sup>31</sup> Vale ressaltar que o tema da perda da gestualidade é bastante debatido em relação ao século XVII: das questões duais que implicam na posse do corpo que o indivíduo deve controlar socialmente, do racional que é da categoria do espírito e não do corpo, dentre outros pressupostos que são questão central do corpo-máquina|mecanismo. Embora a contemporaneidade pense ter se livrado dos dualismos (no terreno do híbrido e da falaciosa dissolução das fronteiras), há autores (COUTO, 2012; LE BRETON, 2011) que afirmam a persistência desse dualismo na contemporaneidade, na separação entre o indivíduo e o “seu” corpo (da posse). Dai que a composição do *quasi-corpus* como corpo, dança e gestualidade tenta combater o território do controle e tocar na complexidade da máquina abstrata.

E ainda, se no escrito original de Ferreira Gullar, o *quasi-corpus* refere-se à obra que pede participação (proximidade e corporalidade), no contexto do *corpo composto* implica no tátil (ainda que háptico) e na gestualidade.

Nesse sentido, da importância do corpo, faz-se necessário reatualizar um trecho de Spinoza (citado anteriormente), onde se lê “figuras das coisas” transcreve-se como “figuras dos corpos”. Ao partir do corpo e da imagem em relação ao mesmo, esta reatualização complementa os sentidos do *quasi-corpus*, da potência de dança da imagem. Há de se considerar que em Spinoza o terceiro gênero do conhecimento é o inventivo, a “ciência intuitiva” que se liga à criação. No sentido de que relacionar-se com sua obra é reinventar, criar e reatualizar em busca da liberdade do pensamento defendido pelo próprio filósofo.

Para o conceito de *corpo composto* defendido nestes escritos, guardaremos três pressupostos desenvolvidos nesta pesquisa que dão pistas para discussão sobre a natureza do encontro entre dança e tecnologias da imagem e reatualizam o conceito do filósofo:

1. *Corpos compostos* compõe-se de corpos em afecção com outros corpos e/ou corpos em afecção com *quasi-corpos*;
2. As afecções do corpo podem ser chamadas de imagens dos corpos;
3. As imagens podem ser nomeadas de *quasi-corpos*;
4. A ideia do corpo existe em ato e este compõe um estado de corpo-acontecimento;
5. O *quasi-corpus* compõe-se como *imago-gesto* (imagem-gesto)
6. A dança, ou o estado de dança, também pode definir-se pela habilidade de compor imagens.

### **1.6.1 Da composição**

A palavra “composição” foi citada diversas vezes, mas em nenhum momento seu conceito foi definido. Deixou-se que fosse entendida a partir de seu “uso comum”, já que é palavra bastante utilizada no campo da dança. Pode ser compreendida e usada como ato ou arte de compor, no qual atravessam as ações de organizar, agrupar e articular. Comumente agrega-se à palavra coreografia, como em “composição coreográfica”. Pode também ser encontrada em articulações que denotam a improvisação como composição em diferentes apropriações, que implicam na improvisação em cena, como: composição em tempo real (FIADEIRO, 2005),

composição instantânea (PAXTON, 1970; MUNIZ, 2004) e composição imediata (BARDET, 2014). A composição relaciona-se com diferentes continuidades, mas, quase sempre articula-se com a improvisação.

No que se refere à improvisação, “esse presente é o entre da composição, com seus dois gumes, graduais: evanescência e imprevisibilidade. A questão da improvisação adquire toda a sua envergadura no jogo entre composição e escrita” (idem, p. 154). A evanescência do movimento, que joga com a imprevisibilidade do movimento que acontece em tempo real. A evanescência está no estado que se instaura do constante aparecimento e desaparecimento do movimento. Este que não passa pelas operações do gesto transmitido, do já escrito. De modo que a dança é invisível até o momento em que acontece e inscreve-se no espaço-tempo. Até o momento em que se concretiza é um gesto quase desaparecido, em constante evanescência. O movimento é, então, escrito em tempo real, tornando-se visível somente no momento em que se apresenta, um trânsito que denota a composição como processo do movimento-dança, que é enunciação, parte do não dito, do não enunciado.

Para Deleuze e Guattari, a composição liga-se ao estético, está no conceito de arte: composição de perceptos e afectos: “Composição, composição, eis a única definição da arte. A composição é estética, e o que não é composto não é uma obra de arte (DELEUZE e GUATTARI, 1992, p. 247)”. Para os filósofos há dois campos de composição, o técnico e o estético. O plano de composição estética projeta-se sobre o plano de composição técnica e recobre-o. A matéria torna-se expressiva neste momento, quando o plano estético recobre o plano técnico. O composto de perceptos e afectos também atravessa o plano de composição estética. O composto técnico está ligado ao material, no caso da dança transmídia, incluem-se os dispositivos utilizados, mas, também, as técnicas e práticas as quais este corpo atravessa. Considerando que a discussão sobre a técnica, na dança contemporânea, coloca-se mais como procedimento, e não como modelo fixo a seguir, o composto técnico relaciona-se às memórias|práticas que compõem a materialidade corpo.

Sobre possíveis procedimentos, a composição pode também envolver decomposição, montagem e desmontagem. A autora Bojana Cvejic (2012, p.192), ao refletir sobre a coreografia contemporânea, enfatiza a “composição por procedimento”, que difere da “composição pela forma”. Esta composição intensifica-se quando, a partir da década de 1990,



as câmeras de vídeo passaram a estar presentes nos ensaios de dança, com coreógrafos que registram o ensaio e depois examinam cada momento como se estivessem em um processo de montagem cinematográfica ou de vídeo. Cvejic chama de “composição como montagem”, no qual o coreógrafo ao assistir o vídeo dos ensaios opera uma composição a partir da decomposição do movimento, que pode ser visto em partes, podem ser pausados, acelerados, facilmente rebobinados. E isto desvela a descontinuidade do movimento da dança, rasga a superfície da aparente continuidade. No que se refere a esta decomposição sugiro que há, também, componente de composição como desmontagem, ligado às táticas de desprogramação que serão vistas adiante.

E ainda, no que tange à relação entre procedimentos de montagem, composição e dança vale aproximar-se da reflexão de Paulo Caldas (2012) sobre certo “efeito cinema”:

Reconhecemos o efeito cinema na dança, nas cenas que estabelecem dramaturgias do fragmento e que se constroem a partir de procedimentos de edição; reconhecemo-lo também nos corpos que multiplicam seus focos [...] ou nos corpos que materializam velocidades alteradas (desde a agora banal câmera lenta à quase impossível câmera acelerada (CALDAS, 2012, p. 244).

Caldas cita algumas obras com efeito cinema, embora não tenham a presença da imagem digital: a obra *Café Muller* de Pina Baush (da repetição e reversos do tempo); a obra *Solo* de William Forsythe (nos corpos que multiplicam seus focos); a obra *Amelia* do La La La Human Steps, dirigida por Edouard Lock, 2012 (a presença do movimento em câmera lenta e acelerada). O efeito cinema denota o tratamento visual da obra, como já visto nas reflexões iniciais da dança transmídia. E afirma a estética dos afectos que se compõe na dança como encontro de linguagens. Mas, também inclui as composições do movimento a partir da repetição e do reverso do tempo; ou seja, do *loop* e do *loop reverse* que será visto em detalhe no próximo capítulo. Enfim trata-se do tratamento da edição e da montagem na obra de dança.

A composição como montagem é uma perspectiva possível e interessante para pensar a relação entre corpo|dança e imagem na cena, já que este conceito está diretamente relacionado à montagem cinematográfica. Sobre a montagem: “É a operação de agenciamento e encadeamento dos planos pela qual o filme inteiro toma corpo” (DUBOIS, 2004, p. 76). Nesse sentido, de dar corpo, a montagem é a coreografia do filme. Uma vez que os processos de montagem (da imagem) interessam a esta pesquisa, vale passar pelas categorias de montagem no cinema a fim de relacionar com a composição na dança. Sergei Eiseinstein

define as seguintes categorias: montagem métrica, montagem rítmica, montagem tonal, montagem atonal, montagem intelectual. Na montagem métrica, a realização está na repetição dos fragmentos, na construção do comprimento dos fragmentos: “A tensão é obtida pelo efeito de aceleração mecânica, ao se encurtarem os fragmentos” (EISENSTEIN, 2002, p.79). Ao mesmo tempo em que, a partir do critério de comprimento dos fragmentos, faz funcionar a pulsação do filme. Na montagem rítmica: “É o movimento dentro do quadro que impulsiona o movimento da montagem de um quadro a outro” (idem, p. 81). Já a montagem tonal, está no trabalho com a “combinação de variados graus de suavidade de foco ou graus variados de agudeza” (idem, p.82). Pode haver o que ele denomina como “colisão de tendências”, com uma intensificação do estático e do dinâmico na imagem como um modo dissonante de montagem tonal. E ainda, esta montagem baseia-se no que Eisenstein chama de “som emocional dos fragmentos”, que também pode estar ligado a um tipo de cor do som, quando reflete sobre a cor como elemento básico da montagem, que se relaciona diretamente à presença da luz<sup>32</sup>.

Ainda segundo Eisenstein, estas categorias de montagem se tornam construção de montagem quando entram em relação de conflito uma com as outras (idem, p. 84). Tais montagens compõem-se também a partir de relações mútuas, quando, por exemplo, afirma a montagem rítmica como variação da montagem métrica. De modo que tais categorias compõem-se em linhas de conflito, justaposição, ambiguidade e ecos:

A dominação tonal – movimento como vibração de luz – é acompanhada por uma dominante rítmica e secundária, isto é, movimento como mudança [...] A transição da métrica para a rítmica ocorreu no conflito entre o comprimento do plano e o movimento dentro do plano. A montagem tonal nasce do conflito entre os princípios rítmicos e tonais do plano. E finalmente – a montagem atonal, do conflito entre o tom principal do fragmento e uma atonalidade (idem, p. 84).

Por fim, a montagem intelectual compõe-se como “conflito-justaposição de sensações intelectuais associativas [...] construindo uma forma completamente nova de cinematografia – a realização da revolução na história geral da cultura; construindo uma síntese de ciência, arte e militância de classe” (idem, p.86-87). Este tipo de montagem também coloca o espectador a

---

<sup>32</sup> Eisenstein dá alguns exemplos, tais como; o porto de cor cinza escuro para o branco enevoadado, como se fizesse uma analogia com o amanhecer. A colheita na cor cinza claro para o negro-grafite, como relação com a vida e uma aproximação de uma crise (EISENSTEIN, 2002, p. 84).

perceber cognitivamente as construções do filme, assim como atravessa as proposições de dança contemporânea que realizam-se como posicionamento de corpo.

Ao traçar linhas de contágio entre as categorias de montagem (EISENSTEIN, 2002), ligadas ao cinema e à composição como montagem (CVEJIC, 2012), mas também à improvisação, revelam-se modos de composição a partir da decupagem<sup>33</sup> da dança ( e da imagem em movimento). Decupagem que se coloca no sentido de revelar os cortes e examinar estes interiores com minúcia. Sendo assim, neste processo de decupagem do movimento da dança transmídia, considera-se a evanescência da dança que realiza a montagem no momento em que se apresenta (na improvisação como composição), do movimento que oscila entre as operações do aparecer (que compõe) e desaparecer (decompõe). A dissecação deste agenciamento implica o desvelamento da continuidade e da composição. Já que, neste processo (de aparecer e desaparecer) a continuidade revela-se como descontínua e a composição é atravessada pela decomposição. Uma ambiguidade simultânea que revela que a descontinuidade também é o *core* do movimento. Vale retornar às fotografias de Eadweard Muybridge<sup>34</sup> no século XIX, para perceber a ambiguidade visível que se apresenta. Principalmente, quando em relação com a improvisação, que abarca a “pausa” (ainda que imperceptível) na “escolha” do próximo movimento.

Assim, as categorias de montagem em Eisenstein atravessam a composição por improvisação, que se revela também como montagem; a qual implica decomposição e composição. Nesse sentido, em seu processo de montagem, a dança transmídia o faz a partir do interesse no tonal, nas operações da luz, considerando que imagem é luz. A relação entre imagem|luz e corpo|dança é estabelecida a partir de certa montagem rítmica, tecida entre os ritmos e pulsos da imagem e do corpo, como pares de uma mesma dança. E, considerando as proposições contemporâneas, os ritmos podem ser dissidentes, como afirmou Eisenstein sobre a “colisão de tendências”, encontros entre o estático e o dinâmico. Seguramente há uma pulsação nesta

---

<sup>33</sup> Operação fundamental para o processo de mixagem de imagens (vídeo) e a montagem de planos (cinema). Define-se basicamente pela ação de escolher as imagens que permanecerão no projeto. Vem do francês *decoupage*, que deriva do verbo *découper* - recortar.

<sup>34</sup> Na década de 1870, Muybridge (fotógrafo, cientista e médico) utiliza a fotografia instantânea (cronofotografia) para fazer o estudo do movimento. Na primeira vez foram colocadas 12 câmeras de fotografia, enfileiradas para disparar a sequência do movimento do cavalo em galope. Ao passar, o movimento do cavalo acionava um cordão que disparava os obturadores das câmeras. Em outras experiências, utilizou-se até 24 câmeras. Estes experimentos resultaram na publicação da pesquisa em 1888, onze volumes nominado como “Estudos de locomoção animal” (RUSH, 2006, p. 8).

relação entre corpo e imagem e as relações também se fazem a partir da velocidade. Dai que, ao partir da velocidade como tática de composição e montagem do *corpo composto*, toca-se neste trecho de Spinoza, o qual define o *corpo composto*:

Quando um certo número de corpos da mesma ou de diversas grandezas são constringidos pela ação dos outros corpos a aplicar-se uns sobre os outros; ou, se eles se movem com o mesmo grau ou com graus diferentes de rapidez, de tal maneira que comunicam os seus movimentos entre si segundo uma relação constante, diremos que esses corpos estão unidos entre si e que, em conjunto, formam todos um corpo, isto é, um indivíduo que distingue dos outros por esta união de corpo (Spinoza, *Ética* - Parte II, AXIOMA II, Definição, 1984, p. 146).

Nesse sentido, a composição do *corpo composto* se dá a partir da relação entre os movimentos daqueles que se encontram (*quasi-corpora* e corpo). A própria montagem cinematográfica é um modo de operar a ilusão de movimento na sucessão da montagem de planos: imagem-movimento que é “célula de montagem, e não simples elemento de montagem” (DELEUZE, 1986). No campo da dança, poderíamos rescrever o trecho e propor que o corpo-movimento é a célula da montagem. Diante da presença do movimento (imagem e corpo) no *corpo composto* vale discorrer acerca de algumas questões sobre o mesmo.

### **1.6.2 O movimento: congruências entre imagens e danças**

Ciente das fronteiras borradas entre as artes, já abordadas nas reflexões iniciais sobre a dança transmídia, proponho partir de uma separação teórica-disciplinar (visual x cênico) para refletir sobre a seguinte questão: congruências do movimento na dança e na imagem. A “arte” (dita artes plásticas, belas artes, *beaux arts*, *fine arts*) adquiriu outra espessura com a entrada do movimento e da dança. Ao fazer uma digressão histórica, com o sentido de buscar o movimento, esbarraremos no aparecimento do movimento a partir da negação da imagem. Para Luiz Cláudio da Costa (2016, anotações da aula *Da grade da composição à síntese da montagem*) a partir da crítica e crise do papel de operador da imagem, os artistas passaram a negar a composição do esquema formal dominante, a unidade-grade da tela (o quadro ou *grid*). Isto se deu a partir dos seguintes investimentos: crítica e crise do espectador passivo, dissolução das questões de autoria, movimento minimalista (ainda que tenha a mediação do objeto), rejeição da autoria (início com o *ready made*), a presença do corpo físico e a efemeridade da imagem que se constrói (sem a mediação dos objetos, como em performances

e *happenings*), dentre outros. Diante destes complexos investimentos, tomarei o aspecto da negação do papel de operador de imagem, que é também enfatizado por Costa.

O artista nega a operação da imagem (ou o visível da imagem) em obras que, por exemplo, dão instruções ao espectador (como presentes em *Grapefruit*<sup>35</sup> de Yoko Ono). Nesse sentido, não há uma imagem a contemplar, mas uma ação a fazer. Nesta operação simbólica o artista “some” enquanto fazedor de imagem, ou a imagem desaparece, e o que resta é a ação que o espectador pode realizar, ou não. De todo modo, afirma-se o investimento corporal do espectador, que precisa acionar a obra a partir do movimento. De acordo com Costa (*idem*), nega-se o olhar do espectador e a experiência da imagem, a menos que o espectador realize a instrução. Ainda assim, será um ato ligado à efemeridade e não à imagem enquanto objeto. Esta operação da recusa do operador de imagem já estava presente nos investimentos da arte abstrata, que negava a imagem, pelo menos no que diz respeito ao reconhecimento da figura. Daí que o corpo físico em presença corrobora para a dissolução do artista enquanto operador de imagem. A presença do corpo e, logo, do movimento.

O investimento no movimento continuou a ser empregado como elemento estético, ainda que não estivesse ligado necessariamente à crise do operador de imagem. A questão desloca-se para a poética da experiência, da obra aberta, da necessidade de encontro com o espectador para que a obra se realize, dentre outros. Assim, estão neste campo: a escultura cinética (Alexander Calder), *Optical Art*, as obras de Vitto Aconcci, instalações interativas, *performance art*, *happenings* dentre outros. Poderia incluir ainda algumas das obras citadas nas iniciais reflexões sobre a dança transmídia, tais como *Square Dance* (NAUMAN, 1967-68), *Diagram* (WARHOL, 1962), dentre outros. Considerando o modo como o movimento atravessa estas proposições artísticas, principalmente por vias da crise e negação do operador da imagem e a poética da experiência, como a dança se coloca neste contexto?

---

<sup>35</sup> *Peça de Voz para Soprano* (1961): Instrução: “Grite. 1. Contra o vento; 2. Contra a parede; Contra o céu”. *Poema Tátil para grupo de pessoas* (1963): Instrução: “Toquem-se uns aos outros”. *Peça de Dança para Performance no palco* (1961): Instrução: “Dance em plena escuridão. Peça para o público acender um fósforo se quiser ver. Cada pessoa não pode acender mais que um fósforo.” (ONO, 1964).

É sabido que tais proposições artísticas fizeram alianças com o movimento a partir da crise do operador de imagens, todavia, na contemporaneidade este quadro sofre modificações. Principalmente ao considerar o retorno da imagem com a fotografia, o cinema e a artemídia. A crítica da imagem mudou, desde que o movimento é reivindicado como um dos seus pressupostos fundamentais: da interação da imagem baseada em movimento (da negação de operador de imagem) ao movimento da imagem digital e em 3D. Não se entrará nos detalhes, interessa neste momento a compreensão de como se dão as questões estético-políticas do movimento em relação com a imagem e a dança. Dito isto, se tais proposições artísticas nutriram-se do movimento, o que nutriu a dança? Que alianças a dança fez e o que mudou na crítica da dança? Se a arte passa a afectar-se mais com o movimento, a dança passa a afectar-se intensamente com a imagem. Enquanto outras linguagens procuram a cinética, a dança busca a imagem e o agenciamento de visualidades (corporais e hápticas).

Assim, que superfícies a dança tem buscado? Aqui, então, a superfície liga-se ao ecrã e a espessura liga-se ao movimento espectral como dança. A dança não ensaia uma fuga da tela, como unidade formal predominante. Mas reinventa os modos de apresentação desta tela, do seu predomínio visual, e passa a reivindicar a materialidade de uma imagem háptica e incorporada. Da imagem que se compõe como afecção do corpo que dança. E sobre o movimento na dança, algo mudou? O que mudou foi o próprio movimento, que já não se coloca como o único pressuposto da dança. Para André Lepecki, há um descolamento entre a dança e a ideia ontológica do movimento que a define. Se outras linguagens artísticas descobrem o movimento, a dança parece querer ir além da instância que define a sua ontologia. Assim, para o autor, o movimento já não se coloca como único pressuposto da dança. E aí surge o *still acts* (atos de parada) na dança, que serão abordados posteriormente. Na perspectiva desta pesquisa, a dança pode ser atravessada por outras questões que não reduzam seu campo de forças ao movimento. Nesse sentido, é fato que a dança vai além do movimento. Todavia, embora tenha consciência da potência política do *still acts*, e lance mão deste conceito, há um predomínio do uso da palavra “movimento” quando teço reflexões sobre a dança. Neste sentido, trata-se da potência da presença do movimento, seja nos escritos de Spinoza sobre o *corpo composto*, ou ao modo como a montagem entre dança|corpo e imagem (*quasi-corpus*) são tecidas na dança transmídia. Montagem esta que, como em Eisenstein, leva em consideração o ritmo, o pulso e os movimentos entre estes corpos.

Contudo, nestas reflexões, há também movimentos de parada, pausas e intervalos que atravessam a dança transmídia.

Na medida em que o *corpo composto* ocorre em relação com as tecnologias da imagem, da montagem moveremos à imagem com o intuito de compreender esse corpo.

### ***1.7 Considerações Parciais***

A dança transmídia vai além da especificidade e da pureza, compõe-se como múltipla e híbrida. Tece alianças com as tecnologias, mas, também, com as artes visuais, dentre outras. Seu campo de práticas não se reduz ao contágio com estas duas instâncias; entretanto, este trabalho foca estes atravessamentos específicos (dança, tecnologias e visualidades). A *estética dos afectos*, por sua vez, enfatiza a rede de diálogos e contágios na dança transmídia. Ao tomar como referência a questão ontológica destes afectos, percebe-se não se tratar de privilégio da contemporaneidade. Todavia, o momento atual corrobora e intensifica a produção e o processo de reinvenção da dança a partir dos diálogos, colaborações e afecções que incita. Dentre as quais estão os atravessamentos entre a(s) dança(s) e a(s) tecnologia(s), principalmente referentes à composição da imagem digital. Um encontro que fomenta questões e provocações no campo da dança e das tecnologias da imagem e que incitaram a escrita do primeiro capítulo. Nesse sentido, as principais questões que nortearam o capítulo, partiram de contra-posições entre “corpo máquina x *corpo composto*” e “controle x composição”. A escolha deu-se como possibilidade de iniciar um embate entre conceitos pré-estabelecidos e conceitos articulados nesta pesquisa, como prática de esboçar hipóteses e novos direcionamentos. Estas contra-posições costuram toda a pesquisa e fomentam as questões dos capítulos subsequentes. Razão pela qual foram apresentadas no princípio de exposição-discussão das principais ideias que a tese levanta e debate.

O *corpo composto* foi apresentado neste capítulo com o desejo de fazer visíveis as forças que o atravessam. Nesse sentido, desde a perspectiva da especificidade desta pesquisa, a composição do *corpo composto* reclama a afecção entre corpo e imagem (tecnologias da imagem – imagem digital). Neste encontro, a imagem apresenta-se como *quais-corpus* e agencia uma recomposição do corpo|dançarino presente em cena. Nos próximos capítulos poderá perceber-se a complexidade dos agenciamentos do *corpo composto*, que envolvem

táticas, composições e heterotopias. O primeiro capítulo ofereceu algumas pistas iniciais desta complexidade ao delinear um primeiro campo de reivindicação do *corpo composto*: a composição dos pares (poros e pixel | corpo e imagem) ao passo que problematiza algumas das noções que rondam esta composição, a saber: a noção de “corpo-máquina”, principalmente no que tange às operações de controle e comando. Considerando que a dança também trata de posicionamentos de corpo, para o qual as escolhas estéticas avizinham-se às questões éticas, sócio-políticas e filosóficas, problematizar tais noções comuns colocam-se como urgentes. A dança não renuncia ao corpo.

As linhas de fuga do controle levaram os passos ao conceito de “composição”, que neste capítulo articulou-se à noção da montagem como composição, assim como ao processo de improvisação instantânea. Neste entendimento da composição na dança transmídia que articula o *corpo composto* há, ainda, outras questões que foram apresentadas: o modo como as lógicas da composição da imagem (no cinema e no vídeo) atravessam a dança, no qual propôs-se a “composição como montagem” e a reflexão sobre o “procedimento como edição”.

No que tange ao aspecto (as linhas de fuga), apresentaram-se algumas possíveis saídas, principalmente a partir do diálogo com as práticas de Merce Cunningham, William Forsythe, assim como outros coreógrafos|dançarinos contemporâneos: 1. Improvisação baseada na autonomia do dançarino que improvisa em cena e que, portanto, propõe uma saída para além do controle, comando e hierarquizações de papéis fixos; 2. A não hierarquia entre os elementos da cena (subversão das estruturas clássicas de compor e apresentar - desmontagem); 3. Acaso e descontrole (no que tange à composição instantânea); 4. Colaboração e autoria diluída, a colaboração que se colocou tanto no contexto da *estética dos afectos* (encontros entre artistas, engenheiros, coreógrafos, tecnólogos, artistas visuais, dentre outros), quanto do dançarino que colabora com o coreógrafo. E que corrobora para a autoria diluída do coreógrafo, já que o dançarino também é criador ( e não somente intérprete) e compõe junto. Mas, faz-se presente também nos papéis borrados do dançarino que é coreógrafo, em montagens de grupo ou solo.



Apresentou-se a improvisação, então, como uma descontinuidade na própria montagem clássica<sup>36</sup> da dança (papéis fixos, dançarino-intérprete, dança pura, hierarquia entre os elementos da cena). Além da apresentação dos conceitos de dança transmídia, *estética dos afectos*, *corpo composto*, *quasi-corpus*, este capítulo realizou uma espécie de decupagem na composição da dança transmídia com objetivo de compreender e compor os conceitos anteriores. Neste processo, destaco duas questões:

**Na relação entre dança, improvisação e tecnologia a composição é potencialmente decomposição, montagem e desmontagem:** Articula com a improvisação enquanto descontinuidade e operação do (in)visível; do aparecer (compor) e desaparecer (recompor), ligada à evanescência na realização e ao efêmero. Nos próximos capítulos, principalmente no capítulo 3, o “(in)visível” vai aos poucos esboçando o “invisível” e as operações entre ver e não ver como desprogramação da imagem. Assim como se delineiam algumas táticas de *corpo composto*, dentre as quais está a invisibilidade.

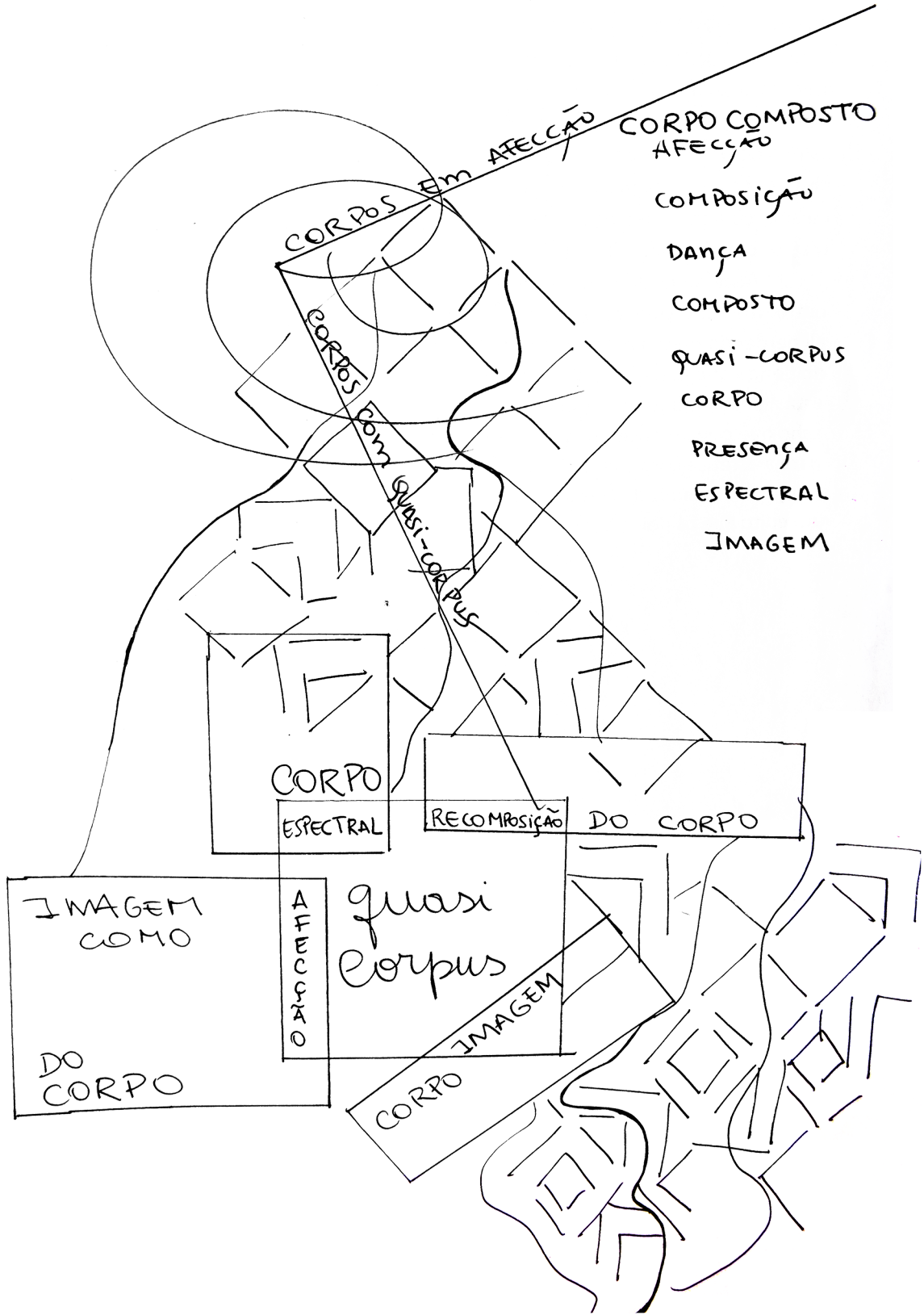
**Nos possíveis modos de composição da imagem na dança transmídia atravessam o “efeito cinema” (CALDAS) e a “edição como procedimento”:** O primeiro, com os focos multiplicados, reatualizado nesta pesquisa a partir das operações da montagem, da dissonante colisão entre o estático e o dinâmico (da montagem em Eisenstein), mas, também, de certa presença do movimento da câmera (lenta, acelerada, dentre outros) que se transfere para a composição como montagem. A edição como procedimento, por sua vez, liga-se aos *loops* presentes, *loops reverses*, reverso do tempo, desaleração, dentre outros. No capítulo dois, a questão da edição como procedimento fica mais clara, com a discussão sobre *loops*, mixagem e sobreimpressão das imagens na dança transmídia. Assim como outras questões são delineadas; duplos, espelhos, ecos, dessemelhança, anamorfoses, fetichismos, sobreposição, relacionados ao modo como as imagens digitais sucedem na dança transmídia. No capítulo 3 o tema também é retomado, em discussão sobre as operações da imagem em cena e a edição e o recorte do corpo.

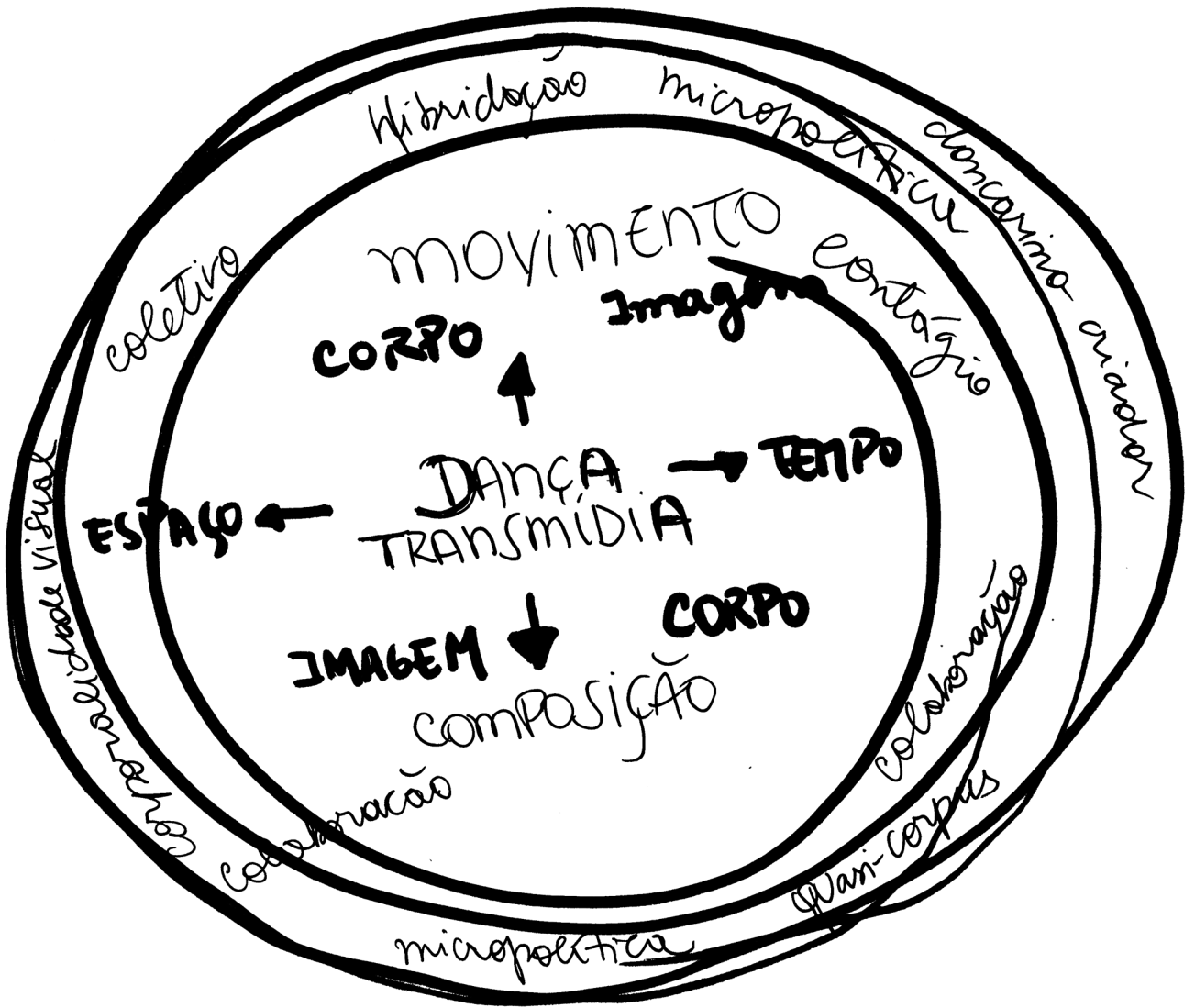
As problematizações suscitadas neste capítulo serão ampliadas nas discussões do próximo capítulo, que versa sobre os modos de composição da imagem na dança transmídia. Tais

---

<sup>36</sup> Refere-se mais ao hegemônico e não às metodologias do balé como dança clássica europeia.

proposições parciais (ou conclusões parciais) do primeiro capítulo (assim como os capítulos subsequentes), estão presentes também em formato de diagramas, desenhos e rascunhos compartilhados a seguir.







## &lt; 2 &gt;

DOS MODOS DE COMPOSIÇÃO DA  
IMAGEM NA DANÇA

Este capítulo debruça-se sobre o corpo das imagens, principalmente em relação aos modos de composição articulados na dança transmídia. Considerando que, a conceitualização da imagem a partir de marcos históricos das mídias, pode apresentar uma perspectiva reduzida, optou-se por tomar as imagens desde seu campo sócio-político. Neste campo no qual o regime da imagem define-se também pelos seus usos (modos de exposição, enunciação, circulação, composição), é dada atenção às operações de fetichização. Considerando a dança como posicionamento de corpo, tais questões são abordadas com o desejo de decupar a montagem da dança transmídia e revelar como o *corpo composto* se compõe. Neste intervalo, são apresentadas duas possibilidades: uma que agencia corpos espectrais com fetichismos|espelhamentos|narcisismos, e outra que pratica e compõe a imagem como *quasi-corpus*. Enquanto a primeira não chega a instaurar uma prática de *corpo composto*, a segunda o faz a partir da noção da imagem enquanto programa e acontecimento, o que implica em dessemelhança e ambiguidade da presença, em seus regimes de enunciação e composição da imagem como potência de dança.

### **2.1. Convergências na Dança Transmídia**

A imagem é um campo amplo. É uma visão. Pode ser tátil. Pode ser uma paisagem. Ou a escuridão quando se fecha os olhos. Imagem da imagem. Pode ter penumbra, mas é luz. Talvez seja corpo. A imagem pode até dançar. Algumas vezes ouço seus sussurros ou ruídos.

No que tange aos regimes da imagem na dança vê-se a construção de discursos que se assemelham, baseados principalmente nos conceitos de corpo virtual, corpo digital, imagem como *landscape*|paisagem, imagem como representação visual 3D, *data visualization* (visualização de dados), imagem como cenário. Estes termos parecem ser autoexplicativos, talvez seja um sintoma da pós-história que Villém Flusser já anunciava (2011), no qual as imagens substituem os textos. Os textos abortados, colapsados frente à hegemonia da imagem. Talvez essa hegemonia da imagem cale as palavras e os textos enunciados aos seus espectros. De todo modo, poucas teorias críticas sobre a dança transmídia debruçam-se sobre a espessura da imagem (e dos termos que se referem à imagem), mas debruçam-se sobre a sua superfície. Nesse sentido, a pesquisa move-se pela necessidade de ativar questões político-estéticas no campo da dança transmídia, com enfoque sócio-filosófico e crítico sobre estas inscrições no corpo da imagem, visto que a “a imagem nunca é uma realidade simples” (RANCIÈRE, 2012, p.14).

Um olho ordenado deve transpor três estados, atravessando três grandes modos (históricos) da representação e do retrato. Ele se detém inicialmente na moldura dourada de um quadro. Em seguida, penetra na imagem “real” de uma fotografia [...] Por fim, o espectador entra na televisão. Assim deslocada, ela se torna paradoxalmente mais um elemento pictural do interior da foto-quadro: arte do vídeo-arte essa de mesclar os diferentes níveis de representação e a eles voltar (BELLOUR, 1990, p.270).

Uma possível conceitualização sobre a imagem não começaria com uma única definição, tampouco iniciaria apenas pelo olhar. Começaria pelo múltiplo: os três estados da imagem (BELLOUR), os três paradigmas da imagem (COUCHOT) ou as três gerações da imagem

(PARENTE). Estes modos de aproximação da imagem tratam-na a partir dos seus modos de produção, seu referente, mas imprime, também, um tratamento acerca da história das imagens. Os três estados em Bellour referem-se à perspectiva, ao instantâneo fotográfico e à imagem em movimento, que pode se referir ao cinema, ao vídeo e à televisão. E pode, inclusive, ser ampliada para os estudos da imagem na contemporaneidade, como os movimentos das imagens de síntese, embora se trate de um movimento diferente do cinema. As imagens convergem. A dança transmídia em seus modos de composição joga com imagens híbridas. Fotografias, vídeos, telepresença, dentre outras imagens que se atravessam. Bellour (1990) tenta identificar no cinema os momentos fotográficos da parada, do frame que quase revela uma imagem estática dentro do movimento cinético. Chama a atenção para o fato de que as apropriações estéticas não devem ser agenciadas a partir dos meios e mídias em separados. Assim, colocamo-nos no campo dos atravessamentos e convergências. A dança transmídia situa-se nas passagens entre as mídias:

O que começa a interessar agora são as passagens que se operam entre a fotografia, o cinema, o vídeo e as mídias digitais [...] As fronteiras formais e materiais entre os suportes e as linguagens foram dissolvidas, as imagens agora são mestiças, ou seja, elas são compostas a partir de fontes as mais diversas – parte é fotografia, parte é desenho, parte é vídeo, parte é texto produzido em geradores de caracteres e parte é modelo matemático gerado em computador (MACHADO, 2007, p.69).

Assim, é minimamente paradoxal que algumas imagens sejam rejeitadas no campo da discussão entre dança, arte e tecnologia. Trata-se de mais uma reserva de mercado, que produz um “pensamento especificante [...] para o qual tudo o que não é digital já era” (idem, p.72). Cientes da obsolescência programada, a dança transmídia é também aquela que não se rende ao corpo obsoleto nem tampouco à ideia de obsolescência programada das imagens e das mídias.

E ainda, como nota introdutora, vale retomar o que foi dito por Aumont em relação ao sócio-político impresso nas imagens:

A imagem, percebida, gerida por um dispositivo que regula a sua relação com o espectador está sujeita a redes e usos sociais: é dizer que ela é um objeto plenamente histórico. Esta observação pode parecer trivial (existira algum fenômeno humano que esteja fora da história?), mas não é inútil formulá-la explicitamente, pois certas abordagens teóricas foram tentadas através da universalização dos conceitos (AUMONT, 2011, p.153).



Nesse sentido, ciente da tentativa de universalização dos conceitos que muitas vezes opera-se como estratégia de consolidação de “novas” linhas de pesquisa (como a Arte e Tecnologia), temos o cuidado de passar minuciosamente pelos acontecimentos da contemporaneidade, sem esquecer dos usos sociais. Logo, requer que voltemos algumas vezes à história, não para falar da História propriamente dita, mas, para que os conceitos aqui elencados façam sentido. Peço a atenção para que não se tenha posições pré-concebidas acerca da irrelevância em se falar de outros tempos. Há tantos livros sobre História, por que não se atêm somente à contemporaneidade? A escrita sobre as imagens faz-se em forma de palimpsesto, visto que não se pode negar as circunstâncias sócio-políticas e estéticas que compõem a imagem. É certo que a imagem é superfície. Mas, ao propor uma crítica das imagens técnicas no campo da dança é preciso buscar a sua espessura. Nesse sentido, os modos de composição do vídeo, da fotografia e do cinema interessam aqui, sim. Para que a pesquisa construa suas próprias percepções sobre esse trânsito de imagens na contemporaneidade.

## ***2.2 Imagens: quanto aos modos de produção***

Júlio Plaza classifica as imagens a partir de seus modos de produção, e enumera-as em imagens de modo de produção industrial e imagens de modo de produção pós-industrial. A primeira caracteriza-se pela produção de imagens a partir de artefatos ótico-mecânicos ou eletromecânicos, como a fotografia. Já a segunda, refere-se à produção de natureza numérica e digital, como a infografia e a computação gráfica, assim como a holografia. E ainda, Plaza aponta outra divisão para as imagens, que podem ser de 1<sup>o</sup>, 2<sup>o</sup> e 3<sup>o</sup> geração (PLAZA, 1998, p.24):

- Imagens de 1<sup>a</sup> geração, de caráter artesanal e único, cujo regime de produção é analógico (desenho pintura, etc). O regime de recepção é o culto;
- Imagens de 2<sup>a</sup> geração, imagens técnicas de caráter reproduzível cujo regime de produção é o analógico/digital (gravura, fotografia, cinema, vídeo). O regime de recepção é o valor de exposição;
- Imagens de 3<sup>a</sup> geração, que sob o rótulo genérico de imagens de síntese, são realizadas por computador, com a ajuda de programas numéricos ou de tratamento digital e sem auxílio de referentes externos. O regime de recepção é o valor de criação.

Couchot também defende três paradigmas da imagem que compactuam com as gerações de imagem apontados por Plaza: 1º paradigma: imagens produzidas artesanalmente, baseadas na habilidade manual e na imaginação visual; são as imagens nas pedras, o desenho, pintura, gravura, a escultura. 2º paradigma: imagens que dependem de uma máquina de registro, o que implica a presença de objetos reais preexistentes (que serão registrados). 3º paradigma: imagens sintéticas ou infográficas, calculadas por computação:

Estas não são mais, como as imagens óticas, o traço de um raio luminoso emitido por um objeto pré-existente – de um modelo captado e fixado por um dispositivo fotossensível químico (fotografia-cinema) ou eletrônico (vídeo), mas são transformação de uma matriz de números em pontos elementares (ou pixels) visualizados sobre uma tela de vídeo ou uma impressora (COUCHOT, 1988, p. 117 in SANTAELLA e NOTH, 1998, 157).

E ainda, segundo Couchot, o processo evolutivo dessas tecnologias da imagem divide-se em dois grandes momentos: 1. O da representação, vinda da pintura renascentista até o vídeo; 2. O da simulação, instaurado pelas imagens sintéticas (COUCHOT, 1993).

Estes paradigmas da imagem são nomeados por Santaella como pré-fotográfico, fotográfico e pós-fotográfico. O pré-fotográfico abarca as imagens artesanais, como desenho, pintura, gravura, dentre outros. No fotográfico, as imagens que consideram a conexão dinâmica entre a imagem e o objeto “imagens que, de alguma forma, trazem o traço, rastro do objeto que elas indicam” (SANTAELLA e NOTH, 1998, 168). E, por fim, o pós-fotográfico designa imagens sintéticas ou infográficas, imagens que são calculadas por computação. Embora os critérios separem as classificações, a contemporaneidade vive um processo de superposição das imagens. Gerações de imagens que coexistem. Raymond Bellour (1990) novamente incita um desvio nessa proposição ao afirmar que a foto não é exclusiva da fotografia. Assim como Christine Mello (2008), que reflete sobre as extremidades do vídeo e o modo como estão presentes mesmo em mídias que não “representam” o vídeo, como em transmissões de cenas em tempo real. No campo da transmídia trata-se de buscar pela convergência, reconhecer a impureza da imagem, que vai além dos seus limites.

### ***2.3 Imagem na era dos dispositivos***

As classificações da imagem, a partir de marcos históricos das mídias, é uma tomada reduzida da imagem. Como defende Joseph Domenèch (2011, p.83), uma história da imagem deve

considerar não somente os meios, mas os seus usos sócio-culturais, além da ressalva de que uma história das imagens não se limita à história das imagens na arte. Considerando, então, a complexidade no tratamento das imagens, a perspectiva desta pesquisa tem como recorte as tecnologias da imagem na dança transmídia, com atenção aos regimes da imagem, modos de exposição e composição.

Walter Benjamin chama a atenção para a passagem do caráter ritual da imagem ao caráter político, tratando das questões de cópia e autenticidade na fotografia: “No momento em que o critério da autenticidade deixa de aplicar-se à produção artística, toda função social da arte se transforma. Em vez de fundar-se no ritual, ela passa a fundar-se em outra práxis: a política” (BENJAMIN, 1985, p.186). Embora a “autenticidade” não seja mais um critério da arte em momentos de “pós-produção<sup>37</sup>” (BOURRIAUD, 2009), o político fica como questão da imagem e o *corpo composto* também se constitui com interesse na política das imagens técnicas na dança transmídia.

Compactuando com o pensamento de Flusser, Domenèch chama a atenção para o fato de que as imagens técnicas não são neutras:

O capitalismo é o que fabrica os modos de vida dos indivíduos; Isso quer dizer, entre muitas outras coisas, que as imagens técnicas que surgem desse âmbito estão impregnadas de determinada intencionalidade. Não pode haver, portanto, imagens neutras, muito menos se essas imagens surgem de um âmbito tecnológico que cumpre funções determinadas (DOMENÈCH, 2011, p.48).

Partindo do entendimento de que a imagem não é neutra e que seu processo envolve política e estética, faremos referência ao dispositivo<sup>38</sup> tecnológico. A imagem técnica é produzida pelos dispositivos/aparelhos, estes são “produtos da técnica, que, por sua vez, é texto científico

<sup>37</sup> Produção artística que lida com objetos que já estão em circulação (seja no mercado cultural ou no cotidiano), não implica necessariamente o uso da “matéria-prima”, em sua acepção de material bruto a ser trabalhado a partir da forma. Interessa-se pelo campo das formas já produzidas, no qual a ideia de novidade e originalidade da composição dão lugar ao programar, reprogramar e reordenar o já existente: “A apropriação é a primeira fase da pós-produção: não se trata mais de fabricar um objeto, mas de escolher entre os objetos existentes” (BOURRIAUD, 2009, p. 22).

<sup>38</sup> Esta noção possibilita uma tomada ampla acerca da complexidade das tecnologias, já que as linhas estéticas, políticas, científicas, de subjetividade, saber e poder atravessam o dispositivo. Deleuze, ao examinar o dispositivo a partir de Foucault, afirma que a duas primeiras dimensões deste são; curvas de visibilidade e curvas de enunciação: “Cada dispositivo tem o seu regime de luz, a maneira como esta se cai, se esfumaça, ao distribuir o visível e o invisível, ao fazer nascer ou desaparecer o objeto que não existe sem ela (DELEUZE, 1990, p. 155, tradução nossa) \* “Cada dispositivo tiene su régimen de luz, la manera en que ésta cae, se esfuma, se difunde, al distribuir lo visible y lo invisible, al hacer nacer o desaparecer el objeto que no existe sin ella”

aplicado. Imagens técnicas são, portanto, produtos indiretos do texto” (FLUSSER, 2011, p.29). A técnica carrega o texto que a criou e, logo, no dispositivo está implícito o texto. Nesse sentido, não há relação de neutralidade entre técnica e dispositivo tecnológico. As imagens técnicas não são neutras. A partir da convicção que não há neutralidade na imagem e compactuando com a ideia de que “dedicar somente à forma das imagens pode nos fazer perder de vista que as características dessa forma variam de acordo com a sua utilização” (DOMÈNECH, 2011, p.78). Cientes de que é preciso ir além da forma e atentar aos modos de afecção com a imagem, discutir-se-á alguns modos de composição da imagem na dança transmídia, com atenção aos aspectos da política da imagem relacionada à composição do *corpo composto*.

#### **2.4 Composição da imagem na dança**

Diante da necessidade de discutir os encontros entre tecnologias da imagem e a dança, apresentam-se possíveis modos de composição da imagem na dança transmídia, refletindo sobre conceitos e questões, principalmente a partir dos escritos de Abraham Moles, Arlindo Machado, Gene Youngblood, Jacques Rancière, Massimo Canevacci, Paul Virilio, Rosalind Krauss, Raymond Bellour, Steve Dixon, Vilém Flusser. Tais questões são construídas ao passo que se tem as “passagens” de algumas obras de dança transmídia. Diz-se “passagens” porque neste capítulo tais obras não serão discutidas de modo aprofundado, servem mais como pontes de entendimento entre os conceitos que se discute. Nutrem as discussões, visto que a pesquisa quer partir da prática em dança. Contudo, outras questões referentes aos modos de composição entre dança e tecnologias da imagem são abordadas no anexo, onde se apresentam algumas possibilidades de encontro a partir de uma cartografia de obras. Dito isto, apresentam-se as obras dos seguintes grupos e coreógrafos: Ivani Santana (SP|BA, Brasil), Grupo Artériaais (São Paulo, Brasil), Grupo Cena 11 (Florianópolis, Brasil), Lucinda Childs (EUA), Robert Withman (EUA), Simoni Forti (EUA), Roberth Withman, Trisha Brown (EUA).

É importante fazer uma diferenciação acerca dos conteúdos da imagem. Basicamente há dois modos possíveis de composição de imagens ligadas ao tempo: pré-gravada e em tempo real. Na pré-gravada, trata-se de imagens que já foram filmadas previamente antes da apresentação, como um vídeo, por exemplo. Em tempo real, como o nome diz, as imagens

são compostas no momento da apresentação. A princípio, a imagem é simultaneamente capturada e exposta no momento em que a dança ocorre. A transmissão|projeção é simultânea ao evento, há o caráter de processo neste tipo de configuração já que a imagem não está pronta ou fixa, compõe-se ao passo que a dança sucede. Dança e imagem compõem-se em simultaneidade.

Contudo, o território amplo dos sistemas interativos possibilita que os modos de composição em tempo real se ampliem. Por exemplo, no sistema interativo que se compõe a partir do uso de sensores<sup>39</sup> que, sensíveis ao movimento e à dança, agenciam modificações na imagem. Esta imagem pode ser capturada em tempo real ou ser um vídeo pré-gravado (previamente montado, como um trecho de vídeo). Considerando que o sistema interativo descrito pode operar modificações na imagem, estas são reatualizadas em tempo real. Ou seja, há uma imagem que compõe e recompõe em tempo real, ainda que a matriz seja um vídeo pré-gravado. Para melhor entender vale o exemplo de um sensor vestível (*wearable*) que se acopla ao corpo e às roupas do dançarino. A partir dos movimentos do dançarino o sistema interativo, composto por corpo-sensor-computador, opera modificações no vídeo que está armazenado no computador. Nesse caso hipotético, o dançarino compõe e recompõe a imagem em tempo real ao interferir nos parâmetros formais da imagem (da cor à distância entre os pixels). Assim, a depender das circunstâncias, mesmo um vídeo pré-gravado pode ter um estado instável, que oscila entre o tempo real e o pré-gravado. O tempo real atravessa a composição, já que invoca o estado de presença da imagem que se recompõe no momento da apresentação da obra. O que leva a considerar que a ideia inicial de tempo real, como imagem que é simultaneamente capturada e exposta, passa a ser apenas um dos possíveis.

Outro modo de composição da imagem em tempo real, está no processo do *data visualization* (visualização de dados). Nesta visualização a imagem é gerada a partir da captura dos dados. A câmera não reconhece diretamente as formas do corpo e reproduz estas formas como imagem capturada por câmera de vídeo. O que a câmera faz é um mapeamento e reconhecimento dos dados do corpo, dentro de um sistema de coordenadas que se relaciona à quantidade de movimento e à localização espacial: “Tipicamente, a relação entre dados gestuais (*gesture data*) e sons ou visual refere-se ao mapeamento, uma

---

<sup>39</sup> Os sensores serão abordados no quarto capítulo, no sub-ítem sobre *Motion Tracking*.

clara referência às considerações de relações primárias de espaço” (BEVILACQUA, 2007, p. 31<sup>xiv</sup>). De modo que este mapeamento e reconhecimento não está ligado à reprodução do que a câmera vê, mas, à visão computacional que produz uma imagem que surge como recomposição do corpo que dança. A visualização que se tem é resultado do diálogo entre o corpo que dança e o modo como seus dados são mapeados e recompostos como imagem (visualização).

A imagem não se compõe da captura de vídeo, pelo menos nos parâmetros usuais, mas sim do mapeamento de dados que gera uma visualização. Neste caso, não se trata do conceito de mapeamento de vídeo (*videomapping*), no qual o vídeo dialoga com um dispositivo que produz uma máscara-vídeo que se acopla às dimensões arquitetônicas ou ao objeto no qual a imagem será projetada. No *videomapping* o mapeamento está ligado à topografia do objeto|espaço|arquitetura, com a finalidade de cobrir a superfície de projeção a partir das medidas exatas da superfície na qual a imagem será projetada, gerando também uma ilusão de volume da imagem. No caso do *data visualization*, os aspectos topográficos estão presentes, mas o mapeamento, neste caso, não se realiza com o intuito de mapear superfícies. Mas, primariamente, coletar dados (de corpo, objeto, etc) e de reprojeter as apropriações dos dados que se transmutam em imagem e som, por exemplo.

No contexto da dança os processos de *data visualization* estão presentes, a título de exemplo, nos sistemas de captura do movimento, como o *Motion Capture–MoCap* e de rastreamento do movimento, como o *Motion Tracking* (detalhes sobre estes sistemas serão tratados posteriormente, no quarto capítulo). Podem ser utilizados para notação de movimento em tempo real nas obras de dança transmídia, dentre outros. As visualizações são geradas em tempo real a partir do mapeamento de dados no momento da apresentação. As imagens|visualizações são comumente compostas de imagens com teor abstrato, não se reconhecendo a partir dos aspectos corpóreos, da forma do corpo.

Retomando a questão no mapeamento, dados gestuais e *datadance*, trata-se de um mapeamento diretamente afetado pela quantidade de dados e informações mapeadas:

Esta resposta depende da quantidade de movimento ou da presença de localizações espaciais [...] O resultado é um extenso volume de dados que são gerados a cada segundo da captura de movimento. Como extrair informações pertinentes de tantos dados vindos com diferentes parâmetros ?

(BEVILACQUA, 2007, p. 27<sup>xv</sup>).

Tomando como base a questão sobre como extrair informações pertinentes, Bevilacqua (idem, p. 31) assume o *gap* (intervalo) entre a representação gestual e a captura de dados. Intervalo que também pode ser considerado como uma descontinuidade (com o sentido de recordar a composição como montagem e desmontagem), que atravessa a obra e propõe o descontrole e o ruído na apropriação.

IMAGEM	COMPOSIÇÃO NA DANÇA
PRÉ-GRAVADA	Imagem previamente montada; Trecho de um vídeo projetado {Somente <i>output</i> }.
TEMPO REAL	Capturada em tempo real e projetada em cena { câmara ao vivo + projeção – corpo é <i>input</i> e <i>output</i> }.
TEMPO REAL – SISTEMA INTERATIVO 1	Imagem capturada em tempo real tem seus parâmetros modificados pela interação com o dançarino { câmara ao vivo + sistema interativo+projeção --- corpo é <i>input</i> e pode ser <i>output</i> }.
TEMPO REAL – SISTEMA INTERATIVO 2	Imagem pré-gravada tem seus parâmetros modificados pela interação com o dançarino; Temporalidade atualizada na imagem recomposta na interação { vídeo pré-gravado+ sistema interativo+projeção}.
TEMPO REAL VISUALIZAÇÃO DE DADOS ( <i>DATA VISUALIZATION</i> )	Mapeamento de dados do corpo e do movimento gera a imagem como visualização { câmara ao vivo + visão computacional +projeção --- corpo é <i>input</i> e <i>output</i> }.

Esclarecidas algumas questões sobre a composição de imagem em tempo real, este capítulo debruça-se também sobre as imagens pré-gravadas na cena da dança transmídia. Interessa os agenciamentos que instauram a presença do *quasi-corpus* ou corpo espectral, principalmente no modo como se compõe na projeção de imagem em cena. Nesse sentido, vale esclarecer que o corpo espectral se dá como uma possibilidade da imagem que se realiza, a princípio, a partir da aparente duplicação do dançarino em cena, que pode ser realizada em tempo real ou

não, de todos os modos, o tempo interfere diretamente na discussão.

Os modos de composição da imagem na dança, usualmente projetada em telas|anteparos dispostos no palco (corpo espectral projetado x corpo em cena), remontam às primeiras experimentações da dança pós-moderna na década de 1960. Nesse sentido, tentou-se identificar em que medida esta articulação compõe-se como *corpo composto* ou como duplo|espelhamento. Assim, partimos da ideia inicial de que há distinção entre estes dois conceitos. Todavia, há de verificar se diferem ou não de fato.

### ***2.5 Looping como modo de composição: duplo x corpo composto***

Como coloca o crítico Gene Youngblood nos escritos sobre o *Cinema Expandido*, um dos modos de composição utilizados na década de 1960 baseia-se no diálogo entre a atuação, ou dança em tempo real, e a imagem projetada (corpo espectral projetado x corpo em cena). Neste diálogo, frequentemente, o conteúdo da imagem traz os mesmos movimentos da dançarina em tempo real. Ao apresentar esse modo de composição, Youngblood faz uma relação com a obra de Robert Withman. A autora cita a obra *Prune Flat* (1965), na qual há uma grande tela ao fundo onde as imagens se projetam a partir do “contraste simultâneo de uma atuação real com sua imagem ‘real’ projetada” (YOUNGBLOOD, 2012, p. 401). Este modo de composição opera a partir da imagem projetada, apresentada como uma repetição do movimento do dançarino em cena. O conteúdo da imagem compõe-se de ações repetidas do performers|dançarino|ator no palco.

A repetição é um modo de composição muito utilizado na dança, não acontece somente nos ensaios, como um modo de praticar a coreografia, mas se faz presente no momento da apresentação. Nesse caminho, o conceito de coreografia amplia-se com as improvisações em cena, que exigem experimento, mas, nem sempre atrelado à ideia de repetição como treinamento para se chegar ao melhor desempenho no palco. A repetição também pode se relacionar às propostas de dança minimalista da pós-modernidade<sup>40</sup>: “A repetição de uma

---

<sup>40</sup> Este termo é comumente utilizado para referir-se à dança contemporânea produzida dos Estados Unidos, a partir da década de 1960. A autora norte-americana Sally Bannes popularizou o uso deste termo, com inúmeros livros que discutem a dança daquele país e a noção de pós-moderno. Nesta pesquisa, o uso deste termo justifica-se quando no tratamento à dança minimalista. Já que o movimento minimalista é particularmente desenvolvido nos Estados Unidos, com a contribuição de Yvonne Rainer, Simone Forti e Robert Morris. Embora a ênfase



simples sequência de movimentos torna-se uma ferramenta – um entre numerosos paralelos entre dança e Minimalismo nas artes visuais” (ROSENTHAL, 2011, p. 11<sup>xvi</sup>). Mas, podemos também ampliar o contágio e pensar na música minimalista e a presença da repetição:

O estilo minimalista na música é representado, entre outras referências, pelas repetições ou ritmos hipnóticos, que selam o tônus da obra também no que diz respeito ao comportamento da dança. As sequências de movimento se repetem de forma evidente e se tornam viciosas, marcantes e até hipnóticas, justamente pela precisão e pela clareza de suas retomadas e contínuas reproduções (NATAL, 2012, p. 254).

E o que sucede quando a estrutura compositiva baseada na repetição transfere-se também para a imagem? Neste caso, a repetição passa a ser *loop*, termo que define a estrutura de composição da imagem, baseado na repetição. Embora a palavra “repetição” seja a tradução para *loop*, este vai além da repetição, visto que é um conceito da produção da imagem em movimento. Francesca Azzi reflete o *loop* como engenho narrativo no videoarte: “Forma de expor a materialidade da imagem eletrônica e de criar redundância e ruído, perturbando uma certa linearidade da narração” (AZZI, 2007, p. 178). A ideia de perturbar a linearidade esbarra no que coloca Merce Cunningham (2012, p.27) sobre a repetição, que propõe uma crise do clímax na dança. Com o interesse em identificar como a repetição é parte da composição na dança, selecionou-se algumas obras de dança transmídia. No que tange à composição da imagem e da dança, a partir da repetição, nomeou-se como tática de *loop da ação* ou *loop da dança* (ou *loops gestuais*).

As obras selecionadas de Trisha Brown e Lucinda Childs (ver figuras 30 e 31) compartilham do *looping da dança* como modo de composição da imagem. Em *Homemade* (Judson Church, 1966), solo de Trisha Brown em colaboração com Robert Withman, a coreógrafa está com um projetor preso às costas. Projeta-se um vídeo composto por movimentos idênticos aos que a dançarina realiza no momento da apresentação, já que Whitman fez o vídeo filmando trechos do mesmo solo. A depender da movimentação da dançarina, mudam-se os ângulos de projeção, ora sendo projetado na parede, no teto e no chão. O movimento sugere uma mulher presa em casa fazendo todos os tipos de pequenas tarefas. Por vezes, o vídeo e a dançarina tem uma sincronia na dança, realizando os mesmos movimentos. Já em

---

minimalista na arte seja atribuída à Morris (notadamente nas suas esculturas), as duas coreógrafas tem uma importante contribuição neste movimento.

*Dance* (1979), obra de Lucinda Childs em colaboração com o compositor Philip Glass e o artista visual Sol LeWitt, há também a projeção de vídeo. Enquanto a Cia de Lucinda Childs dança, há um vídeo projetado na diagonal fundo do palco. As cenas do vídeo foram capturadas em ensaios da companhia para a mesma obra, utilizando-se da mesma estratégia presente em *Brown*. Cria-se uma espécie de multiplicação dos dançarinos que estão em cena. Tem-se uma múltipla percepção dos dançarinos no palco por conta do vídeo que repete as ações do corpo em cena, como em um espelho. A imagem dos corpos tem uma escala dez vezes maior que os dançarinos presentes no palco. Vídeo e dança são apresentados de modo sincronizado, o corpo e a imagem dançam a mesma célula de movimento, muitas vezes dando a impressão de que o vídeo está sendo capturado em tempo real e projetado simultaneamente. Todavia, trata-se de um vídeo pré-gravado. Opera-se uma ambiguidade da presença a partir da semelhança da imagem do corpo que se duplica|multiplica sendo, paradoxalmente, o outro e o mesmo. Todavia, do que se trata, de fato? Espelhamento, duplo digital? Ainda não se sabe, a certeza é a de que nas duas obras as imagens projetadas advém de vídeos pré-gravados compostos por corpos que dançam, com movimentos que têm referência direta com a dança apresentada no palco.

Ao analisar obras mais recentes de dança o *loop* ainda se faz presente, porém as imagens de vídeo pré-gravado são substituídas por imagens capturadas em tempo real. Na obra *Pequenas Frestas de Ficção sobre Realidade Insistente – PFdFSRi* (2007) do grupo Cena 11, há uma câmera presa ao teto que filma o palco com uma perspectiva de topo e projeta em uma tela na diagonal fundo. O mesmo sucede em *Corpo Aberto* (2001), de Ivani Santana, no qual imagens da dança em tempo real são projetadas e modificadas a partir de um *software* em interação com a dançarina. Em ambas as obras, o processo de composição da imagem realiza-se de modo diferente ao das obras históricas citadas. Enquanto no Cena 11 e em Santana o tempo de composição da imagem e o tempo da dança coincidem, nas obras citadas anteriormente (Whitman, Brown e Childs) a imagem refere-se a um tempo anterior à apresentação da obra. Ou seja, não há imagem composta e|ou capturada em tempo real. Todavia, embora essas obras diferenciem-se quanto ao tempo de composição, relacionam-se quanto aos conteúdos da imagem: envolvem a imagem de corpos espectrais e instauram uma suposta duplicação da dança que sucede em tempo real.

Em *PFdFSRi* e *Corpo Aberto* (ver figuras 32 e 33) a escolha pela repetição|*loop* dos

movimentos do dançarino, na imagem, denota uma escolha estética que se relaciona à duração, principalmente quando o *loop* se realiza com um atraso|delay. Este atraso pode ser visto em obras nas quais o movimento da dançarina inicia-se na cena e, logo em seguida, o mesmo movimento é projetado em cena, porém, com atraso, de modo que se agencia um tipo de imagem como rastro do movimento. A câmera captura o movimento em tempo real e o re-projeta com alguns segundos de atraso. Neste caso, agencia-se uma circularidade das ações que mal acabam e já começam novamente na tela. Como um imagem composta como para “sempre presente”, que parece querer abortar duplamente o passado e o futuro. Um passado que é re-dançado como presente, que cruza com um futuro imediato que é redançado como presente na imagem. O tempo vivido como múltiplo, que não cessa de atualizar-se no presente, sem antes nem depois. Nesse sentido, o *loop* como tática de composição, pode implicar em certa transformação da experiência como nos sentidos agenciados pela coreógrafa alemã Pina Bausch. Vale destacar alguns aspectos do *loop* no campo das tecnologias da imagem, como neste fragmento que explicita tais possibilidades no videodança:

Os *loops* podem parecer idênticos, mas nós, como espectadores, não permanecemos os mesmos e, cada vez que assistimos o *loop*, uma combinação de expectativa e memória o que vemos e, assim, atingimos uma consciência mais profunda conforme o engajamento com o trabalho prossegue. A repetição cria uma revelação e uma transformação da experiência (MCPHERSON e FILDES, 2009, p.10<sup>xvii</sup>).

O uso do *loop* pode revelar e transformar a experiência, como uma possibilidade potente para a cena. A imagem como *loop* da dança que sucede na cena pode então gerar uma ambiguidade da presença do corpo que parece deslocar-se para a tela. Gerando um sentido de corpo ubíquo (distribuído).

No intuito de ampliar as possíveis questões sobre o *loop*, encontramos em Rosalind Krauss (1974) algumas passagens sobre o conceito de duplo no videoarte, no qual pressupõe uma relação narcísica entre corpo e imagem, motivadas pelo processo de espelhamento. Embora *looping* e duplo não sejam exatamente o mesmo conceito, cruzam-se no que tange ao eco da imagem. Razão pela qual escolheu-se refletir sobre tal conceito, haja vista que muitos autores|coreógrafos referem-se ao duplo digital e parecem realizá-lo em cena. Tal conceito é apresentado por Steve Dixon (2007), ao enumerar quatro possibilidades sobre o duplo digital, que corrobora para repensar a ideia do mito de Narciso a partir de sua relação com

Eco (ninfá presente no mito). A relação entre Narciso, duplo e espelho, provoca a discussão sobre possíveis desdobramentos fetichistas no campo da dança. Tais inquietações, que serão apresentadas nas páginas seguintes, levam à construção da ideia de que a anamorfose rompe com os ecos, quebra os espelhos e a ideia de narcisismo como modo de composição da imagem na dança, ou seja, distancia-se da ideia de dança enquanto fetichização. Para isso, avizinha-se aos escritos de Vilém Flusser (2008; 2011; 2014) sobre a negação do espelho nas imagens técnicas, o conceito de Arlindo Machado (1996) sobre as anamorfozes, assim como as análises de Jacques Rancière sobre a dessemelhança (2003).



30. Trisha Brown, *Homemade*, 1966.



31. Lucinda Childs, *Dance*, 1970.



32. Cena 11, *PFdFSRi*, 2007.



33. Ivani Santana, *Corpo Aberto*, 2001.

### 2.5.1 *Das relações com Narcíso: a imagem espelho*

O vídeo é capaz de recordar e transmitir ao mesmo tempo, produzindo *feedback* instantâneo. O corpo é portanto como se fosse o centro entre duas máquinas que são a abertura e fechamento de um parêntesis. A primeira dessa é a câmera, a segunda é o monitor, que reprojeta a imagem do performers com a imediaticidade de um espelho (KRAUSS, 1976<sup>xviii</sup>).

Essa configuração descrita por Rosalind Krauss, trata da presença do vídeo na composição de uma videoinstalação. A mesma configuração que articula o entre, dispositivo, imagem e corpo, repete-se no contexto da dança transmídia: corpo entre o monitor e a câmera, assim como a reprojeção da imagem capturada. Com o objetivo de melhor compreender esse modo

de composição na dança, propõe-se discutir estas ideias de Krauss. Haja vista que muitas são as obras de dança que utilizam dessa suposta tática de espelhamento, a partir da configuração de parênteses abordada por Krauss: a câmera captura a imagem do dançarino e o projetor vai reprojeter as imagens em anteparo|tela disposto no espaço cênico, configurando a imediaticidade de um suposto espelho. Tal imediaticidade pode ser vista nas obras *PFdFSRi* e *Corpo Aberto*, citadas anteriormente. De todo modo, é importante mencionar que o aspecto da dança transmídia e da convergência se faz presente quando se escolhe uma crítica ao videoarte para colaborar no entendimento da imagem no contexto da dança transmídia.

No processo de duplo a partir do espelhamento, Krauss cita as obras *Centers* (1971) e *Air Time* (1973) de Vito Acconci (ver figura na p.35). Em *Air Time*, Acconci senta com uma câmera focada em sua reflexão no espelho. Para Krauss, Acconci usa o monitor de vídeo como um espelho. O conceito de narcisismo soma-se ao processo de espelhamento. A condição do *self-reflection* (reflexão do self - de si mesmo) é a de perpetuar continuamente a sua própria imagem na reflexão (KRAUSS, 1976), compondo um duplo projetado como numa imagem de reflexão do espelho. Vale ressaltar que, em Acconci, o narciso afirma-se não somente pelo monitor enquanto espelho, mas, também, na intenção do artista de olhar a si mesmo. Ademais, o artista agencia uma estratégia de aproximação do espectador, compõe um circuito de desejo que parte da sedução daquele que o vê.

Na obra *Air Time*, Acconci fala "I and you", como se estivesse referindo-se ao espectador. Deve-se ainda considerar que a obra exposta é a documentação de uma performance que ocorreu na Sonnabend Gallery New York, durante duas semanas, na qual o artista permanece sozinho e isolado na galeria. Na galeria, a imagem era vista no monitor de vídeo, enquanto sua voz era ouvida pelos auto-falantes. Como se ele estivesse isolado numa espécie de confessionário-divã. Acconci começa falando sobre seu relacionamento de cinco anos com uma mulher, contando detalhes explícitos de sua vida com ela e os seus sentimentos mais íntimos sobre essa relação e o modo como terminaram o relacionamento. Aqui ele coloca o espectador como um participante *voyeur* que, do outro lado da tela, vê Acconci se espelhar no monitor e contar sua própria vida. Nesse sentido, ao espelhamento

e narcisismo já refletidos por Krauss, soma-se o *voyeurismo*<sup>41</sup>

Segundo Krauss, o espelhamento se faz presente também na obra *Now* (1973) de Lynda Benglis (ver figura 34). A performer se coloca em frente a um monitor, fazendo as mesmas ações que o vídeo, mas de modo reverso entre o direito e o esquerdo. Trata-se de um vídeo dentro de outro vídeo. Bengli assiste ao vídeo ao mesmo tempo que executa as mesmas ações contidas no vídeo que assiste. Enquanto Bengli realiza essas ações, ouve-se a frase: "It is now" (Isso é agora), gerando um estado de ambiguidade da referência temporal. Nessa temporalidade ambígua há o que Krauss chamou de "efeito eco do bumerangue" que gera um "tempo do presente colapsado" (KRAUSS, 1976, p.55). Nessa pesquisa, tal efeito eco do bumerangue pode ser nomeado novamente como *loop*, todavia, considerando que se trata de ações que são realizadas do final para o começo, nomearei *reverse loop*.

E no campo da dança, em que medida os processos de narcisismo e espelhamento se fazem presentes? A fim de identificar como se deflagram tais situações no campo da cena, passamos aos escritos de Steve Dixon, o qual analisa a relação entre a imagem e o performer a partir de quatro abordagens do duplo digital.

### **2.5.2 Sobre o Duplo Digital: quatro possibilidades**

O autor Steve Dixon (2007) reflete sobre o “duplo digital”, faz um apanhado sobre as teorias do duplo nesse contexto, no qual cita Antonin Artaud na obra *O Teatro e seu Duplo* (1938). E, dentre outras obras, cita a de dança *Igloos's Viking Shoppers* (2000). O autor refere-se ao duplo como “imagens dos duplos digitais dos performers” (DIXON, 2007, p. 244), no qual afirma:

Em performances recentes, o duplo como replicação da imagem é humano referente e tem sido utilizado para produzir uma gama de diferentes formas de imitação e representação que refletem sobre a natureza mutável e o entendimento do corpo e do self, espírito, tecnologia e teatro (DIXON, 2007, p. 244 <sup>xix</sup>)

O autor interessa-se pela replicação da imagem produzindo diferentes modos de imitação e representação e, a partir daí, apresenta uma classificação composta por quatro possibilidades

---

<sup>41</sup> Vale ressaltar que o lugar do espectador como *voyeur* foi muito explorado no cinema, no qual a ideia central de imersão contrói-se a partir deste aspecto.

para o duplo digital, a saber: 1. O duplo como reflexão; 2. O duplo como alter-ego; 3. O duplo como emanção espiritual; 4. O duplo como manequim manipulável. Nesse momento, será considerado o diálogo com a primeira categoria. A quarta categoria será discutida no quarto capítulo, especificamente no ítem sobre dança e avatar. Todavia, não refletiremos sobre a categoria dois e três, visto que o autor apresenta-as a partir de referências espirituais e psicológicas, não contempladas nesta pesquisa.

Na primeira categoria, o “duplo como reflexão”, Dixon defende as principais ideias a partir do narcisismo e da tecnologia como espelho. Dixon aproxima-se de Krauss ao analisar obras que dialogam com o reflexo a partir do espelho em modo *reverse loop* ou efeito eco do bumerangue, como visto na obra de Lynda Benglis. O autor também afirma que a ideia de reflexo e espelho foi muito praticada nas iniciais videoinstalações da história da arte, como também foi colocado por Krauss, no qual a imagem do espectador é capturada, assim como sua silhueta. Para Dixon, todos os tipos de duplo digital podem ser definidos como uma forma de tecnologia da reflexão (ou reflexividade) de um corpo em tempo real. Todavia, na definição que traz, o duplo digital como espelhamento realiza-se quando há uma visualidade idêntica entre corpo em tempo real e imagem.

Embora todos os tipos de duplo digital possam ser conceituados como uma forma de reflexão tecnológica de um corpo ao vivo, em nossa categorização estamos definindo especificamente a reflexão dupla como uma imagem digital que espelha a forma visual idêntica do movimento em tempo real do intérprete ou usuário interativo (DIXON, 2007, p. 250<sup>xx</sup>).

Por fim, Dixon afirma que “o performer ao vivo e seu duplo digital refletem e replicam exatamente uns aos outros [...] um dueto-espelho entre o performer ao vivo e o reflexo digital” (DIXON, 2007, p.247<sup>xxi</sup>). Assim, elegemos alguns conceitos chaves em Dixon:

1. O duplo digital baseia-se na reflexão;
2. O espelho como duplo digital ocorre quando a imagem digital preserva a imagem visual do corpo em tempo real;
3. O artista ao vivo e seu duplo digital refletem e replicam exatamente uns aos outros;
4. O dueto-espelho que sucede entre o performer ao vivo e o reflexo digital.

E ainda, sobre o narcisismo do duplo digital, coloca:

Enquanto nós parecemos olhar para o nosso próprio reflexo, não é um reflexo natural, mas uma cópia de vídeo - uma simulação eletrônica transmitida através de lentes, chips e cabos, então reproduzidas como pixels



coloridos. A água é totalmente sintética, uma série de algoritmos incitando à computação gráfica. Narciso procurou o sublime através da meditação de sua beleza natural, através da matéria reflexiva natural – água (idem, p.245<sup>xxii</sup>).

Assim, Dixon afirma que o sublime da beleza de Narciso dá lugar ao sublime tecnológico, desloca-se para a contemplação da tecnologia — eis o novo narcisismo.

### 2.5.3 *Narciso e Eco: um encontro efêmero*

O corpo-espelho nasce da imagem em que o espectador se olha,  
para sempre iludido, para sempre dividido.  
Narciso e Eco indissociados, talvez pela primeira vez.  
BELLOUR

Narciso era um jovem muito belo. Por causa da beleza as mulheres encantavam-se pelo jovem, filho de Cefiso e Liríope. O nome Narciso (tema narkhé = torpor) já parece indicar o que sua existência significaria: a beleza entorpece, atordoa, embaraça a todos aqueles por quem é vista. Muitas ninfas eram apaixonadas por Narciso, como a ninfa Eco. Por ser muito falante, Eco foi punida por Hera, esposa de Zeus, para que sempre repetisse os últimos sons que ouvisse. Passeando pelo bosque, Narciso foi seguido por Eco. Suspeitando que estava sendo seguido, ele pergunta: “Quem está aí?” Eco responde: ‘Alguém aí.’ Ele grita novamente: ‘Por que foges de mim?’ E ouve: ‘foges de mim’. Até dizer ‘juntemo-nos aqui’ e ter como resposta ‘juntemo-nos aqui’”. No mito, toda essa repetição deixa Narciso angustiado por desejar amar algo que não podia ver. Narciso entristecido caminha para a beira de um lago, onde depara-se com sua imagem pela primeira vez, refletida na água. Como nunca antes havia se olhado, pois sua mãe foi recomendada a não permitir que isso ocorresse, apaixona-se perdidamente por sua própria imagem, acreditando ser a pessoa com quem estava “dialogando”. Tenta buscar incessantemente o seu reflexo, e imerge nas águas, morrendo afogado. A ninfa Eco sente-se culpada e transforma-se em um rochedo, vivendo a emitir os últimos sons que ouve.

### 2.5.4 **Linhas de fuga : para além do fetiche**

Há uma volúpia peculiar à arte da demonstração.  
BELLOUR

A fantasia de se projetar num objeto está no processo de espelhamento e *self-reflection*, tal como aponta Krauss. Logo, a fantasia de se projetar enquanto imagem|objeto pode implicar

no fetichismo como modo de composição da imagem na dança.

Em relação à sua construção histórica, o termo “fetichismo” foi mencionado pela primeira vez em 1756 pelo escritor francês Charles de Brosses (1709-1777), que posteriormente sistematizou o conceito na obra intitulada *Do Culto dos Deuses Fetiches ou Paralelo da Antiga Religião do Egito com a Religião Atual da Nigritia*, publicada em 1760 (SAFATLE, 2010, p. 21). O sentido de “fetichismo”, nessa obra, está diretamente relacionado ao pensamento mágico de sociedades primevas quanto os cultos aos objetos inanimados, visto como sagrados totens, garantindo poder divino também aos animais e fenômenos da natureza. O autor baseou-se em relatos do período colonial, de navegadores portugueses que descreveram diversas tribos, principalmente as africanas. Assim, o termo “fetiche” é uma derivação da palavra “fetisso” da língua portuguesa antiga, que corresponde à palavra “feitiço” do português atual (SAFATLE, 2010, p. 22) e se refere ao culto de objetos inanimados, divinizações de animais e de fenômenos da natureza. Posteriormente, Karl Marx (1818-1883) cunhou o conceito “fetichismo da mercadoria” .

Ao fazer uma análise de obras de dança que se relacionam com a tecnologia a partir da imagem digital, percebe-se que a maioria dos conteúdos da imagem refere-se ao corpo. Conteúdos compostos a partir da captura em tempo real da imagem do corpo, como nas obras já citadas. Mas, também as imagens internas do corpo, como exames, radiografias e outros tipos de ressonância magnética, a chamada “reprodutibilidade técnica do corpo”, como aponta André Le Breton (2011). Em todos os modos, o que se vê é o corpo. Nesse sentido, questiona-se em que medida estas imagens se dão como táticas de *corpo composto* ou como fetiche da imagem? Importante questionamento, principalmente no contexto no qual a presença da imagem na arte, e na dança, realiza-se também como um trabalho de crítica da imagem através de táticas desviacionistas. Nesse sentido, as obras de dança transmídia deveriam dialogar com as operações das *imageries* sociais em suas poéticas. Uma vez que tais operações atravessam as composições de dança que rejeitam certos padrões estéticos da imagem do corpo, que traçam uma linha de fuga dos processo de fetichização da imagem e da falsa ideia de neutralidade da imagem. Ao examinar com mais atenção o conceito de “fetiche” avizinhamo-nos à Massimo Canevacci.

Este autor chama a atenção para as mercadorias visuais e os fetichismos visuais que se estratificam transversalmente no campo da publicidade, arte, cinema, performance, desing, moda, escrita, música. Nesse contexto, a imagem e/ou o corpo vem acompanhado da imagem-atrator. O “atrator” é um conceito chave do fetichismo: “O atrator anula temporariamente o movimento do olho exercendo um poder que une o olhar e a coisa que determina os novos cursos dos fetichismos visuais difundidos da metrópole comunicacional” (CANEVACCI, 2008, p.16). Nesse sentido, o corpo não é apenas corporal, mas expande-se em edifícios, coisas-objetos-mercadorias e imagens, numa coisificação do corpo (idem, p.18). Alguns poderiam questionar: Qual o problema em fetichizar? No contexto da dança, a escolha de corpos e imagens corroboram para posicionamentos de corpo mais ou menos potentes. Assim, debateria com outra questão: Que corpos reivindicam-se quando expõe-se apenas imagem-fetichismo? Normalmente, imagens-fetiches aparecem em obras que tentam justamente discutir a mercantilização do corpo. Mas, acabam reproduzindo o mesmo estereótipo e discurso que combatem, expõe semelhanças ao invés de compor dessemelhanças. Coisificam.

A imagem-fetichismo relaciona-se com a “imagem fática”, um termo de Georges Roques (em *Essai sur Magritte et la Publicité*) utilizado por Paul Virilio (VIRILIO, 1994, p. 32). A imagem fática define-se como imagem-alvo que força o olhar e prende a atenção, sobretudo em propagandas e anúncios que compõem a indústria da visão. Virilio chama atenção para a produção de imagem fática no campo da publicidade, onde esta tem se colocado mais como clichê do que como imagem potente: “A imagem fática que se impõe à atenção e obriga o olhar não é mais uma imagem potente, mas sim um clichê ” (VIRILIO, 1993, p. 130).

Virilio analisa as imagens-fáticas em diferentes contextos. Não somente no campo da publicidade, mas também nas chamadas máquinas de visão que são capazes de ver e perceber em nosso lugar, como as câmeras de seguranças em monitores de controle que corroboram para uma percepção auxiliada por computador<sup>42</sup>, afirmando uma visão sem olhar (o olho invisível da câmera que vê). Mas também, refere-se ao tempo da imagem, “a este tempo de exposição que nos faz ver, ou que não permite mais ver” (VIRILIO, 1993, p.129), para os

---

<sup>42</sup> Pode-se fazer uma relação com a visualização de dados, já que trata-se da visão computacional, ou seja; uma visão sem olhar, uma vez que a visualização contrói-se a partir do mapeamento feito pelo computador. Todavia, é inseparável da corporalidade que configura os parâmetros do mapeamento, seja o dançarino ou a pessoa que opera as configurações deste mapeamento de dados. De modo que, a automação da percepção não se realiza de fato.

efeitos sublimiais da velocidade em que se consome as imagens. Todos os processos resultam numa certa “automoção da percepção”, nas palavras do filósofo (idem, p.129). No contexto da dança transmídia, o *corpo composto* reivindica a composição de imagens que se afastam da ideia de imagem fática e automoção da percepção. Seguindo com o questionamento, em que medida a dança transmídia produz *corpo composto* ao invés de imagem-fática-fetichismo? Compartilha-se um trecho de Virilio, que pode ajudar a elucidar esta questão:

O paradoxo lógico, finalmente, está no fato de essa imagem em tempo real dominar a coisa representada, nesse tempo que torna-se mais importante que o espaço real. Essa virtualidade que domina a atualidade, perturbando a própria noção de realidade. Dai onde essa crise das representações públicas tradicionais (gráficas, fotográficas, cinematográficas...) em benefício de uma apresentação, de uma presença paradoxal, tele-presença à distância do objeto ou do ser que suplanta sua própria existência, aqui e agora (VIRILIO, 1993, p.131).

Pensando a partir de Virilio, muitas vezes as imagens-fáticas são expostas ao invés de *corpo composto*, quando aquele que apresenta a obra (o público) não consegue ver outra coisa senão a imagem. Uma imagem que suga seu olhar, que suplanta a existência do corpo em cena impossibilita a percepção do espaço, do tempo e do *corpo composto* na relação entre imagem e corpo em tempo real. A imagem domina o espaço-tempo como o mais importante na obra, a imagem se faz como o único corpo existente. Nesse tipo de proposta o *corpo composto* não se realiza, haja visto que este reclama encontro, estado de corpo e imagem permeados.

Voltando ao fetichismo da imagem em Massimo Canevacci, este faz uma análise dos “fluxos comunicacionais caracterizados por uma taxa crescente de fetichismo visual de matriz digital” (CANEVACCI, 2008, p.14), o que denota que no contexto da dança, e das artes, deve-se refletir sobre qual imagem compor e se relacionar, visto que há corpos que vão além da corporalidade e podem se esbarrar com a reificação. Pelas vistas como mágicos espectrais, para retomar o conceito colonial do fetichismo ligado ao objeto mágico. Neste contexto, Flusser alerta para a idolatria da imagem como objeto mágico:

O homem, ao invés de se servir das imagens em função do mundo, passa a viver em função de imagens. Não mais decifra as cenas da imagem como significados do mundo, mas o próprio mundo vai sendo vivenciado como conjunto de cenas. Tal inversão das funções da imagem é idolatria. Para o idólatra – o homem que vive magicamente, a realidade reflete imagens (FLUSSER, 2011, p.23).

Levando em consideração que a dança é posicionamento de corpo, há de se questionar que proposições constroem-se na relação entre corpo e imagem. Será que incita-se apenas o fetichismo das peles espectrais e inebriados estamos pelo desejo de ver o corpo transformado em objeto-imagem, mercadoria visual? Expandidos como imagem, como coloca Canevacci: “O corpo expandido em edifícios, coisas-objetos-mercadorias, imagens, é aquilo que se entende aqui por fetichismo visual” (CANEVACCI, 2008, p.18).

Dito isto, a imagem como espelhamento na dança pode implicar numa noção de imagem fetichista. O corpo e a fantasia de projetar-se no objeto-imagem, a transmutação em mercadoria visual. O *corpo composto* busca ir além do modo de composição enquanto espelhamento, principalmente se consideramos a dança enquanto posicionamento de corpo, que não se limita à produção publicitária, à idolatria e às mercadorias visuais. Em Flusser encontramos a ideia de que as imagens técnicas não são espelhos e nada refletem (FLUSSER, 2008). Fazendo alianças com Flusser, a dança que se propõe aqui tenta afastar-se do fetichismo implicado no espelhamento. E se a dança quiser se aproximar do fetichismo para criticá-lo como faz o Núcleo Artérias, na obra *Fronteiras Móveis* (2008), a qual propõe uma crítica ao fetichismo e ao *voyeurismo* a partir do uso do próprio espelhamento (ver figura 36 e 37)? Critica a imagem a partir da imagem. A obra é a segunda de uma trilogia inspirada nos escritos presentes em *Medo Líquido*, do sociólogo Zygmunt Bauman. As obras da trilogia dialogam com as tecnologias da imagem e compõe-se por *Ruído 5.1* (2007), *Fronteiras Móveis* (2008) e *Fleshdance 2* (2013). A primeira também lida com reflexões sobre corpos fetichizados, padrões de corpos a seguir e mercantilização.

Em *Fronteiras Móveis*, as imagens da dança são capturadas em tempo real e projetadas em múltiplas telas. Há inúmeras câmeras instaladas no palco e uma exposição do processo da captura da imagem a partir de cinegrafistas em cena que participam como performers. Imagens são captadas e manipuladas em tempo real. De acordo com o release<sup>43</sup> da obra: “Quem olha quem? O controle e a vigilância dependem do ponto de vista? As imagens vigiam a performance.” As imagens vigiam e simultaneamente expandem o espaço de realização da obra, com as múltiplas telas na qual projetam-se as danças/ações que realizam-se presencialmente. Nessa obra, assume-se a ideia de duplicidade a partir do espelhamento,

---

<sup>43</sup> Release disponível no site do grupo: <http://nucleoarterias.com/repertorio/fronteiras-moveis/>. Acesso em Outubro de 2014.

da vigília do corpo e do *voyeurismo* do público que vê diferentes perspectivas do corpo em cena, em tempo real e em modo espectral. *Fronteiras Móveis* insere outra mirada sobre o fetichismo no contexto da dança transmídia. Abre fissuras nas reflexões feitas aqui, que não devem ser tomadas como fixas, mas sim como possibilidades.



34. Lynda Benglis, *Now*, 1973.



35. Vito Acconci, *Air Time*, 1973.



36 e 37. Núcleo Artérias, *Fronteiras Móveis*, 2008.

### ***2.5.5 Imagem como acontecimento***

Na tentativa de traçar uma linha de fuga, que afaste a dança transmídia de uma tomada fetichizada, e ciente das fissuras, presentes nas reflexões que são tomadas como perguntas e não como respostas, é importante que se diga que no contexto do *corpo composto* a imagem se comporta como acontecimento e não como objeto. O sentido de “acontecimento” é tomado desde a perspectiva de Foucault, quando reflete sobre a ordem do discurso. Para o filósofo, o acontecimento do discurso realiza-se quando a “casualidade” é introduzida como categoria na produção dos acontecimentos (FOUCAULT, 2006, p. 59). No contexto da dança, podemos relacionar a casualidade ao modo como a improvisação compõe a dança em tempo real. A casualidade é elemento fundamental para a improvisação. Nesse sentido, pensar no acontecimento da imagem implica em tomá-la como improvisação, como dança.

Para refletir sobre o gesto do vídeo, que se afasta do lugar do objeto, vale retomar Vilém Flusser: “Serão gestos de composição, mas não comporão objetos ou sons, serão eventos” (FLUSSER, 2014, p.79). Assim, a imagem como afecção do corpo é evento, acontecimento. Para “acontecimento”, há de se entender dois modos possíveis de tomada da imagem (que não são os únicos); um, que tenta deslocar-se da ideia de objeto, do suporte-superfície, como por exemplo as fotografias impressas. O outro, liga-se ao tempo, atêm à duração da imagem a partir do seu movimento (imagem em movimento). Neste último, a visibilidade da imagem não se liga tanto ao objeto, mas ao tempo da sua exposição e aos modos como o tempo incide. A imagem como acontecimento está nesta relação com o tempo, da duração da imagem e da dança.

A primeira questão (deslocamento do objeto suporte) está diretamente relacionada à segunda (tempo) e vice-versa. Nesse sentido, voltando à primeira questão colocada, do deslocamento do objeto, Arlindo Machado (1988, p. 43) chama a atenção para o vídeo, por ser “a primeira mídia a trabalhar concretamente com o movimento, isto é, com a relação espaço-tempo”. Todavia, o vídeo compõe-se ambigualmente, relaciona-se ao mesmo tempo com a ideia de objeto, quando no monitor de TV (visto no monitor de televisão e não projetado), mas também aos aspectos de duração e do movimento. Vale lembrar ainda que na história do videoarte esta linguagem reivindica outros usos dos monitores, numa apropriação crítica a

partir do desvio do *status quo* da televisão, deslocando a imagem do monitor que vai do sentido de massificação (*mass-media* televisiva) em direção à sinestesia estética do videoarte. Rejeita-se o monitor como objeto temporal industrial (STIEGLER, 2007), como se pode ver nas obras de videoarte e videoinstalação de Nan June Paik.

É fato que a imagem mudou seu paradigma, do espaço para o tempo. Se antes as imagens exibiam-se em seus suportes físicos (madeira, papel, pedra) e ocupavam um lugar no espaço, atualmente elas querem ser tomadas como acontecimento. Flusser (2011, p.75) colabora para complementar o entendimento, quando afirma que nas imagens técnicas o interesse se desvia para a informação e não para o objeto. Esta proposição está diretamente relacionada ao que ele denomina como era pós-histórica, o interesse estaria então na informação e nos modos de agenciamento. Considerando que as imagens guardam textos, o interesse desloca-se do objeto industrial propriamente dito para a informação. Isto ajuda a entender como a imagem está impregnada de conceitos e em que medida tal estética envolve micropolíticas. O que evidencia os motivos para se refletir minuciosamente sobre a composição da imagem em obras de dança transmídia.

Embora não se trate especificamente de vídeo, mas da imagem na dança transmídia, a ideia de movimento e tempo permanecem como tônica. Sendo assim, a imagem como acontecimento liga-se mais ao tempo e ao movimento do que ao objeto que a exhibe. Ao incitar o tempo|duração da imagem como dança (acontecimento), esta proposição da imagem enfraquece o possível estado fetichizado ligado ao objeto. Nesse sentido, o acontecimento da imagem implica na potência de dança na imagem. Esta potência de dança se articula a partir de múltiplos modos: 1. No conteúdo da imagem que se compõe de imagens de corpos que dançam; 2. Modos de composição da imagem em relação com a dança, que envolve não somente imagem em tempo real, mas também a interação com imagens pré-gravadas a partir do sistema interativo sensor-corpo-imagem ou outros modos; 3. A ênfase na relação entre tempo da dança e tempo da imagem que compartilham o mesmo espaço cênico. Nestas três possibilidades, está implícita uma das ideias-base que definem o *corpo composto*, a imagem como afecção do corpo, que corrobora para o acontecimento da imagem como estado de dança.



### 2.5.6 A negação do espelho em Flusser

Antes afirmou-se que em Flusser a imagem não é tratada como espelho. Mas, não foram dadas as pistas sobre onde estão os cacos espelhados, onde se escondem:

As imagens técnicas nada refletem. Não são espelho. Os aparelhos não são refletores, mas projetores. Em termos mais adequados: as imagens técnicas significam programas. São projeções que partem de programas e visam programar seus receptores (FLUSSER, p.67-68, 2008).

Para o filósofo, as imagens tradicionais operam como espelhos que refletem os vetores de significado do mundo. Ao contrário, as imagens técnicas podem não ser espelhos, elas podem dar sentido ao mundo. Em suas análises sobre a fotografia, em *Filosofia da Caixa Preta*, coloca que as imagens não se espelham, agenciam a programação do mundo, apontam para fora da imagem, conferem significado ao mundo: “Não explicam o mundo, como fazem as imagens tradicionais, mas informa o mundo” (idem, p.67).

Nas imagens técnicas, não se trata de uma relação de espelhamento e fidelidade ao que se reflete no espelho. Ou daquele que se olha e se reflete na imagem e se reproduz nela. Trata-se do que se produz, o que a imagem cria, e não do que se reproduz. Segundo Flusser, deve-se considerar para onde a imagem aponta, o vetor-imagem. Assim, por exemplo, quando vemos uma foto não se deve partir da pergunta: A casa fotografada está realmente lá? Como se a questão principal fosse constatar o processo<sup>44</sup> de espelhamento ou de reprodução da casa real, como na perspectiva. Assim, na concepção de Flusser, o espelhamento é um falso problema quando nos deparamos com as imagens técnicas. Ao transpor tais questões para o campo da dança, a pesquisa toma para si a ideia de que imagens técnicas não se projetam como espelhos. O corpo que dança não é um espelho do corpo em cena, mas um modo de composição agenciada a partir de um programa entre corpo e imagem que compõe o *corpo composto*. Não se trata de reprodução do dançarino na imagem, mas da produção de imagem a partir da relação com a dança, a qual considera a ideia de imagem como programa e, logo, reprogramação. Na própria ideia de reprogramação da imagem está presente a potência da anamorfose, que será discutida mais à frente. Na dança transmídia, há um agenciamento entre programação e reprogramação da imagem a partir do ato de dançar, principalmente nas

---

<sup>44</sup> Neste processo, deve-se ir além da pergunta usual: “O corpo está lá, na imagem?”. Partir desta questão é reduzir a imagem à reprodução e espelhamento. Todavia, é preciso ir além, já que a imagem projeta, reconfigura, re-compõe o corpo e a dança. Assim, a questão anterior é um falso problema, quase sempre colocado como tônica e comumente repetido.

propostas interativas.

Todavia, assumimos a ambiguidade da negação do espelho em Flusser, visto que na obra *Gesto* faz a seguinte afirmação sobre o vídeo: “O monitor é superfície de vidro. Como é o espelho. Espécie de janela invertida. A árvore genealógica do filme é afresco-pintura-fotografia. A do vídeo é: superfície da água-espelho-lente” (FLUSSER, 2014, p.77). Contudo, independente do caráter ambíguo, as tecnologias da imagem digital ao considerarem o processo de espelhamento e reprodução, estariam se aproximando mais da concepção de arte realistas (ou seja, moderna). Por outro lado, no campo da dança, o que muda na contemporaneidade, se aparatos são trocados e se os modelos continuam os mesmos? Daí que vale expor outro trecho de Flusser: “Serão gestos de quem manipula espelhos, mas sua reflexibilidade será nova” (2014, p.78). Logo, mesmo que o espelho atravesse a composição, ainda assim, configura-se outra reflexividade (descolada da ideia de reprodução), já que se considera a concepção que parte da imagem-programa. Contudo, parece que algo faz recordar os modos de semelhança do mito da máquina em David Harvey. Talvez haja outros mitos da imagem a ultrapassar. De todo modo, a palavra água, citada por Flusser, faz recordar o mito de Narciso.

### ***2.5.7. A morte de Eco: a rejeição do looping ou quebras no espelho de Narciso***

Ao recordar a ninfa Eco, um trecho de Dixon vem à tona, quando analisa a obra de dança *Soft Mirror* (1998), de Isabelle Jenniches, Beppie Blankert e Caroline Dokter, na qual há uma reatualização do mito de Narciso. A obra é realizada por dançarinos localizados em regiões geográficas distintas, a ninfa Eco e Narciso separados (ou juntos) pela tela do computador:

No papel de Narciso, dançar um dueto com uma tela de vídeo-conferência, na qual vê-se Eco projetada numa imagem dourada e verde. O performer remoto|distante jogando com as sombras de Eco e o espelho que segue Narciso com um considerável sentido de intimidade (DIXON, 2006, p.246<sup>xxiii</sup>).

Beppie Blankert em Groningen dança com a Eco ausente, Caroline Dokter em Amsterdam, a qual tem suas imagens transmitidas via videoconferência|internet e projetada na tela. De

acordo com o release<sup>45</sup> da obra: “ A dançarina na tela é Eco, à espera do menor movimento de Narciso, a fim de segui-lo. Eventualmente, eles dançam juntos; a figura telepresente sendo um eco ou a sombra da imagem no espelho”. Nesse sentido, a presença de Eco nessa obra encoraja a refletir um pouco mais sobre o que seria o eco no vídeo. Ou, o que seria o eco da imagem? Uma vez que Eco persegue Narciso, uma imagem narcísea sucede na presença de eco. O eco da imagem poderia ser considerado como *loop*. As reflexões sobre os modos de composição da imagem na dança tem o *loop* como um dos seus possíveis modos (inclusive, nomeou-se o *loop* da dança e o *reverse loop*). É possível que tenhamos algo a considerar, ou talvez seja um risco a assumir, o que a princípio parece óbvio: na ausência do *loop*, não há imagem narcísea. Incitam-se as questões: Mas, será que basta não ter *loop*? A questão não parece “solucionar-se” de modo tão simples. Que permaneçam as questões, como um *looping*.

O *loop* é repetição, eco. O eco se coloca como um som semelhante, quando a vibração da onda sonora dura. Assim, é aquilo que dura e tem caráter semelhante ao som que o gerou. No campo das imagens o eco tem caráter semelhança à imagem que o precede. No campo da dança, então podemos arriscar que o *loop* da imagem está ligado ao corpo (quando falamos de imagem do tipo corpo espectral), ao grau de semelhança com o corpo que o compôs. Nesse caminho, voltamos a algumas ideias-chaves de Dixon, para o qual o duplo digital baseia-se na reflexividade. Assim como o espelho, o duplo digital ocorre quando a imagem digital preserva a imagem visual do corpo em tempo real. Esse sentido de preservação da imagem visual do corpo, remete à semelhança entre o corpo que dança e o corpo espectral (*quasi-corpus*). Sendo assim, a dessemelhança, entre o corpo que dança e o corpo espectral, pode provocar a quebra do espelho, romper os ecos e as relações fetichistas. A dessemelhança, por sua vez, relaciona-se diretamente à anamorfose.

## **2.6 Anamorfose e dessemelhanças: Imagens técnicas como reprogramação**

Segundo Jacques Rancière, a dessemelhança está diretamente ligado aos modos de uso da imagem. O filósofo se debruça sobre a história e atualidade desta imagem, e debate sobre

---

<sup>45</sup> Release disponível em <http://www.9nerds.com/isabelle/Smirror/>. Acesso em Março de 2016.

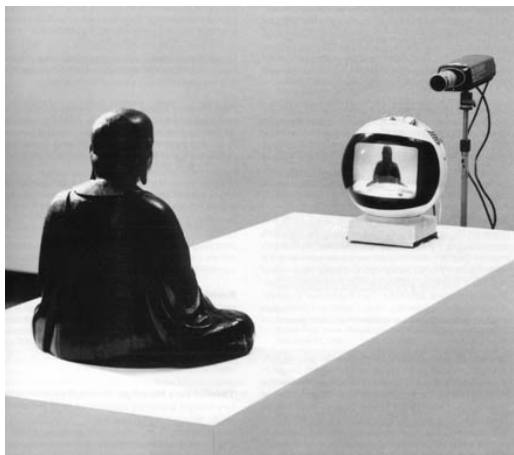
como a semelhança e a dessemelhança atravessam e compõe a imagem. Para Rancière, o trabalho da arte está em “jogar com a ambigüidade das semelhanças e a instabilidade das dessemelhanças, operar uma redistribuição local, um rearranjo singular das imagens circulantes” (RANCIÈRE, 2012, p.34). O conceito de “dessemelhança” nos faz refletir sobre as possíveis táticas de um "corpo dessemelhante" no campo da composição de imagem na dança, de corpos que são ao mesmo tempo o mesmo e diferente/dessemelhante. Sobre a dessemelhança, Dubois lança uma questão congruente ao pensamento de Rancière

Todo dispositivo tecnológico pode, com seus próprios meios, jogar com a dialética entre semelhança e dessemelhança, analogia e desfiguração, forma e informe. A bem da verdade, é exatamente o jogo diferencial e modulável que é a condição da verdadeira invenção em matéria de imagem: a invenção essencial é sempre estética, nunca técnica (DUBOIS, 2004, p. 57).

O jogo diferencial e modulável entre semelhança e dessemelhança agencia a invenção estética da imagem. Jacques Rancière, por sua vez, aponta duas operações básicas que a imagem pode designar, mas sua análise não se limita à imagem digital, abarcando também a imagem da pintura, da fotografia. A primeira realiza-se quando a imagem produz a semelhança de um original, não necessariamente a cópia fiel, mas apenas o que é suficiente para tomar seu lugar (RANCIÈRE, 2012, p.15). Já o segundo jogo de operações, são as imagens que chama de arte: “E há o jogo das operações que produz o que chamamos de arte: ou seja, a alteração da semelhança” (idem, p.17). Para o filósofo, a imagem da arte liga-se à alteração da semelhança, e esta pode assumir diferentes formas. E sobre a imagem na dança transmídia? Que presenças ensejam? Se por um lado, ao longo da história da arte, a imagem ligou-se à memória e à fixação, a dança, por sua vez, reivindicou a efemeridade dos movimentos e se afastou de um conceito fixo de imagem. A fuga do narcisismo já foi feita, aliás, os espelhos já foram quebrados pelos gritos em eco. Resta saber como agenciar tais dessemelhanças no campo da dança.

O que constitui essas imagens na dança enquanto dessemelhança? Arriscamo-nos com uma simples resposta: as anamorfoses. Esta consiste em subverter os cânones mais rígidos da perspectiva geométrica do Renascimento, provocando um desarranjo das perspectivas originais. A anamorfose nasce de uma ambigüidade de pontos de vista na construção da imagem, como no crânio anamórfico da obra de 1533, *Os Embaixadores*, de Hans Holbein (MACHADO, 1996, p. 100). Esta obra traz uma das possibilidades da anamorfose: a distorção da figura. O crânio, então, encontra-se diagonalmente distorcido sob o tapete.

Transmuta-se e desvia-se das relações perspectivas originais.



38. Nam June Paik, *TV Buddha*, 1982.



39. Nam June Paik, *Dog TV* na Galeria James Cohan, 2009.



40. Hans Holbein. *Os Embaixadores*, 1553.

Jacques Aumont também chama atenção para os processo de deformação no contexto da arte, ao relatar como a expressividade no Impressionismo, Fauvismo e Cubismo produziu-se a partir da deformação. E afirma o desvio formal enquanto possibilidade de desencadeamento da expressividade. “O que desponta é o elo quase sempre estabelecido entre novidade e deformação (...) Assim, talvez a origem da expressividade seja a deformação (AUMONT, 2014, p. 201)”. Sobre a deformação, Aumont define como uma “espécie de hipertrofia local

deste ou daquele aspecto da imagem, um efeito, que torna a imagem expressiva (AUMONT, 2014, p.201)”. Essa deformação pode ser vista a partir do exagero da cor no Fauvismo, mas também nos exageros da luz no impressionismo, que conferem expressividade para ambos. A ideia de desvio está presente não somente na imagem, mas no próprio processo da dança. No âmbito da história da dança houveram múltiplos acontecimentos que agenciaram determinados desvios que, por sua vez, fizeram com que a dança contemporânea se tornasse possível (do uso dos espaços não institucionalizados ao movimento cotidiano em cena). O desvio também está no conceito de “tática” de Michel de Certeau, como “Práticas desviacionistas que não obedecem à lei do lugar” (CERTEAU, 1994, p.92).

No contexto da dança transmídia, quais táticas seriam essas? Poderia iniciar com os desvios formais da imagem, as já citadas anamorfoses. No campo da dança, a imagem não se quer (ou pelo menos não deseja) como um registro não retocado, pautado em um processo de espelhamento e narcisismo, que se liga mais ao fetichismo do que à imagem como potência de dança. No *corpo composto*, a imagem não se realiza como um espelhamento do corpo que dança, mas sim como uma afecção do corpo: “Daqui em diante, e para manter os termos habituais, chamaremos de imagens das coisas as afecções do corpo humano, cujas ideias nos representam os corpos exteriores como estando presentes, embora elas não restituam as figuras das coisas” (Escólio da Proposição 17 da Ética, SPINOZA, p. 68). Partindo do pressuposto que a imagem é uma afecção do corpo que dança, a composição da imagem não se coloca como acessório da obra, como fetiche ou como espelho, mas como fundamental para a construção dos sentidos da obra. Como já colocado no primeiro capítulo, a definição do *corpo composto* refere-se àquele (estado|obra|corpo|imagem|dança) que se compõe de corpos em afecção com outros corpos e/ou corpos em afecção com o corpo espectral (*quasi-corpus*).

### **2.6.1 Anamorfoses operadas como dança e a rejeição ao fetichismo**

A anamorfose dá-se como um modo de afecção entre dança e tecnologias da imagem. Os desvios formais da imagem são agenciados nos traços genéticos da imagem. Tais traços genéticos compõe-se de 1. Contornos; 2. As linhas ocultas; 3. A perspectiva; 4. Texturas; 5. Valores; 6. Sombras projetadas; 7. Cores; 8. Substituição do Contorno; 9. Finura da trama; 10. Coerência lógica (MOLES, 1990, p. 218).

Nesse sentido, o desvio de um desses traços pode levar a uma anamorfose da imagem. Vale lembrar que o conceito de duplo, reflexão e espelho em Dixon refere-se à preservação formal dos aspectos do corpo que dança e é re-projetado como imagem reflexiva. Assim, a mudança “física” da imagem do corpo (corpo espectral|*quasi corpus*) é agenciada a partir da anamorfose. Mas, como estas anamorfozes sucedem na dança transmídia? Até então, não foi exposto nenhum traço da passagem da anamorfose em imagem de dança. Para isso será preciso retornar às obras citadas anteriormente. Vale ressaltar que as anamorfozes estão mais presentes quando se trata de imagem em tempo real e não em vídeo pré-gravados, como nas obras vistas em Whitman, Brown e Childs. Já na obra do Cena 11, a imagem é capturada e reprojeta em tempo real, mas com interesse no monitoramento de espaço, no qual o desvio formal poderia ser apresentado como uma possibilidade de descontrole (ou controle) desses corpos. Todavia, não há composição de anamorfozes nesta obra. Na obra *Corpo Aberto* (2001, Santana) há anamorfozes criadas pelo *software PixelToy*, na obra este “funciona como um sintetizador de imagens (...) Diversos processamentos podem ter seus parâmetros modificados em tempo real de acordo com a amplitude do sinal sonoro enviado por computador, ou por dispositivos como *mouse* e *joystick*” (IAZZETTA, 2003). A imagem dá-se como possibilidade de diálogo com o corpo em cena. Imagem e corpo modificam-se a partir da relação estabelecida entre as variáveis do *software* e da dança. Assim, se a princípio a imagem parece compor-se como espelho do corpo em cena, há que desconfiar. Vale aproximar-se a fim de ver o que a visibilidade esconde. Muitas vezes, tais sistemas interativos não estão perceptíveis, colocam-se dentro do jogo entre o visível e o invisível. Detalhes que estão no desvio dos pixels. Nesses desvio formal do pixel (da cor ou da linha, do contorno ou da textura) é onde as peles se juntam (pixel e poros) e compõe o *corpo composto*.

## **2. 7 Visualizações: imagem como anamorfose do movimento**

As obras analisadas anteriormente referem-se ao corpo enquanto conteúdo da imagem, razão pela qual discutiu-se a noção de espelhamento. Nas projeções de grafismo e imagens abstratas as análises anteriores não se aplicam, visto que não implicam na relação de duplicidade entre corpo em cena e corpo na imagem. Ao contrário, os grafismo já partem do desvio formal. Todavia, embora haja desvio formal, não se pode afirmar em que medida as

táticas de *corpo composto* se realizam. Sendo assim, apresentam-se alguns aspectos no que tange aos processo de imagem e visualização (*data visualization*), que não demandam discussões sobre o duplo, mas sim aprofundamentos sobre a anamorfose que incitam a continuidade na busca da potência da dança na imagem.

Ao continuar a busca, seremos inicialmente flagrados olhando uma fotografia, e não uma tela de computador. Trata-se da *Explodente Fixa* de Man Ray, uma fotografia de 1934. A fotografia foi depois publicada no livro de André Breton, *O amor Louco* (original em francês escrito em 1937), com a qual ele explica o conceito de *Explodente Fixa* ou *Explosante-Fixe*: “A beleza convulsiva terá de ser erótico-velada, explosante-fixa, mágico-circunstancial, ou não será beleza” (BRETON, 1996). Nesta fotografia, a dançarina Prou del Pilar, em plena dança e a sua imagem borrada pela lente de quem quis capturar um instante do seu movimento. Ela quase desaparece nas dobras do vestido esvoaçado, nos seus braços levantados. Aqui, trata-se de uma potência de dança na imagem.



41. Man Ray, *Explosante-fixe*, 1934.



Em *Explodente Fixa*, a anamorfose se faz presente com a superposição de instantes do movimento, da dança. Existem várias técnicas de anamorfose, dentre as quais Machado denomina a “cronóptica”, que “se refere às deformações resultantes de uma inscrição no tempo da imagem” (MACHADO, 1996, p.55) e, logo, do movimento. O tempo, então, surge como um elemento capaz de “abalar a própria estrutura do material, de dilatá-la, multiplicá-la, torcê-la até o limite da transfiguração” (MACHADO, 1996, p.60). Se na *Explodente Fixa* o tempo agenciou deformações/transfigurações na imagem, no contexto da dança transmídia pode-se dizer que as deformações são agenciadas pela dança em diálogos com o dispositivo. O movimento da dança é tomado como força que gera anamorfose. Mas, como sucede esta anamorfose gerada pelo ato de dançar em contexto transmídia? Supõe-se que a anamorfose cronóptica se faz presente nos processos de *data visualization*.

Há algo em comum entre os processos de *data visualization* e as anamorfozes. De acordo com Birringer os processos de visualização estão “baseados na mutabilidade dos dados, os espalhamentos de dados e transduções” (BIRRINGER, 2011). Este trecho denota o que já afirmado anteriormente sobre o ato de transformar dados do movimento em imagens. Nesse sentido, o computador (a partir da câmera) ao capturar gestos e movimentos como *input* do sistema, faz uma espécie de transdução que transforma este *input* de dados em *output* que é imagem (mas que também pode ser áudio, a depender da composição). Todavia, o *output* pode gerar também informações textuais, notação, áudio, espectrogramas, gráficos, dentre outros. Neste agenciamento, as visualizações de dados colocam-se muito mais como uma operação de dessemelhança, de modo que frequentemente o *out put* não reproduz visualmente a *gestalt* do corpo.

O processo de *data visualization* está presente na obra *How long does the subject linger on the edge of the volume* (2005) de Trisha Brown Dance Company em colaboração com OpenEndGroup (Shelley Eshkar, Paul Kaiser, and Marc Downie). Nesta obra, há captura de dados e movimento em tempo real, por meio do sistema de *Motion Capture*. De acordo com entrevista de Soerensen e Lyng à Marc Downie (2005), a obra estrutura-se basicamente de uma tela transparente em frente ao proscênio, ou seja, à frente dos dançarinos (como em *Biped* de Cunningham); 16 câmeras infra-vermelhas espalhadas no palco que capturam o movimento dos dançarinos. Com esta quantidade de câmeras, pode-se escolher com quais perspectivas a imagem projetada será composta; dançarinos tem 12 marcas espalhadas pelo

corpo. Estas marcas (*markers*) podem ser iluminadas ou desaparecer da captura das câmeras infra-vermelhas. Assim, pode-se escolher os dados a partir da perspectiva (posicionamento da câmera) e das partes do corpo em movimento. A obra inicia-se com triângulos (representações gráficas) que se movem pela cena, indo da direita à esquerda do palco. Neste processo, podem passar pelo dançarino ou não (como se o dançarino estivesse posicionado em uma posição na linha de trajetória que vai da direita à esquerda do palco). Daí que Downie (2005) chama estes triângulos de “agentes artificiais”, pela possibilidade que tem em conectar ou desconectar dos dançarinos. De modo que, nesta repetição de deslocamentos (passando ou não pelo corpo), vai gerando a otimização do agente, de conectar ou desconectar do corpo. Para Downie, este é um processo de Inteligência Artificial.

Um fato interessante, apontado na entrevista de Downie, é que os dançarinos não vêem a imagem. Considerando que a imagem é projetada na tela que está à frente dos dançarinos, é possível ver somente a luz do projetor que aponta para o palco. E a afecção, como se dá nesse processo?

Eles realmente não podem ver as projeções. Primeiramente, a imagem é projetada frontalmente, o que significa que o que todos os dançarinos vêem é a luz do projector apontando para eles. Segundo, os dançarinos estão mentalmente em algum outro lugar. Eles estão concentrando seus corpos e não assistindo o *feedback* da imagem<sup>46</sup> (DOWNIE, 2005<sup>xxiv</sup>).

A imersão é uma escolha na composição, que pode estar ligada ao estado corporal que a presença cênica implica. Contudo, o *corpo composto* não se compõe a partir do isolamento, mas, principalmente, da possibilidade da composição da imagem como uma afecção do corpo. Por um lado, há afecção com o corpo, já que a imagem advém da visualização computacional destes movimentos. Todavia, enquanto o dispositivo vê, ao dançarino é negado o olhar. Nesse sentido, há certo paradoxo, pois como afectar-se com aquilo que não vejo? Nas discussões sobre agenciamentos de invisibilidade a afecção é possível, mesmo que se componha como um não ver. Todavia, o que se coloca em questão é o modo como as táticas de *corpo composto* intensificam-se ou não. De modo que, na obra *How long does the subject linger on*

---

<sup>46</sup> No texto da entrevista, Downie refere-se à palavra “imagery” e não “image”. O artista usa este termo com o sentido de enfatizar o processo de visualização de dados. Alguns autores, como Lev Manovich, defendem que no processo de visão computacional, trata-se de algo mais complexo do que produção de imagem. Nesse caso, o termo “imagery” enfatiza a visão computacional, realizada a partir da visualização de dados. Esta questão não será aprofundada na pesquisa, sugiro a leitura do livro *Antropologia da Imagem*, do alemão Hans Belting (2007).

*the edge of the volume*, o dispositivo é afectado pelo dançarino e este afecta-se como em efeito dominó, por vias do dispositivo que compõe a imagem em diálogo com sua dança. Todavia, o corpo presente não se relaciona com a presença da imagem. Não há partilha na composição por parte do dançarino. Se se pretende que a obra afecte o público presente, como traçar essas linhas de contágio e afecto entre corpo|dança e imagem|visualização? Nesse sentido, outra questão anuncia-se: Como potencializar a imagem como afecção do corpo? Já que, a princípio, a obra articula-se a partir do *voyeurismo* unilateral do dispositivo que captura. Então, outra questão vem à tona, sobre o que de fato muda no dançarino se as imagens atravessam a composição, mas sem cruzar a sua imersão. Talvez o que mude seja a sensação de ser visto pela câmera e pelo público, uma sensação *voyeur* que talvez altere o estado corporal do dançarino. De acordo com a entrevista, são raros os momentos em que o dançarino vê a imagem, como no solo que Downie descreve quando projetam a visualização do movimento no corpo da dançarina.

Voltando às questões técnicas da obra, permeadas por conceitos, já que imagem é conceito (FLUSSER, 2011), estes dados (do movimento) geram a projeção de imagem no palco, com as visualizações que são compostas por linhas, formas computadorizadas, geométricas, dentre outros. De certo modo, as imagens podem ser afirmadas como um tipo de notação. Ao considerar a questão da notação e da captura do próprio movimento, a imagem produzida pode ser, ainda, tomada como um *loop* do movimento. Mas, um *loop* que considera o ruído, o desvio e a anamorfose. A obra compõe-se a partir do sistema de captura de movimento (com 18 câmeras infra vermelhas que capturam o movimento de quatro dançarinos vestidos com os marcos reflexivos). Instaura-se a partir da invenção estética da imagem, no jogo das operações que não se baseiam na semelhança do corpo em cena. Mas sim no diálogo com este, a partir do movimento e da anamorfose das formas geométricas em questão (linhas, triângulos, dentre outros).

Lev Manovich, por sua vez, reflete sobre dois tipos de visualização de dados: *scientific visualization* (visualização científica) e *information visualization* (informação visualizada). A primeira é mais praticada no campo da medicina e a segunda no contexto do design, o que também envolve atravessamentos com as composições de imagem na dança, já que permitem criar visualizações animadas, assim como visualizações interativas. Sendo assim, trataremos aqui da *information visualization* ou *infovis*, que tem como central: “mapear algumas

propriedades dos dados em representação visual” (MANOVICH, 2010<sup>xxv</sup>). No que tange ao mapeamento, trata-se de “ Mapear as propriedades dos dados que estamos mais interessados em topologia e geometria” (idem<sup>xxvi</sup>). Assim, utiliza-se as variáveis espaciais, como posição, tamanho, forma, distância entre os pontos, mas também curvatura de linhas e movimento. Ao considerar estes parâmetros de mapeamento, a visualização é um tipo de remapeamento da dança. A visualização é o *output* do sistema e a dança, por sua vez, é ao mesmo tempo *input* e *output*, porém diferentes aspectos da dança são levados em consideração. De todo modo, há uma certa co-presença da dança, já que é simultaneamente o *output* e o *input*.

De acordo com Manovich, trata-se de criar visualizações eficazes que remapeiam a projeção de tempo em espaço (2010). Assim, no que tange à visualização de dados do movimento, no *input* trata-se de tempo, ou seja, o movimento da dança que é mapeado como um tipo de dado topológico. Assim, há uma primeira anamorfose do movimento que é remapeado, passa de tempo à espaço, sofre um desvio já que se trasmuta em mapa, ou seja, um parâmetro ligado à topologia do espaço, como afirmado por Manovich. Já no *output*, o dado inicial de tempo|movimento|dança, que foi remapeado como topológico, é novamente recomposto como tempo|movimento|imagem, já que produz uma transdução destes processos a partir do *output*, que é a imagem em movimento (tempo).

No que tange à anamorfose, neste caso, não se trata tanto de anamorfose da imagem, mas de uma anamorfose simbólica da dança|movimento, a qual se dá como topológica e cronóptica. Em Virilio, a anamorfose está ligada ao que falseia: “o anamorfismo é criado por uma alteração das dimensões, uma falsificação dos fatores da distância e da aparência” (VIRILIO, 2015, p. 74). A anamorfose, como falseamento, coloca um campo de possibilidades que não se relacionam a partir do grau de veracidade. E portanto, considera conceitos bastante abstratos, como por exemplo o espaço da imagem e a topologia do movimento.

A partir da reatualização do conceito de anamorfose cronóptica da imagem, em Machado (1996), esta pesquisa inaugura questões referentes à *anamorfose topológica*. A anamorfose cronóptica da dança|movimento está relacionada às deformações ou desvios resultantes de uma inscrição no tempo da dança. Já a anamorfose topológica refere-se a deformações ou desvios resultantes de uma inscrição no espaço da dança. Uma vez que, tempo e espaço na dança são componentes inseparáveis, ambos sofrem desvio|anamorfose. Tempo e espaço da dança|movimento são mapeados como dados topológicos. Considerando que o espaço

mantém as suas características topológicas, abordarei a anamorfose cronóptica. O desvio na inscrição do tempo ocorre quando os movimentos|tempo da dança são mapeados como dados topológicos: transitam do tempo para o topológico.

Vale ressaltar que se trata de uma deformação simbólica, visto que o corpo em cena não muda, mas gera-se outro tipo de código-tempo a partir do deslocamento da informação temporal do movimento em cena, para dados topológicos mapeados pela plataforma|computador. Simultaneamente, o movimento|dança inscreve-se como corpo em cena e dado topológico computadorizado, de modo que constitui um tipo de duplo da dança. A imagem, compõe-se como uma espacialização da dança, é tomada como uma dimensão do movimento do dançarino e, portanto, produz uma co-presença deste corpo. *O corpo composto* faz-se presente nesta co-presença, onde a imagem é um afecto do corpo que dança. Uma imagem que se produz a partir de uma topologia do espaço-tempo-movimento da dança.

Na perspectiva da produção da imagem como espacialização da dança está implícita a ideia de que há uma invisibilidade do movimento da dança, revelada na imagem. A partir de certos aspectos do tempo|movimento da dança, que são remapeados e reconfigurados como topológicos, faz-se possível produzir o que antes não se reconhecia no movimento, o que estava invisível. Vale ressaltar que a invisibilidade também está ligada ao que se vela e desvela, não se refere somente ao que está ausente. Nesse sentido, o desvelamento do aspecto topológico da dança|movimento|tempo apresenta o que antes estava invisível.

Nas obras e projetos em que as imagens revelam-se como um modo de representação visual do movimento, como na obra citada de Brown (e em tantas outras obras de dança transmídia), agencia-se uma visualidade que até então estava invisível. Os grafismos e abstrações dão-se como um modo de composição da imagem que implica em desvelamento. Faz ver um visível invisível. Há muitas camadas a desvendar quando o assunto é movimento. Mas, há sempre um segredo. Este investimento estético em desvendar os componentes do movimento não é privilégio da contemporaneidade, basta pensar na Labanotation de Rudolf Von Laban e tantos outros sistemas de notação anteriores. Contudo, há uma diferença na qualidade do tempo, já que notações são usualmente feitas à posteriori, enquanto as tecnologias digitais possibilitam a quase instantânea reescrita e reinvenção do movimento. Além do que vão além da ideia de notação, mas de recriação do movimento, da dança. Como visto, os tais grafismos, ou representações abstratas do movimento tomados

como um tipo de anamorfose do movimento. Já as anamorfozes da imagem do corpo (que preservam a *gestalt* corpo) implicam desde o começo em visibilidade, já que se vê o “modelo” da anamorfose em cena, o corpo que gerou o contágio e a produção da imagem. Por outro lado, as anamorfozes são atravessadas pelas operações entre o visível e o invisível.

## 2.8 Proposições em processo ou considerações parciais

As questões levantadas no capítulo apresentaram e discutiram noções sobre tecnologias da imagem, interessadas nos modos de composição destas na dança, ou seja, com o desejo de investigar a natureza do *corpo composto*. Tais reflexões corroboraram para o entendimento do *corpo composto* desde o campo das táticas que se quer reivindicar, a saber: a imagem enquanto acontecimento e que, logo, afasta-se das operações de semelhança, espelhamento, duplo, fetichismo. O acontecimento da imagem pode realizar-se a partir de diferentes táticas de *corpo composto*, que instauram a imagem como afecção do corpo e a imagem em estado de dança (ou devir dança). Neste capítulo, priorizou-se a noção de “dessemelhança”, que é tomada como operação possível para uma tática de *corpo composto*. Da dessemelhança que pode apresentar-se a partir do falseamento da anamorfose, mas também no invisível instaurado (que será retomado no próximo capítulo). Em suma, imagens que tentam afastar-se das armadilhas da fetichização.

A crítica da fetichização na dança transmídia foi delineada a partir de três pressupostos básicos para a sua realização;

1. A fantasia de projetar-se num objeto;
2. A presença da imagem-fática e a imagem atrator;
3. O estado não permeável entre corpo e *quasi-corpus*: a imagem fática que suga o olhar e, logo, não compõe uma visualidade como afecção e ambiência compartilhada|permeável entre corpo e *quasi-corpus*.

E ainda, pôde-se constatar que a possível fetichização está diretamente relacionada à noção de “semelhança”, que envolve principalmente; 1. Reprodução: imagem como cópia, espelho e duplo do dançarino. Semelhança suficiente para tomar o lugar do original, ou seja, o dançarino; 2. Cópia fiel ao original; 3. Semelhante à matriz que o originou (o corpo que compõe o *quasi-corpus*); 4. Configurações narcísicas - imagem como captura do *self*; 5.

Operações da imagem como duplo; 6. Dueto-espelho entre o dançarino e o duplo digital – Narciso e seu reflexo, dentre outros. Como se pôde ver na discussão deste capítulo, as questões do fetichismo e da semelhança atravessam-se por vias do duplo, Narciso, espelho, ecos e *loops*<sup>47</sup>.

Com o intuito de desviar-se das fetichizações, a anamorfose é apontada como uma possível linha de fuga. Nesse interin, a imagem foi defendida enquanto programa, e não como espelho. O que possibilita também pensar em desvios do desprogramável, para articular as táticas de desprogramação da imagem no contexto do *corpo composto*. O agenciamento de dessemelhanças no *corpo composto* (dos modos como compõem-se o *quasi-corpus*), incitam a invenção estética da imagem, que joga com as operações de alteração da dessemelhança, desfiguração, anamorfose, invisibilidade, dentre outros. Nesse sentido, as reflexões atentaram-se à construção do sentido possível da imagem como uma afecção do corpo, da imagem em devir dança. Tal afecção pode realizar-se a partir das anamorfozes, agenciadas pelo dançarino que compõe o *quasi-corpus*.

Os agenciamentos de anamorfozes da imagem, na dança transmídia, foram defendidos a partir dos possíveis: 1. Desarranjo das perspectivas originais; 2. ambiguidade de pontos de vista na construção da imagem; 3. Distorção da figura (imagem); 4. Desvio das relações perspectivas originais; 5. Deformação: hipertrofia local de algum aspecto da imagem – cor, forma, luz, linhas, perspectiva, texturas, dentre outros; 5. Falseamento – como por exemplo a falsificação dos fatores da distância e da aparência; dentre outros. Há ainda, três linhas de forças que cruzam os campos de ação da anamorfose (dessemelhança, acontecimento, ruptura) que podem colaborar no entendimento:

1. A **dessemelhança** entre imagem e corpo (não há modelos miméticos, ainda que o corpo|dançarino seja *in put* e *out put* da imagem);
2. O **acontecimento** da imagem: da presença da improvisação (casualidade do discurso|práxis) e da imagem como afecção do corpo;
3. **Operações de ruptura** com ecos, narcisismos, duplos e espelhos da imagem.

---

<sup>47</sup> As conclusões parciais sobre a noção de *loop*|repetição na dança e na imagem, são apresentadas em formato de diagrama ao final do capítulo.

Propondo ainda uma decupagem na anamorfose, este capítulo apresentou duas proposições: a anamorfose topológica e a cronóptica — embora conceituadas em separado, estas anamorfoses cruzam-se. Estas anamorfoses estão usualmente presentes quando há envolvimento de tempo real na imagem (captura da imagem e projeção simultânea, sistemas interativos, *data visualization*, dentre outros).

#### **Anamorfose topológica:**

- Deformação ou desvios resultantes de uma inscrição no espaço da dança;
- Movimento|tempo da dança é mapeado como dado topológico (como na visão computacional - *data visualization*);
- Transitam de temporal à topológico (ainda que indissociado);
- *Quasi-corpus* compõe-se a partir da deformação. Todavia, a deformação do corpo em cena é simbólica (já que o corpo em cena não muda);
- Imagem como espacialização da dança (co-presença do corpo na imagem e no palco);
- Invisibilidade (o antes não visto) revela-se nos processos de *data visualization*.

#### **Anamorfose cronóptica:**

- Deformação resultante de uma inscrição do movimento;
- Pode acontecer na superposição de instantes de movimento;
- O tempo interfere na estrutura da imagem (dilata, multiplica, torce) até a transfiguração.

<b>ANAMORFOSE</b>	<b>ANAMORFOSE TOPOLÓGICA</b>	<b>ANAMORFOSE CRONÓPTICA</b>
Desarranjo das perspectivas originais;	Deformação ou desvios resultantes de uma inscrição no espaço da dança (ou da imagem);	Deformação ou desvios resultantes de uma inscrição no tempo da dança (ou da imagem);
Ambiguidade de pontos de vista na construção da imagem;	Movimento tempo da dança é mapeado como dado topológico, via visão computacional;	Tempo interfere na estrutura da imagem (dilata, multiplica, torce até a transfiguração);
Distorção da figura;	Transitam do temporal ao topológico (ainda que	Transitam do espacial topológico ao



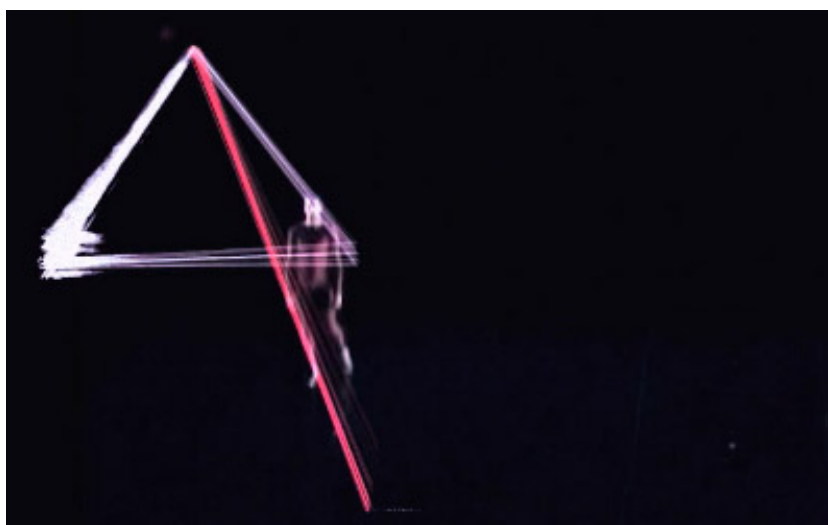
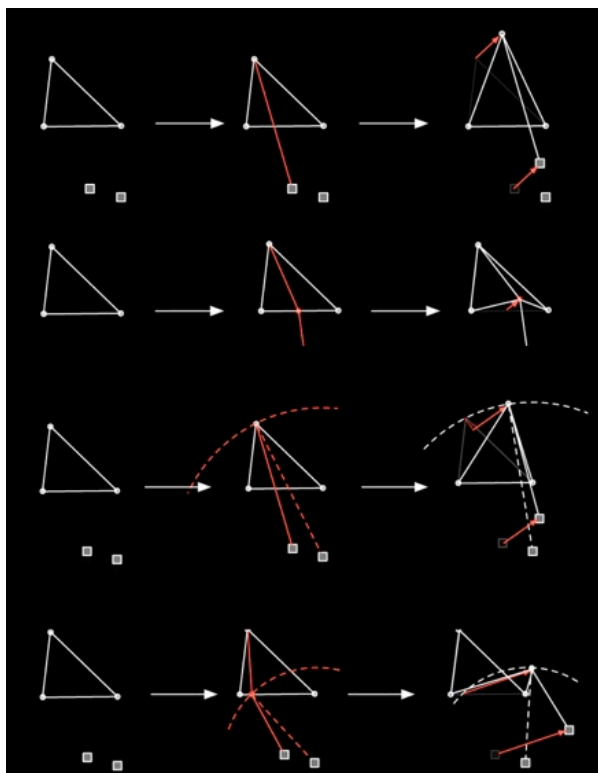
	indissociados);	temporal (ainda que indissociados);
Desvio das relações originais;	Deformação simbólica (deformação na imagem, e não no corpo);	Deformação simbólica (deformação na imagem, e não no corpo);
Deformação (hipertrofia local de algum aspecto da imagem - corpo, forma, luz, linhas, perspectiva, textura, dentre outros);	Imagem como espacialização da dança (co-presença do corpo na imagem e no palco);	Imagem como duração da dança (co-presença do tempo-movimento da dança na imagem e no palco);
Alteração das dimensões.	Invisibilidade (o antes não visto) revela-se nos processos de <i>data visualization</i> .	Invisibilidade (o antes não visto) revela-se nos processos de <i>data visualization</i> .

Por fim, este capítulo evidenciou as micropolíticas que atravessam a imagem como afecção possível do corpo que dança. E, desde modo, apresentou as complexas redes que são tecidas na composição do *corpo composto*. Diante do exposto, a noção de acontecimento da imagem intensifica-se e realiza-se na dança que compõe a partir da improvisação, com maior probabilidade de encontro entre corpo e *quasi-corpus*<sup>48</sup>. Do tempo real que atravessa não somente este encontro, mas possibilita que a própria imagem seja composta em tempo real, como acontecimento da dança (afecção-dança entre dançarino e *quasi-corpos*). Eis que é anunciado o estado de dança da imagem. Nessa experiência do tempo presente, a própria imagem “descola-se” da noção do objeto, já que a produção da imagem refere-se ao tempo-dança que a compõe e não somente ao suporte que a reproduz. Principalmente quando se tem em vista que o processo de espelhamento não é enfatizado no *corpo composto*, mas sim a noção de dança como programação e desprogramação (também montagem e desmontagem) da imagem ou *quasi-corpus*. Assim, ao se debruçar sobre a composição da imagem na dança transmídia o capítulo conclui que não se trata de corpo que dança *versus* imagem projetada. Mas, dança que se faz na afecção entre estas instâncias, da própria imagem como devir-dança. O sentido de *corpo composto* completa-se quando o entendimento da dança transmídia alarga-se como aquela dançada pelo corpo|dançarino e pela imagem (*quasi-corpus*). Dito isto, o *corpo composto* afirma-se como: reprogramável; além da lógica da reprodução e espelhamento (não é um espelho), segue em direção à recomposição, reconfiguração, reprogramação, dentre outros; É um programa (e

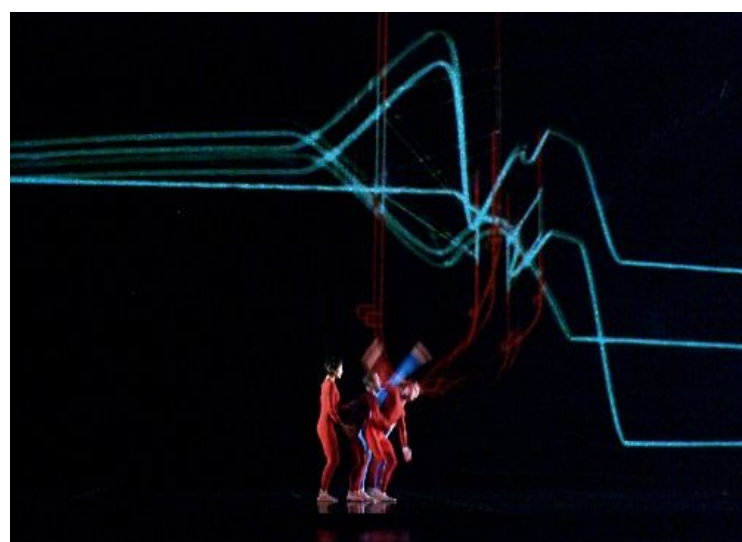
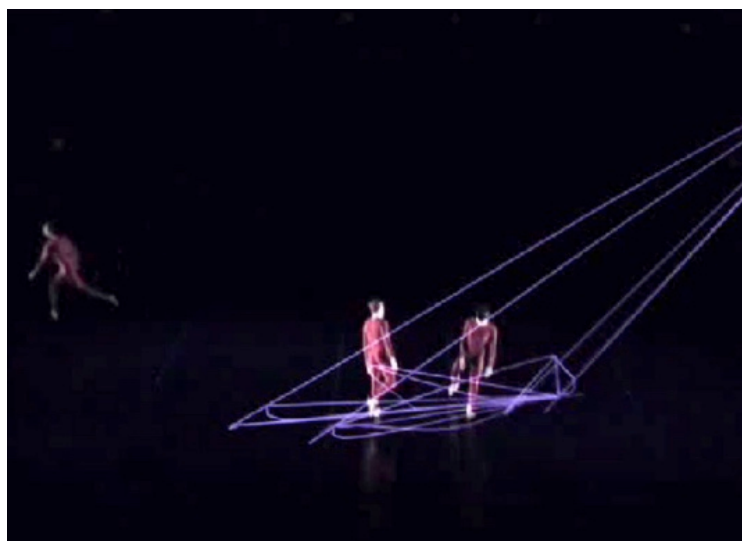
<sup>48</sup> Considerar as questões já abordadas, de usos da imagem sem a apropriação pela dança, que instauram uma espécie de colagem dissociada (sem afecção e contágio) entre corpo e imagem.

reprograma) composto entre corpo e imagem.

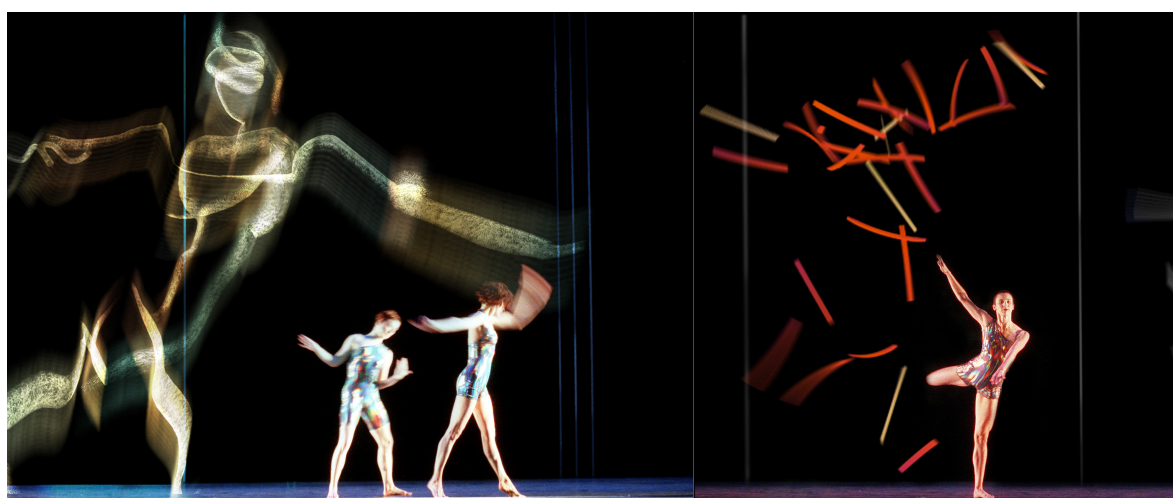
No próximo capítulo, serão detalhadas questões da invisibilidade em relação à anamorfose. Passaremos às obras *Corpo em Obra* (2013-2016) e *Sentidos da Presença* (2012), obras de dança transmídia desenvolvidas pela autora desta pesquisa. Os modos de criação das obras serão enfatizados para melhor compreender a natureza e o processo do *corpo composto* e suas possíveis táticas.



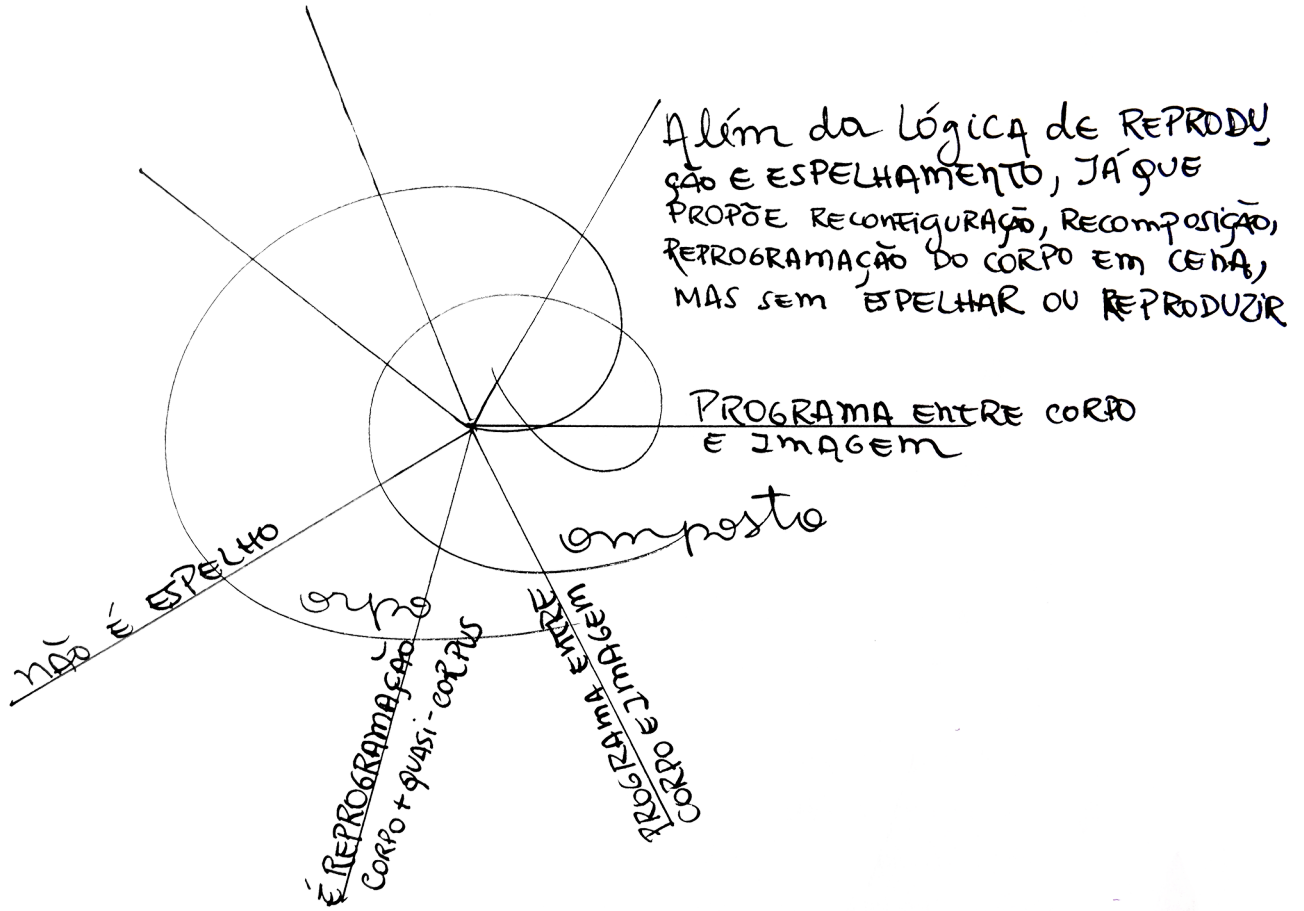
42 e 43. Trisha Brown Dance Company e OpenEndGroup, *How long does the subject linger on the edge of the volume*, 2005



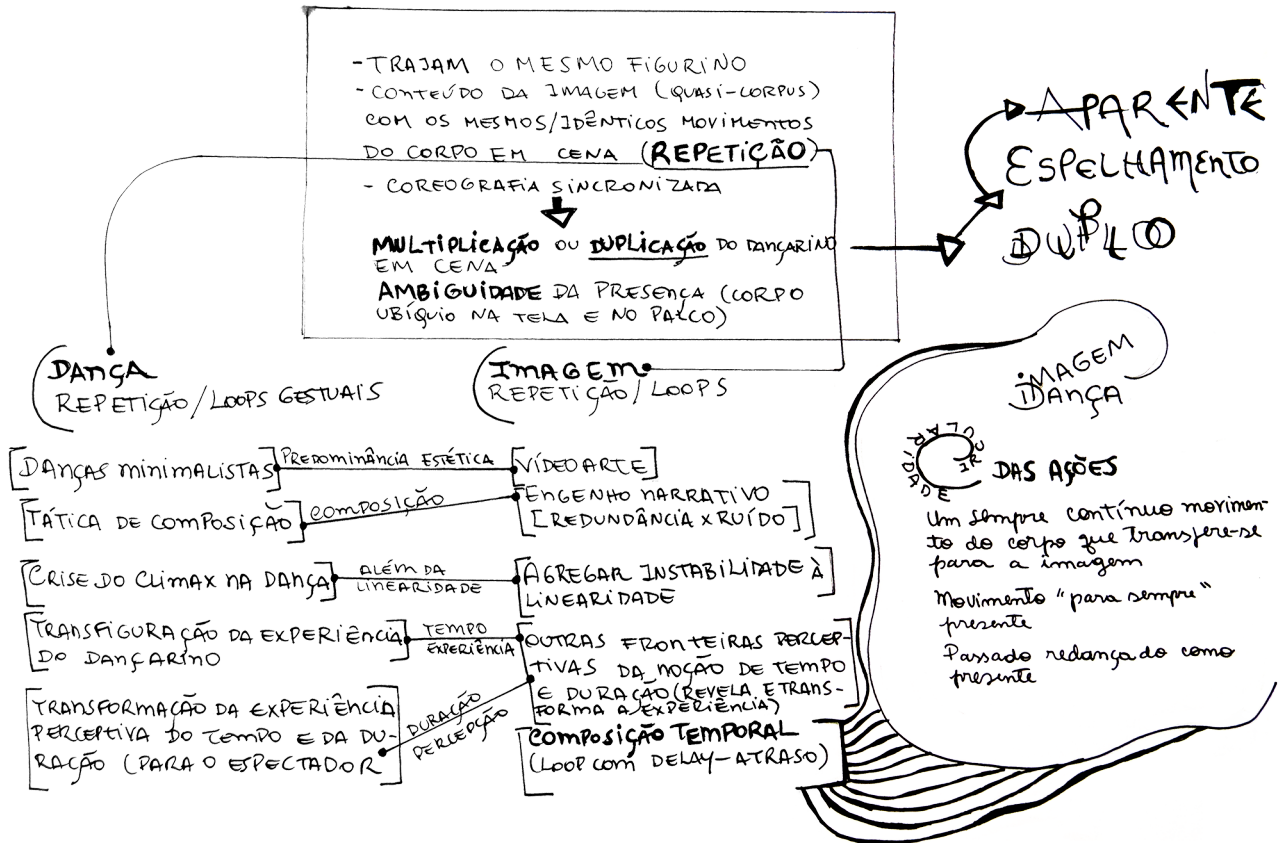
44 e 45. Trisha Brown Dance Company e OpenEndGroup, *How long does the subject linger on the edge of the volume*, 2005.



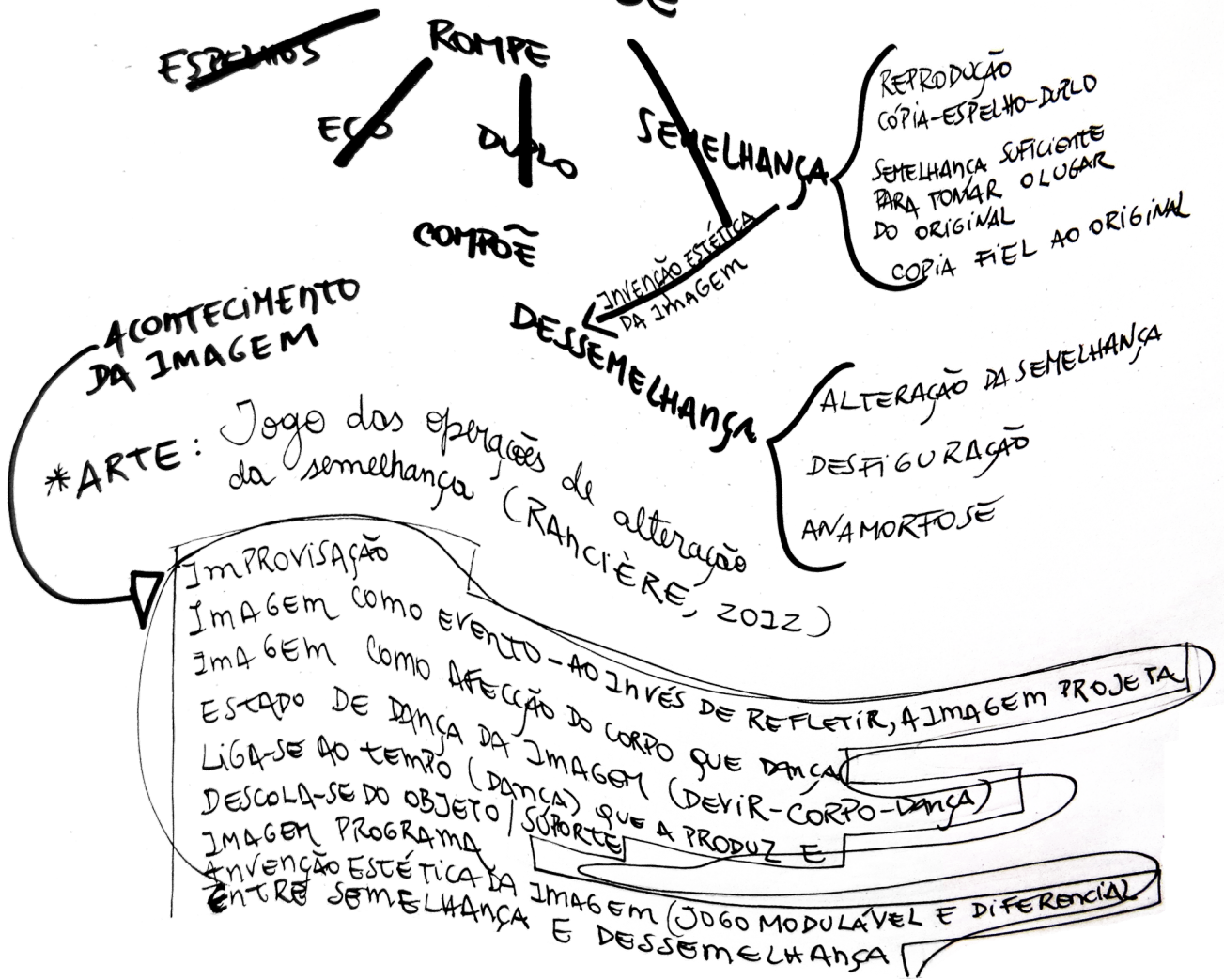
46. Merce Cunningham e Open Ended Group, *Biped*, 1997.



QUASI-CORPUS X CORPO



# ANAMORFOSE



## &lt; 3 &gt;

# TÁTICAS DE DESPROGRAMAÇÃO NA DANÇA TRANSMÍDIA: EM BUSCA DO *CORPO COMPOSTO*

Neste capítulo discute-se acerca de algumas táticas praticadas nas obras *Corpo em Obra* e *Sentidos da Presença*. Nestas duas obras, as táticas de *corpo composto* estão ligadas à noção de desprogramação de dispositivos da imagem. Tais táticas esboçam modos de composição relacionadas, sobretudo, à anamorfose, ao *still*, à decomposição da imagem e à invisibilidade. Estas noções propõem outras possibilidades de abordagem e composição, que escapam à nitidez, à velocidade e à hipervisibilidade das imagens contemporâneas. Uma vez que, muitas das imagens digitais contemporâneas realizam-se a partir destes três componentes hegemônicos. A abordagem destas questões corrobora para o entendimento de que é preciso desprogramar a noção de corpo-máquina|mecanismo, ligada à eficiência controlável do dispositivo. No campo da imagem, esta eficiência controlável (docilidade do *quasi-corpus*) está ligado ao nítido, veloz, hipervisível, dentre outros. Nesse sentido, a apropriação artística em *Corpo em Obra* e em *Sentidos da Presença*, reinventa e dessacraliza a imagem a partir de outros parâmetros poéticos. Ainda que no processo da composição da dança transmídia, os sistemas interativos caminhem quase sempre no sentido da eficiência, incita-se o elogio à desprogramação e ao erro. A princípio, pode parecer uma proposição utópica, mas trata-se justamente de praticar outras poéticas de desmonte da noção do corpo-máquina|mecanismo expandindo-a para o corpo entendido como máquina abstrata.

### 3.1 (Des)programação como tática de corpo composto

Considerando que a imagem realiza-se como programa (FLUSSER, 2011), a ideia de (des)programação liga-se à subversão dos modos de articulação, funcionamento, composição e distribuição da imagem e dos dispositivos tecnológicos, incluindo também a reprogramação. Nomear a (des)programação é antes de tudo partir do programado. Logo, se as imagens técnicas caracterizam-se pelo seu movimento, a (des)programação incita a decomposição do movimento. Se além do movimento a rapidez é sua constante, a (des)programação incita a pausa, o *still*, o frame. Considerando apresentarem-se principalmente a partir da visibilidade e das operações do ver, da imagem que quer ser vista, a (des)programação reclama pela invisibilidade. A própria anamorfose dá-se como uma tática de desprogramação, pois se as imagens técnicas têm seus componentes de nitidez e definição como meta a seguir, a anamorfose apresenta o borrado, o turvo, o ambíguo, o indefinido (o que se liga também à invisibilidade).

Até o momento as discussões sobre as táticas de *corpo composto* centraram-se na imagem que se coloca como acontecimento, a partir dos desvios formais da anamorfose que nega o duplo, a imagem como espelho e o fetichismo. Vale novamente salientar que a tática de *corpo composto* é um modo de escolha sobre como atravessar os dispositivos tecnológicos no campo estético da dança, com recorte na composição para a cena. Nesse sentido, as táticas não são modos fixos; ao contrário, dependem de cada coreógrafo|dançarino e seus processos criativos. Apresento a desprogramação como uma possível tática de *corpo composto*, ao passo que reivindica outros modos de composição da imagem, baseados na possibilidade do ver e do não ver, do turvo, da parada da imagem, dentre outros.

Ademais, se as tecnologias de ponta são imperativas, a desprogramação agrega tecnologias já exaustivamente usadas, porém não menos potentes, como a fotografia ou a simplicidade artesanal do *stop motion*. Estas possíveis táticas de desprogramação listadas estão em *Corpo em Obra* e em *Sentidos da Presença*. A fotografia também se faz presente nestas obras. Alguns podem questionar: uma imagem técnica demasiada ultrapassada para ser usada em

composições contemporâneas de dança interessadas nas tecnologias. A dança transmídia é aberta às possibilidades dos dispositivos tecnológicos, novos ou não. Se no âmbito tecnológico certas mídias cumprem funções tecnológicas determinadas, no campo estético sua inserção também se dá de modo hierarquizado, entre as práticas autorizadas que possibilitam o *status* do novo. Nesse contexto, o instantâneo fotográfico rompe com as práticas autorizadas pela contemporaneidade e a perseguição do novo em contexto estético.

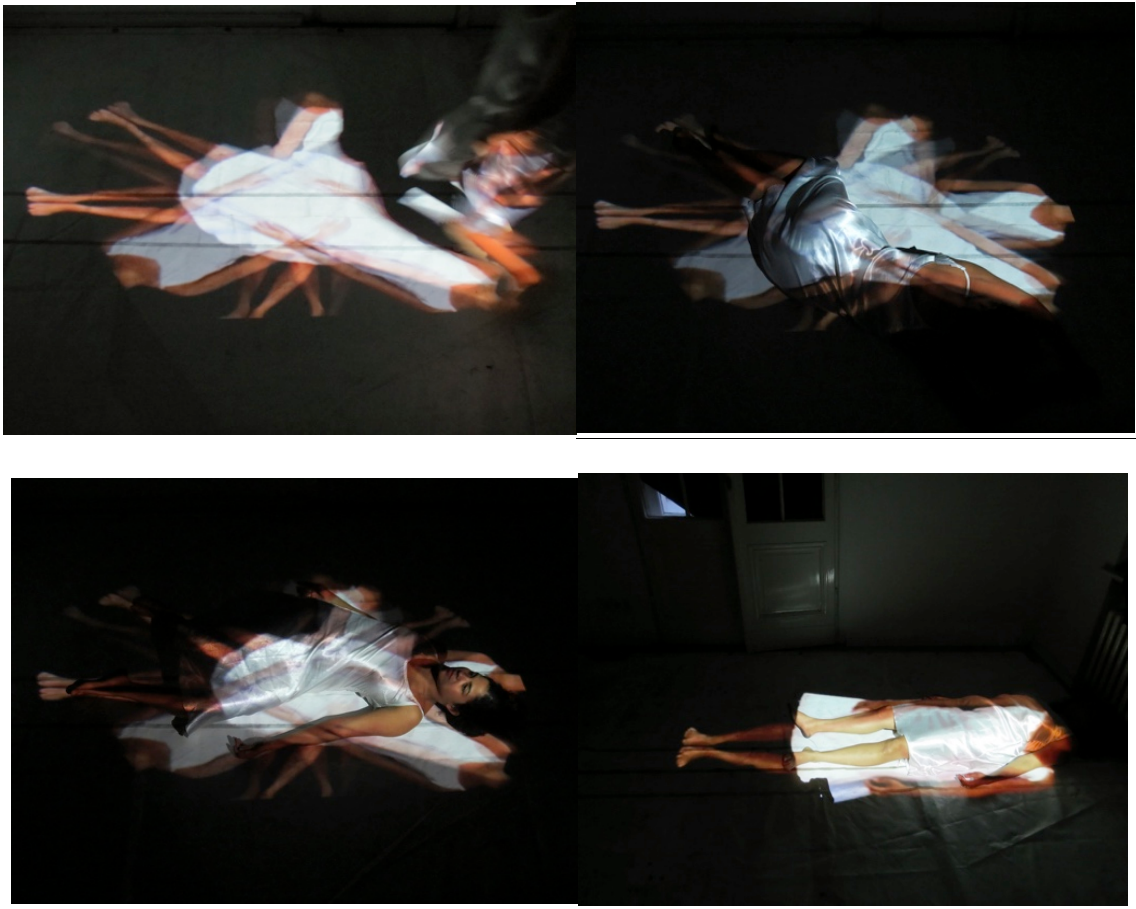
Vale recordar os escritos de Walter Benjamin, para o qual a arte passa a fundar-se como práxis política (quando do surgimento da imagem e sua reprodução) e afasta-se do contexto do ritual. Assim, interessa a possibilidade de desprogramar os dispositivos de composição da imagem a partir de uma perspectiva de produção estético-político, no que tange às alianças que praticam na dança transmídia. Trata-se de um modo de abordagem que não se limita a considerar somente as formas da imagem, visto que não há neutralidade da imagem. Regimes da imagem criam danças, mas também produzem conceitos.

No que tange especificamente à composição em dança, a improvisação coloca-se como um modo de desprogramação e reprogramação de estruturas abertas que renunciam às coreografias fixas. A improvisação, na dança transmídia, possibilita que o diálogo com a tecnologia se realize em tempo real, em modo que privilegia a composição e não o controle. Se os atravessamentos dos dispositivos tecnológicos reclamam pelo trabalho coletivo e interdisciplinaridade da dança, que transborda para outros campos de saber, ensinam, também, atuações coletivas entre a dança e os dançarinos, assim como com o público|audiência. A participação é um modo de reprogramação da dança junto ao público. Exposta essas teias de relação concernentes à desprogramação, passemos à discussão mais aprofundada das obras. Ressalte-se que a partir daqui a escrita dar-se-a predominantemente na primeira pessoa, considerando que as duas obras referenciais foram criadas pela autora desta pesquisa.

### **3.2 Körperarbeit| Corpo em Obra| Body in Process (Alemanha, EUA, Brasil e Londres)**

A função dos textos é explicar imagens, a função dos conceitos é analisar cenas. Em outros termos: a escrita é metacódigo da imagem (FLUSSER, 2011, p.25)





47, 48, 49 e 50. Larissa Ferreira, *Körperarbeit*. Berlim, 2012.

*Körperarbeit* é um projeto que integra dança, tecnologia e *performance art*, iniciado em 2012 durante residência coreográfica de 3 meses em Berlim (Alemanha). O projeto teve continuidade no Brasil em 2013, nomeado como *Corpo em Obra* (tradução de *Körperarbeit*). O projeto compôs-se de uma exposição individual que ocupou as duas galerias do Instituto Cultura Brasil Alemanha (ICBA-Salvador|BA), além da apresentação da obra de dança *Corpo em Obra*, no Teatro Goethe. Em 2015 o projeto foi apresentado como *Body Process*, uma proposta de videoinstalação em telepresença, apresentada nos EUA (curadoria de Live Arts Tulsa). Em 2016 foi apresentado com o mesmo título no evento *Metabody*, em Londres (Inglaterra). O projeto teve, então, quatro etapas de realização. Ressalta-se que o projeto ainda não foi finalizado, visto que desde a primeira realização, em 2012, vem se modificando, adaptando e transmutando-se a partir de cada nova configuração requerida pelos espaços em que se apresenta. Todavia, não somente o fator *site specific* corrobora para agenciar estas mudanças, mas também as diferentes discussões que se agregam ao projeto e requerem outros

modos de apresentação e construção. Trata-se de um projeto sobre a memória, que pede duração e (im)permanência como esses quatro anos de uma obra (ou corpo) ainda em processo. O tempo está presente, parte-se da memória para relacionar-se com o efêmero. Segue abaixo, trecho do release:

A obra Reivindica a memória através de duas abordagens: Uma a partir da materialidade do carvão e outra a partir da (i)materialidade da imagem. O carvão foi escolhido como materialidade-símbolo da memória do fogo e em *Corpo em Obra* é utilizado como dispositivo poético de registro, memória, traço, rastro, resquício. Mas, esta escolha também envolve questões autobiográficas. Pois quando a autora tinha sete anos de idade entrou numa fogueira de São João, era o final de uma fogueira, “essa foi a minha primeira performance” (FERREIRA, auto-citação).

A discussão sobre a memória passa pelos escritos de Henri Bergson, para o qual a memória transforma-se à medida que se atualiza. Em *Körperarbeit*, a imagem (tratada aqui como memória de um tempo que já decorreu) se atualiza na presença e relação com o corpo presente. O corpo da imagem sendo ao mesmo tempo presença de algo que sucedeu e lembrança de uma afecção que se prolonga na sensação do presente. Simultaneamente passado e presente. Por sua vez, a cada instante as ações do corpo presente vão se transformando em memória; sensação do presente que se metamorfoseia em lembrança. A obra traça um jogo entre memória e percepção do tempo presente (FERREIRA, 2013).

O conceito da obra reflete-se na composição do corpo em cena, na escolha da imagem e do carvão como possíveis passagens e permanências da memória. O sentido também se faz presente no modo de construção de cada etapa do projeto, de cada memória que se reconstrói em diálogo com outras proposições que surgem. Assim, na etapa 1 em Berlim, foram realizadas videoperformance, videoinstalação e danças processuais que foram desenvolvidas posteriormente. A videoperformance foi fundamental para a etapa 2 no Brasil, para a dança transmídia *Corpo em Obra*<sup>49</sup>.

Em Berlim, como autora realizei todo o processo sozinha, já que a bolsa de residência coreográfica permitia apenas um pesquisador|coreógrafo. Assim, fazendo valer a multiplicidade dos artistas na contemporaneidade, realizei desde a concepção coreográfica, passando pelas funções de dançarina, editora de vídeo, cinegrafista, produtora, dentre outros. Dentro dessa esquizofrenia que persegue muitos dançarinos|coreógrafos, ou poderia dizer

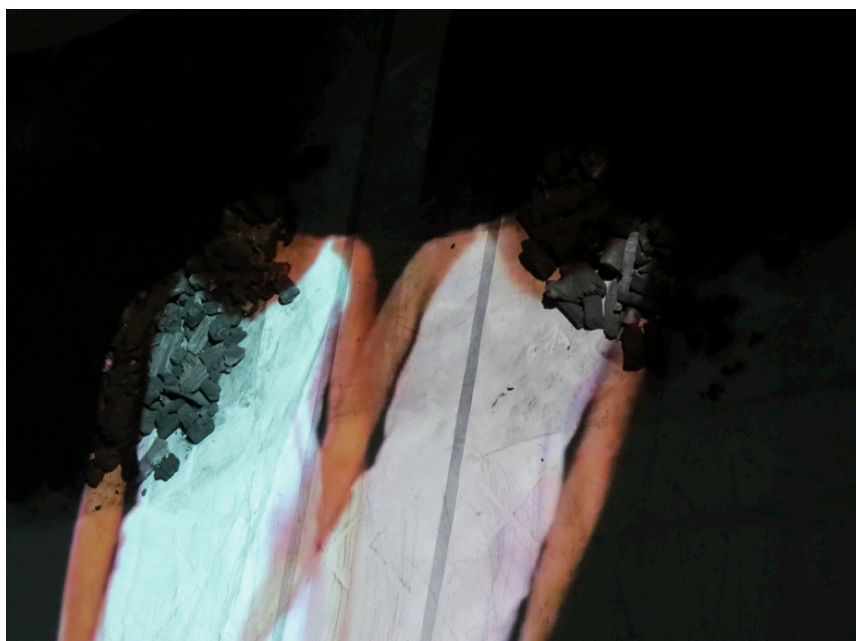
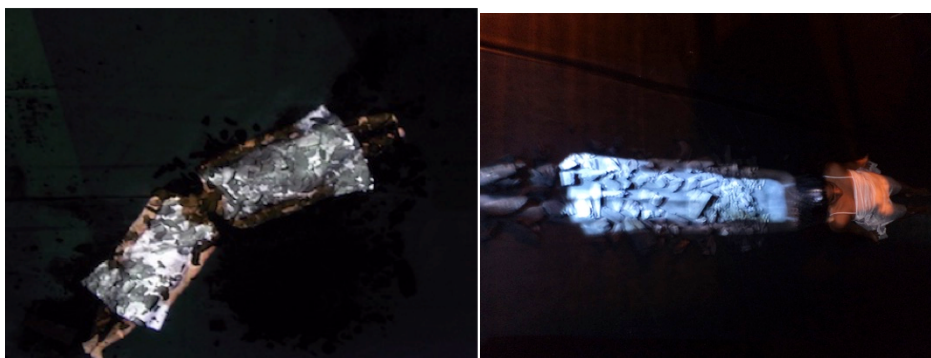
---

<sup>49</sup> Entre a etapa 1 e a etapa 2, *Corpo em Obra* foi apresentada duas vezes em telepresença. No primeiro momento para o evento Cometas Cenas (Brasília, 2012), realizei uma telepresença desde Berlim, enquanto em Brasília havia uma videoinstalação. E posteriormente, já no Brasil, para a curadoria *Present Continuous*, pela Live Arts Tulsa (EUA, 2013). Estas experiências podem ser encontradas na cartografia (anexo) sobre dança telemática.

“solista”. Esta tal palavra utópica, visto que não há quem faça tudo realmente sozinho, principalmente no campo das tecnologias, que demanda colaboração. Durante a residência tive o suporte do Instituto GlogauAir, com apoio para montagem e desenho expográfico. Dando continuidade ao processo, coloquei a câmera no tripé, apertei o botão rec, corri e posicionei-me na exata posição que já havia mapeado, de acordo com o ângulo que buscava. O próximo passo foi então fazer o vídeo com apenas um *still*, uma única imagem parada.

A edição foi feita nos *softwares* Adobe Premiere e Final Cut Pro. Na linha do tempo, da ilha de edição, fui mudando as posições do corpo na tela a fim de fazer a composição da cena. Quando me refiro à cena é pelo fato de que este vídeo-fragmento, a princípio, deveria ser realizado ao vivo. Todavia, por questões técnicas não pude levar a ideia a cabo. As ideias foram se transmutando: a dança *live* (ao vivo), que virou vídeo e que depois apresentou-se ao vivo novamente, realizando o desejo implícito no início da residência coreográfica. Assim, na etapa do projeto no Brasil, a ideia contida no vídeo foi o ponto de partida da obra de dança montada para apresentação no Teatro Goethe, no Instituto Cultural Brasil Alemanha- ICBA (Salvador|BA).

Sobre este vídeo-fragmento, a ideia inicial foi realizar composições entre imagem e dança, partindo da composição de corporalidades da imagem, ou de uma aproximação com o corpo; borrão do corpo, um desencadeamento do corpo, o próprio corpo, dentre outros. Relações que culminaram na ideia da imagem como parte do corpo, fortalecida pela imagem dos dois corpos com a mesma roupa: o vestido branco. O fato de vestir a mesma roupa traça uma relação imediata de compartilhamento de corporalidades, entre o corpo em cena e o *quasi-corpus* (corpo espectral), ainda que diferentes entre si. Um dos corpos não tinha cabeça: *quasi-corpus* apresentava-se mutilado, o que em si já conecta com a ideia de anamorfose. Experimentei a imagem do corpo branco em outros suportes (projetada na copa de uma árvore, no carvão), assim como em composições de corpos siameses. Todavia, estas composições fizeram parte apenas do processo, não foram apresentadas ou expostas ao público. Revela-se somente agora, nos cadernos dos processos. Uma parte omissa da memória.



51, 52, 53 e 54. Larissa Ferreira, *Körperarbeit*. Berlin, 2012.

### **3.2.1 Diários da residência artística em Berlim**

Levei alguns objetos para a residência: um vestido branco e um ralador comum de zinco comprado na Feira de São Joaquim, Salvador (BA). Além desses objetos levava a ideia de trabalhar com imagens e com o pó de carvão, que seria adquirido através do processo de ralar. Durante a residência em Berlim achei um tipo de carvão mineral muito peculiar, considerando que no período em que a cidade estava dividida pelo muro o carvão ficou em falta no lado oriental, pois somente o lado ocidental produzia o objeto. Assim, o carvão já estava potencialmente imanado de memórias. A busca do carvão tomou bastante tempo, uma vez que a minha estadia realizou-se no verão, sendo quase impossível achar carvões na cidade. Devido à dureza, foi impossível ralar o carvão mineral; assim tive que adquirir também alguns carvões vegetais. As muitas ideias, nestes intensos três meses, culminaram na realização de videoinstalação, performance e uma obra de dança que foi exibida na exposição como um vídeo.

#### **Outros relatos...**

Em Berlim, o projeto também compôs-se de performance e de videoinstalação, ambas partiram da memória e utilizaram o carvão. A obra usou carvão mineral e natural. Como já dito, o carvão mineral tinha cunho simbólico e mnemônico, já que havia apenas na Berlim ocidental; no lado oriental do muro não havia este tipo de carvão. Tal carvão era utilizado nas épocas do frio (como até hoje) e a Alemanha oriental não dispunha de tal recurso. As pessoas sentiam mais frio no lado oriental da Alemanha. Com giz branco, escrevi algumas palavras neste carvão e construí uma espécie de muro simbólico onde me dependurei. O outro carvão (vegetal) foi ralado como pequenos quadros, onde ações do corpo foram impressas, tais como sopro e gestos. Esta última parte foi desenvolvida na etapa 2, no Brasil, e compôs a exposição individual. Muitos carvões compunham a exposição: ralados, escritos, peneirados, expostos no espaço, com imagens projetadas sobre eles. Em cada uma dessas escolhas procurei enfatizar a ideia de memória. Posteriormente, os quadros de carvão em pó ocuparam uma galeria inteira, na instalação realizada na etapa 2, já na galeria do ICBA (Instituto Cultural Brasil Alemanha, em Salvador|BA), em exposição individual.





55 e 56. Larissa Ferreira, *Körperarbeit*, 2012. Gruntaler Galeria, Berlim.



57 e 58. Larissa Ferreira, *Körperarbeit*, 2012. Glogau Air Expo Coletiva, Berlim.



59. Larissa Ferreira, *Körperarbeit*, 2012. Glogau Air Expo Coletiva, Berlim.



60, 61, 62, 63. Larissa Ferreira, *Körperarbeit*, 2012. Glogau Air Expo Coletiva, Berlin.



64. Larissa Ferreira, *Körperarbeit*, 2012. Glogau Air Expo Coletiva, Berlin.



65. Larissa Ferreira, *Körperarbeit*, 2012. Glogau Air Expo, Berlin.



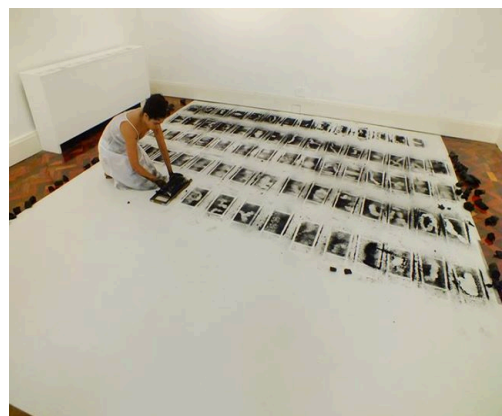
66. Larissa Ferreira, *Körperarbeit*, 2012. Glogau Air Expo, Berlin



### 3.2.2 *Corpo em Obra –Etapa 2 | Salvador(BA): exposição individual*

A exposição individual ocupou as duas galerias do ICBA. Na galeria 1, a instalação com as memórias impressas no pó de carvão (já mencionado) e um vídeo com o registro da ação de compor estas memórias, projetado durante mais de duas horas. Na galeria 2 aconteceram duas vídeo instalações. A primeira com desenhos feitos com carvões peneirados. Do ato de peneirar que conecta com a minha ancestralidade nordestina|Bahia. Das muitas vezes que presenciei minhas avós peneirando farinha e o beiju. Do meu avô que vendia farinha de mandioca e a necessidade de peneirar. Já o vídeo exposto foi parte da performance que fiz em Berlim. Especificamente um recorte da parte final da performance, quando, depois de fazer os impressos corporais|mnemônicos nos quadros (com rostos| mãos|membros que tocam o pó de carvão), encerro lavando meus rostos e mãos empretecidos pelo carvão. Da água que movimentada na bacia e vai, aos poucos, turvando-se e tornando-se negra. Esta imagem também faz menção as minhas raízes negras.

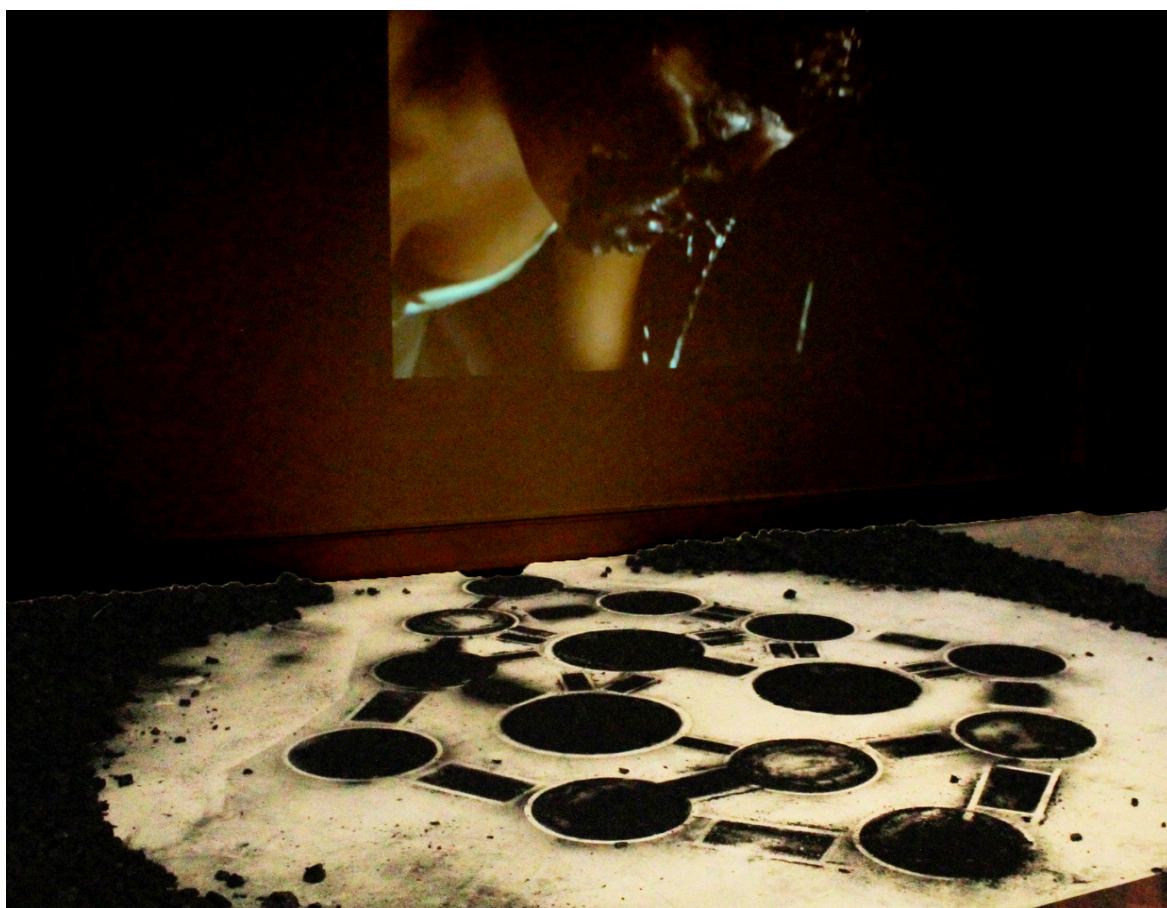
Por fim, a outra instalação (Galeria 2) foi composta a partir de uma performance realizada no dia da abertura da exposição. Trata-se da relação entre a imagem do meu corpo que se projeta em meio aos carvões. Ralo novamente carvões, de modo a formar uma grande superfície coberta pelo pó do carvão. Em determinado momento da performance caio sob o carvão, imprimindo, então, a efemeridade do instante da queda. Por fim, lavo o rosto em uma bacia, que permanece na instalação (assim como na primeira versão feita em Berlim).



67 e 68. Larissa Ferreira, *Corpo em Obra*, 2013. Montagem da exposição individual, Galeria 2 e 1 respectivamente, ICBA - Instituto Cultural Brasil Alemanha, Salvador.



69. Larissa Ferreira, *Corpo em Obra*, 2013. Vista da exposição Galeria 2 do ICBA, Salvador.



70. Larissa Ferreira, *Corpo em Obra*, 2013. Detalhe da videoinstalação na Galeria 2 do ICBA, Salvador.





71. Larissa Ferreira, *Corpo em Obra*, 2013. Vista geral da Galeria 2 (espaço antes da performance). ICBA



72. Larissa Ferreira, *Corpo em Obra*, 2013. Performance na abertura da exposição individual no ICBA.

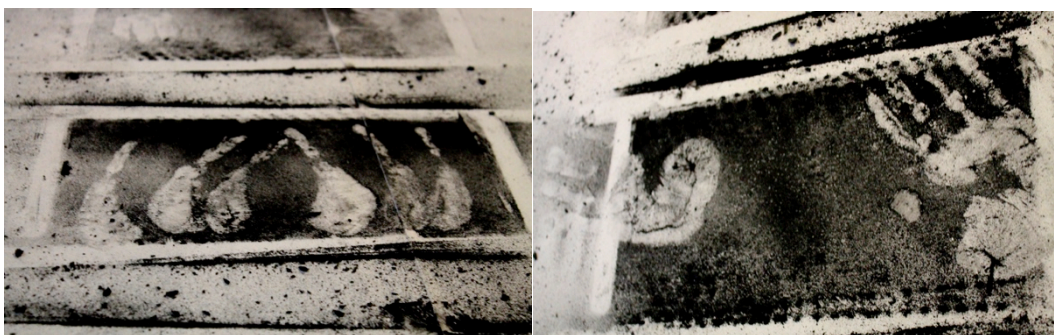


73. Larissa Ferreira, *Corpo em Obra*, 2013. Ambiente antes da performance.



74, 75 e 76. Larissa Ferreira, *Corpo em Obra*, 2013. Vista da videoinstalação – ICBA, Galeria 1





77, 78 e 79. Larissa Ferreira. *Corpo em Obra*, 2013. Still do vídeo que compõe a videoinstalação (registro na íntegra: 2 horas). Galeria 1 do ICBA- Instituto Cultural Brasil Alemanha, Salvador.

### 3.2.3 *Corpo em Obra –Etapa 2 | Salvador (BA): Dança Transmídia*

As táticas de *corpo composto* neste projeto serão discutidas a partir da versão de dança transmídia. Razão pela qual não se abordou estes aspectos quando em discussão sobre a exposição individual, performance e instalação. Como já mencionado, a relação entre os corpos vestidos de branco foi retomada posteriormente na obra apresentada em Salvador. Para esta etapa, convidei Aníbal Alexandre para desenvolver o conteúdo digital na obra, onde novas imagens foram capturadas e o projeto de imagem atingiu outra perspectiva, já que não era composto por apenas um *still*, mas por outras capturas de movimento e possibilidades de participação do público. Trata-se de um projeto complexo que envolve não apenas uma obra de dança, mas também performance, instalação, videoinstalação, exposição individual. Além de apresentar uma gama de modos de composição da imagem que não se referem apenas ao digital, mas propõe outros modos de registro e impressão da dança e, logo, da imagem a partir da utilização do carvão. Coloca-se como uma obra que agrega diferentes tecnologias da imagem (digital ou não, mas seguramente imagens de 1º, 2º e 3º geração - convergência) como um modo inclusivo, para a construção da memória que muitas vezes contrói-se como um palimpsesto. Assim, não discutirei todos os aspectos de uma obra que ainda está em processo, mas apresento os aspectos principais que norteiam a discussão proposta, com foco inicial na obra de dança *Corpo em Obra*. Algumas cenas foram selecionadas com a finalidade de colaborar para o entendimento da desprogramação como táticas de *corpo composto*.

### 3.3 *Cena 1: Da pose ao still acts*

Politizar a imagem é ir além do tédio. É criar  
FLUSSER

Tudo começou com uma foto. Uma máquina fotográfica foi disponibilizada para o público que disparou flashes captando a dançarina que estava no palco. Estas imagens compõem a coleção de *quasi-corpus* que projetam-se em várias cenas. A dança começa ali. No instantâneo capturado pela audiência que não se coloca como passiva simplesmente por estar acomodada numa cadeira, em seu ato de ver. Contra tais passividades, Aumont destaca que na construção visual do reconhecimento, o espectador tem papel ativo:

O papel do espectador é extremamente ativo: construção visual do reconhecimento, utilização dos esquemas de rememoração, articulação entre ambos tendo em vista a construção de uma visão coerente do conjunto da imagem. O papel do espectador é central: é ele quem faz a imagem (AUMONT, 2011, p.69).

Tais esquemas de rememoração atravessam o conceito da obra, a memória. O próprio ato de fotografar e depois rever a imagem projetada, intensifica esse processo de rememoração. Ao mesmo tempo possibilita que se tenha alguma ideia sobre o processo de composição da obra, desvendando que a imagem do corpo deitado é uma foto tirada pelo próprio público.

Assim, ao optar inserir a máquina fotográfica a escolha não se deu só como tática de participação do público, mas como questão intrínseca aos sentidos da obra. Vale recordar que quando iniciei o processo de criação na residência coreográfica em Berlim utilizei apenas um único *still* do vídeo. A continuação do processo no Brasil permitiu refletir sobre modos de participação do público e a presença de outros dispositivos que não se limitam-se ao vídeo, à imagem em movimento. Assim, o *still* deu lugar ao instantâneo fotográfico e ao aparato operado pelo público. Vale lembrar que em Roland Barthes o instantâneo nem sempre está presente na fotografia, dá-se como uma das surpresas do fotógrafo, pois o que funda a natureza da fotografia é a pose: “O que funda a natureza da fotografia é a pose [...] por mais breve que seja, no qual uma coisa real se encontrou imóvel diante do olho. Reporto a imobilidade da foto presente à tomada passada, e é essa interrupção que constitui a pose (BARTHES, 2015, p. 68). Bellour segue a mesma perspectiva de Barthes, defendendo que a foto posada é oposta ao instantâneo e ao cinema. No cinema a pose é então negada, pela sequência continua das imagens (BELLOUR, 1990, p.132). Pose ou instantâneo, é certo que há um modo de surpresa (STIEGLER, 2007) do fotógrafo-espectador que inesperadamente realiza o ato de fotografar, como já dito, Bellour ao tentar entender como as mídias se atravessam, faz uma análise sobre o cinema que propõe a parada e faz surgir o fotográfico ou fotogramático.

Em *Corpo em Obra* há uma produção da parada sobre aquilo que se pensa ser essencialmente móvel: a dança. Assim, a obra convida a refletir sobre questões colocadas originalmente pela fotografia, como a irrupção, o congelamento do tempo, os intervalos do instante, a tênue fronteira entre o móvel e o imóvel. Contudo, estas inquietações incitam a examinar questões da dança (e não necessariamente da foto). A potência da parada ou do imóvel na dança é defendida por André Lepecki (2006, p. 34) como um ato de coreopolítica, no contexto da

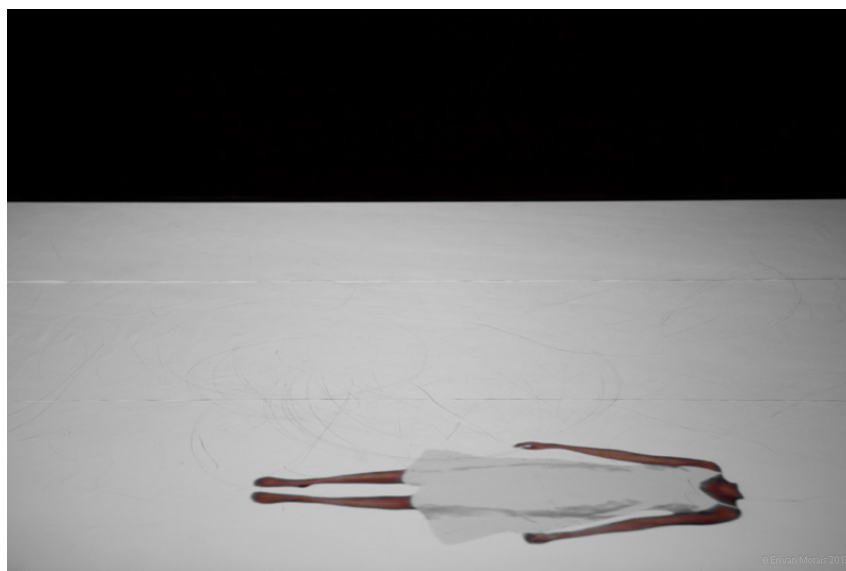
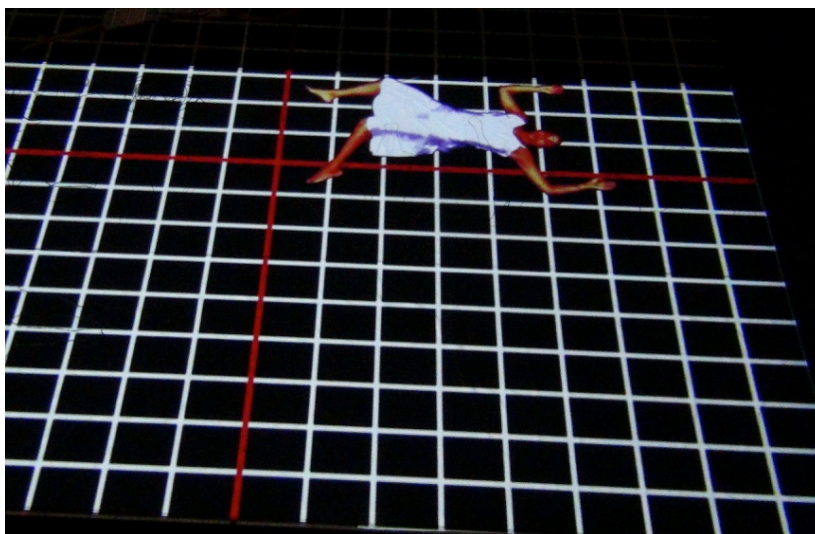
contemporaneidade que produz a fantasia da mobilidade permanente e auto-suficiente. A imobilidade na dança questiona a própria ontologia política da dança, mediante encenação da imobilidade, a inserção do imóvel, o movimento que gagueja, a lentidão, a desaceleração do movimento e o tempo, acompanhado também da repetição. Para o autor estes seriam “still-acts”, ou “ato imóveis”, o qual o sentido é esclarecido por Lepecki: “Ato imóvel é um conceito proposto pela antropóloga Nadia Seremetakis para descrever momentos em que um sujeito interrompe o fluxo histórico e pratica a interrogação histórica” (LEPECKI, p.36<sup>xxvii</sup>). Assim, conclui que esta imobilidade implica em suspensão e interrupção corporal, de um imóvel que interroga as economias do tempo. Ademais, provoca uma crise na própria imagem do dançarino: “A série de atos imóveis na cena sugerem uma repentina crise da imagem da presença do bailarino (tanto no palco como no mundo) como uma presença sempre a serviço do movimento” (idem, p. 37<sup>xxviii</sup>).

E quando a imobilidade é praticada por um corpo spectral e não por um corpo ao vivo em cena, que tipos de crise ensejam? Crise da imagem da presença do bailarino? Esta crise faz-se presente quando, nestes casos, defende-se a desmaterialização do corpo. Pois, se o corpo do dançarino desmaterializa-se o que temos em cena? Questões. No contexto da discussão do *still act*, a crise não se coloca especificamente nesta questão, visto que o *corpo composto* não parte da ideia de imagem como desmaterialização do corpo, mas como recomposição deste. A questão coloca-se na parada e na imobilidade. Então, ao voltar para *Corpo em Obra* o espectador vai ao “espetáculo” de dança e depara-se com um *still*, a foto. O público então questiona: Onde está a dança? Onde está a tecnologia? Ao ler no release: uma obra de dança e tecnologia (ou algo do tipo), o senso comum liga a tecnologia à novidade, às novas tecnologias. E então, ao entrar, é convidado a manipular uma câmera fotográfica. Definitivamente, a foto não compõe a ideia que se supõe sobre a novidade, um anacrônico instantâneo fotográfico. Assim, desprograma a própria noção comum do público, que é instigado a pensar o que seriam essas tais tecnologias.

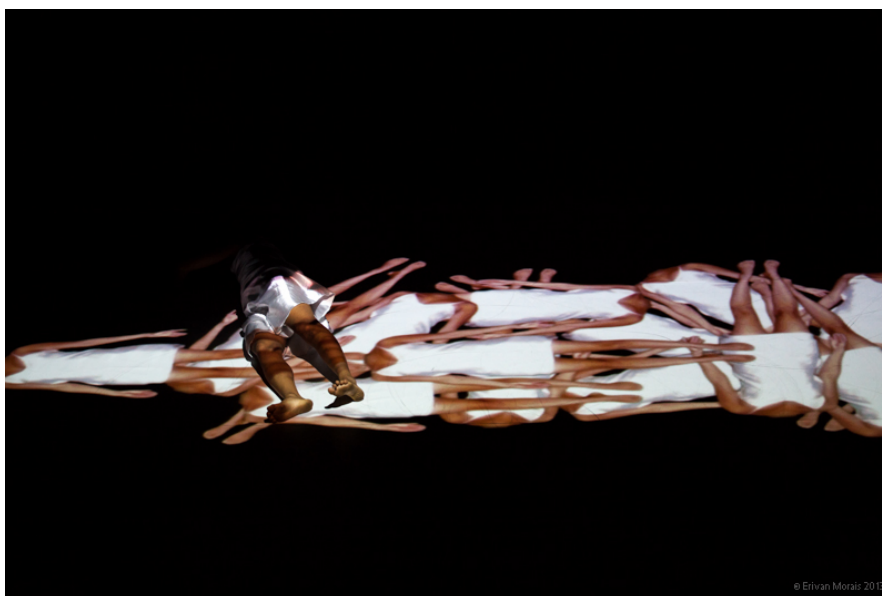
É sabido que a dança pode ser definida pelo movimento, ainda que não se limite a este. Há conflitos quando contrastamos a perspectiva do *still acts* a uma das definições mais usadas, “a dança como a arte do movimento” (denota tom irônico e é quase de domínio popular). Sim, tem movimento, mas pode ter imobilidade. E isto não significa ausência de dança. A fotografia é um *still* e o ato da dança se faz na relação com o dançarino em cena. O *still* da



imagem transmuta-se em *still acts*. Retira-se qualquer resquício de pose e ironicamente, neste caso, confere mobilidade à foto. Não há pose, visto que esta é negada pela sequência contínua das imagens. As imagens, antes fixas, fazem-se presentes em movimento. Há crise, todavia? Paradoxalmente, um *still act* que não se define pela sua interrupção, mas pela continuidade do movimento. A crise está na pose.



80 e 81. Larissa Ferreira, *Corpo em Obra*, 2013.  
Teatro do ICBA-Instituto Cultural Brasil Alemanha, Salvador.



82 e 83. Larissa Ferreira, *Corpo em Obra*, 2013. Teatro do ICBA-Instituto Cultural Brasil Alemanha.

### ***3.3.1 Still act instantâneo: improvisações e interações entre dança e imagem***

A partir das fotos tiradas pelo público algumas foram escolhidas para integrar a projeção da cena inicial. Primeiro, uma das fotos foi projetada na cena inicial (a mesma que foi criada em Berlim), na qual a foto permanece no chão enquanto deito-me sobre ela. Esta mesma foto, junto a outras, foram utilizadas para compor o tapete de corpos (ver figura 83), a partir da

técnica de *stop motion*<sup>50</sup>. Algo lembra o *stop motion* nesta frase: “O movimento não é uma necessidade inerente ao cinema [...]. A impressão do movimento também pode ser criada por uma decupagem de imagens fixas (WOLLEN apud BELLOUR, 1990, p. 128), esta passagem de Peter Wollen que comenta o filme *La Jetée* de Chris Marker pode até ser tomada como uma possível definição da técnica de *stop motion*, já que fotos (ou imagens fixas) são colocadas sequenciadas de modo a dar a ilusão de movimento do vídeo. No contexto da dança, a técnica de *stop motion* faz a passagem da pose ao *still acts*. Considera-se o jogo com a imobilidade ao invés de apresentar o movimento incessante.

A ideia de “foto projetada” distancia-se da ideia de fotografia impressa quanto aos modos de distribuição da imagem: “As fotografias são superfícies imóveis e mudas que esperam pacientemente, serem distribuídas pelo processo de multiplicação ao infinito. São folhas. Podem passar de mão em mão” (FLUSSER, 2011, p.67). A fotografia impressa distingue-se então da fotografia digital. Em uma das cenas de *Corpo em Obra*, que chamo de *still act instantâneo* (ver figura 84 e 85), fotos foram espalhadas, mas não eram as fotos impressas, mas sim digitais. Espalharam-se e passaram de fotos à imagem em movimento. Nesta cena, deslocaram-se a partir de um sistema interativo no qual a câmera infra vermelha do Kinect (presa ao teto) reconhece a presença do corpo no chão e a imagem projeta-se|desloca-se a partir do reconhecimento.

Neste momento, a dança compõe-se a partir da improvisação entre imagem digital e corpo em cena. O corpo deitado no chão, à espreita da imagem que se projetará aleatoriamente. Em cena, danço na tentativa de tocar e preencher cada nova imagem que se projeta no chão, instigada pela seguinte afirmação de Raymond Bellour: “Essas fotos, transformadas em fragmentos de imagens-filmes, produzem um efeito de vai e vem entre a pose e o instantâneo” (1997, p.137). A imagem fixa, que antes se comportava como pose, ao se deslocar aleatoriamente a partir da posição do corpo no chão (a partir do kinect), comporta-se como um instantâneo. Rejeita a pose e parte para uma dança composta por *still acts*. O corpo em cena, por sua vez, ao alcançar a imagem cola-se a ela, compondo-se também como um

---

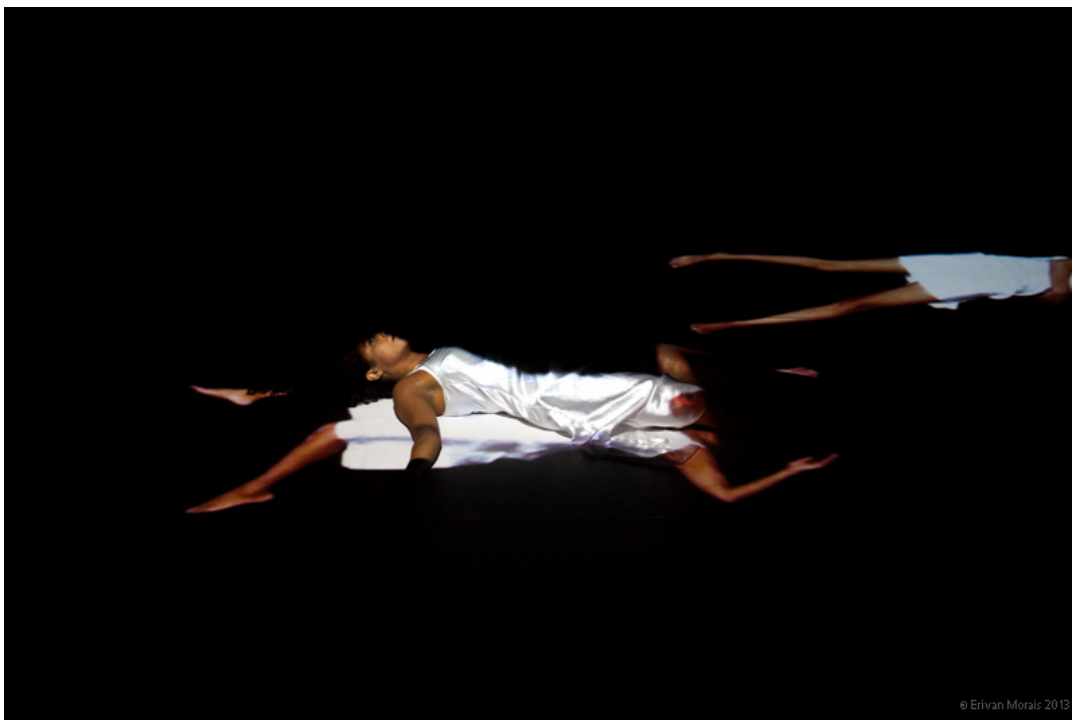
<sup>50</sup> Montagem feita com fotos sequenciadas que dão a ilusão de movimento. Bastante utilizada na animação, cuja feitura é quase artesanal, já que trabalha-se cada parada da imagem (do boneco, objeto ou corpo) com a finalidade de gerar o movimento. Nesse sentido, parte da decomposição (fotograma) para o movimento ou da lógica da parada (da imagem fixa) para o movimento

instantâneo, já que o palco está em blackout e o corpo em cena só tem visibilidade quando recebe a luz da imagem, ou o flash do instantâneo. Nesse contexto, a dança realiza-se quando corpo e imagem tornam-se pares, se afectam mutuamente como *corpo composto*. O movimento do corpo reconhecido pela câmara do kinect move a imagem: a imagem desloca-se e projeta-se. O corpo em cena move-se para a luz da imagem e revela-se e comporta-se ele mesmo como um instantâneo que tem sua imagem de corpo espectral revelada com a luz da projeção. Uma oscilação entre fixidez e movimento que se compõem enquanto dança entre os pares corpo e imagem.

As imagens, que antes eram fixas, deslocam-se aleatoriamente pelo espaço e instigam a dançarina a mover-se, compõe na prática a imagem como afecção do corpo. Imagens que improvisam danças e danças que improvisam imagens. As imagens transformam-se em fragmentos de movimento, agenciam a dança, formam um par com o corpo em cena: juntas improvisam os próximos movimentos. As imagens fixas distanciam-se da sua forma-pose, colocam-se como instantâneo visto que disparam (projetam-se) sem pré-programação ou fixidez no local de projeção, mas a partir do movimento improvisado da dançarina. Nesse desvio operado pelo encontro entre corpo e imagem, as ex-imagens fixas atualizam-se como instantâneo e aproximam-se ainda mais da ideia de *stil acts*.

A “composição instantânea” (MUNIZ, 2004) é um tipo de improvisação estruturada que define bem essa cena de *Corpo em Obra*. Trata-se de composição instantânea, visto que há uma estrutura de cena, mas os movimentos definem-se no momento da apresentação, a partir da improvisação agenciada na interação entre corpo e imagem digital. Pode-se denominar também como “composição de instantâneos”, já que a partir da improvisação e aleatoriedade a imagem fixa compõe-se duplamente como instantâneo e *still acts*, e o corpo em cena, por sua vez, comporta-se como um tipo de instantâneo, uma vez que sua imagem revela-se quando “cola-se” à luz da projeção. A foto dá lugar à imagem e ao corpo em movimento.

A composição de instantâneos retoma a imagem como acontecimento. Como afirma Paul Virilio (1990, p.81): "Onde os momentos sucessivos se tornam co-presentes em única percepção, que faz desses momentos sucessivos uma paisagem de acontecimentos" (apud MACHADO, 1997, p.56). A paisagem de acontecimentos está na co-presença da imagem que compõe-se duplamente como instantâneo e *still acts*, e que, novamente, compõe a imagem em estado de dança.



84 e 85. Larissa Ferreira, *Corpo em Obra*, 2013. Teatro do ICBA.

### ***3.4 Rabiscos: da colaboração em dança***

Como já dito, o projeto ocupou as duas galerias do ICBA com uma exposição individual. Durante a exposição o público foi encorajado a realizar rabiscos com carvões disponibilizados

para quem desejasse arriscar alguns riscos, impressões, trações sob um caderno branco (ver figura 86, 87, 88, 89 e 90). Tais impressões do público foram somadas aos riscos que fiz no processo de composição das imagens que seriam projetadas em *Corpo em Obra*. Nesta cena, chamada *Traços* (ver figuras 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101 e 102), há uma câmera no teto (de pino) que captura os traços que estão sendo traçados ao vivo, e reprojeta-os como um ritornello. Nestes traços não se lê palavras, apenas abstrações, linhas, contornos, movimentos. *A priori* são apenas traços compostos em colaboração com o público. Todos estes traços (meus e do público) foram recortados em programa de edição. Removeu-se o branco (do fundo do papel) para que restasse apenas o risco preto e a transparência do fundo. Esses riscos foram compostos em camadas, como memórias em palimpsesto. Para isso utilizou-se da técnica de *stop motion*. A princípio, a imagem não tinha volume, já que se compunham apenas de traços impressos em papel. Cria-se o volume no acúmulo de linhas, no palimpsesto de memórias minhas e do público. Para acelerar o processo de preenchimento criaram-se outros riscos sintéticos. Riscados pelo computador. Assim, compõe-se de riscos do público, riscos da artista |dançarina e riscos sintéticos. Por fim, utilizou-se o efeito de *stroke* no software *After Effects*, para animar as linhas.

### ***Notas sobre os traços: convergência e colaboração***

As possibilidades de composição da imagem dizem muito sobre o modo como se apresentam. De acordo com Domenèch, as formas de exposição da imagem mudam a partir dos novos modos de olhar, da montagem mecânica do cinema às longas tomadas presentes no vídeo. Se formos analisar os traços genéticos da imagem em *Corpo em Obra*, em sua maioria trata-se de uma montagem feita com apenas um *still* e|ou foto que se sobrepõe variando as suas posições no espaço de visualização, da tela. E, em muitas vezes, usa-se a técnica do *stop motion*. Há também edição de imagem em movimento, com as imagens compostas por vídeo pré-gravado. Incita-se a participação do público, a partir do ato fotográfico, seja do carvão ou da imagem do corpo, que compõe uma das primeiras cenas. Embora muitas das imagens sejam pré-gravadas, o público participa do processo de captura e montagem, que se desvela a partir da sua participação. Por fim, estas imagens são, em sua maioria, projetadas a partir do sistema interativo que utiliza da camera infra-vermelha do kinect e suas possibilidades de *motion tracking*, mas, também, das interações a partir do *software* Pure Data-PD. No que tange ao PD, utilizou-se um *pet* (célula da programação interativa) em comunicação com o *software*

Arena. Neste *pet*, a imagem do carvão é sensível às alterações de sonoridade. Nesse sentido, possibilita que a composição do *corpo composto* efetive-se a partir da colaboração e do tempo real, implícitos no modo como a imagem e o corpo se articulam a partir do diálogo mediado pela câmera infra-vermelha, kinect, PD e o público. Na versão para o Metabody (Londres, 2016), as pessoas presentes também puderam fazer os riscos no momento da apresentação. De modo que a participação ocorreu somente a partir da interação do som (do público e da dançarina), mas, também, na ação ao vivo – a participação do público convidado a riscar a tela branca (disposta no chão) com carvão. Um convite à dança.

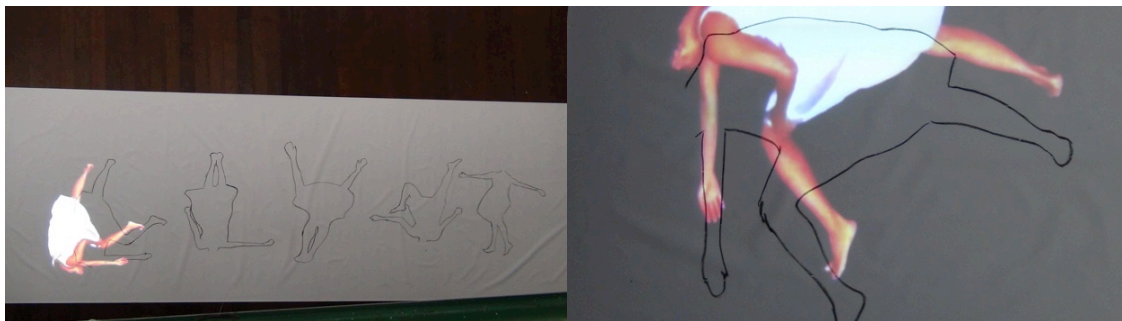
### **Rastros de dança: escritos pós apresentação**

*Utilizo carvões e faço rabiscos com eles; vou criando composições que são também registros do movimento; faço riscos, traços, rabiscos...Nos rastros negros, a memória da dança. A intensidade daquele gesto, que mudou a espessura do traço, que fez um tom de negro mais escuro ou claro.*

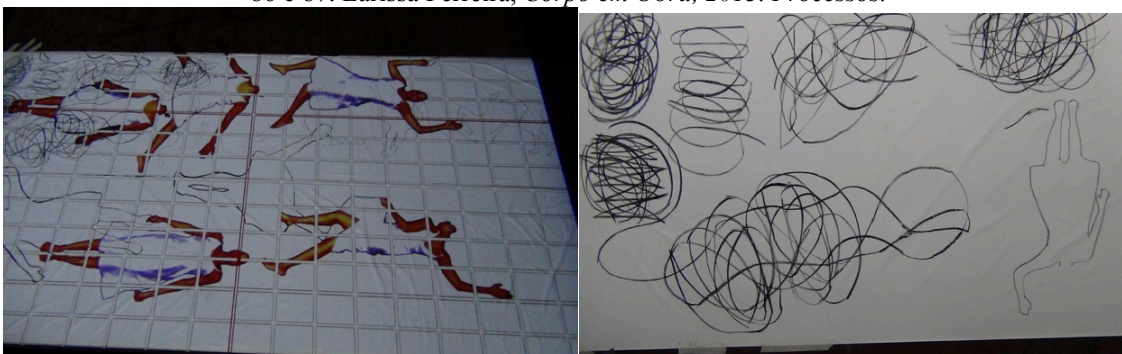
*Ao passo que danço e vou riscando o chão, outros riscos de carvão vão preenchendo o espaço até tudo ficar negro. Um escuro vazio. Ou uma tela branca preenchida por danças. Partes destes rabiscos são capturados em tempo real por uma câmera no teto e são reprojatados em tempo real. Mas, também há memórias de outras danças e traços riscados pelo público. Ao final de cada apresentação, fotografo e filmo o “palco riscado”, e com esta imagem recomponho as imagens que são projetadas na cena da próxima apresentação. Considero este risco um tipo de notação, um tipo de registro acumulativo. Mas, de um modo que não para de se inventar, num gesto que possa sair torto, num deslocamento que pode ser circular, ou pode apenas traçar linhas para serem seguidas de formas retas ou tortas.*



Processo de composição dos riscos: ensaio e a colaboração do público



86 e 87. Larissa Ferreira, *Corpo em Obra*, 2013. *Processos*.

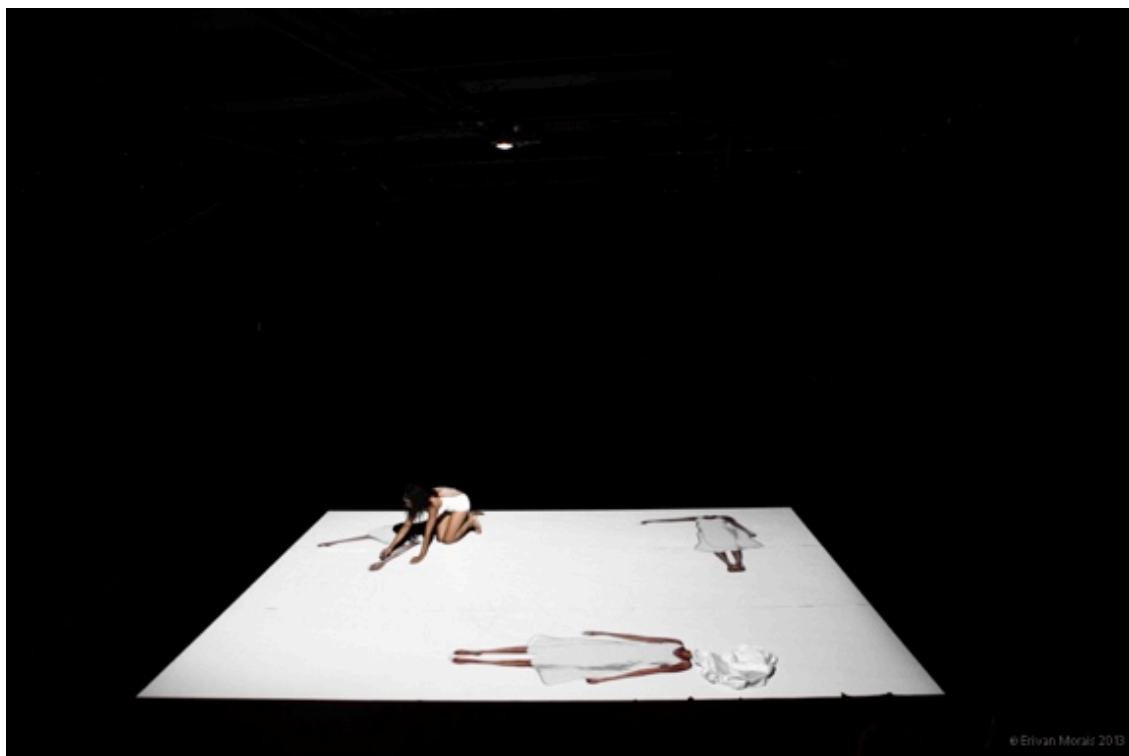


88 e 89. Larissa Ferreira, *Corpo em Obra*, 2013. *Processos*.

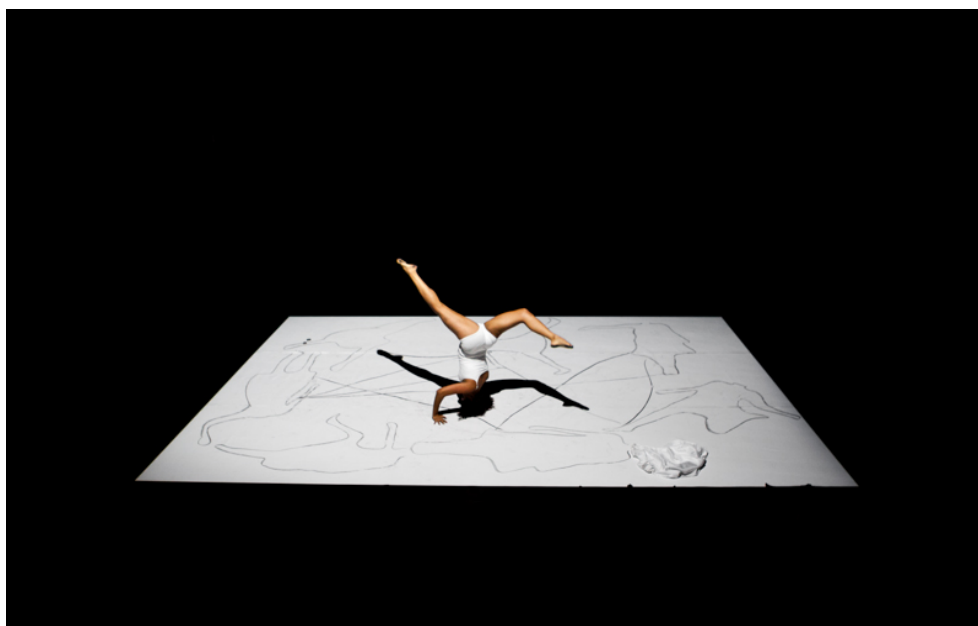


Figura 90. Larissa Ferreira, *Corpo em Obra*, 2013. Cadernos de traços|rabiscos|memórias disponível ao público na galeria Galeria do ICBA, Salvador.





91 e 92. Larissa Ferreira, *Corpo em Obra*, 2013. Teatro do ICBA-Instituto Cultural Brasil Alemanha, Salvador.



93. Larissa Ferreira, *Corpo em Obra*, 2013. Teatro do ICBA-Instituto Cultural Brasil Alemanha, Salvador.



94. Larissa Ferreira, *Corpo em Obra*, 2013. Teatro do ICBA-Instituto Cultural Brasil Alemanha, Salvador.



95. Larissa Ferreira, *Corpo em Obra*, 2013. Teatro do ICBA-Instituto Cultural Brasil Alemanha, Salvador.

### 3.5 Sobre a invisibilidade que finda

O invisível, além disso, é também sempre um pouco indizível, e já terei conseguido muito se puder roçá-lo de leve para indicar a relação fundamental que creio haver entre ele e uma reflexão sobre as ecologias (PELBART, *Ecologia do invisível*, 1993, p.51).

A invisibilidade provoca-me inquietações desde a obra *Sentidos da Presença*, razão pela qual retornarei à discussão sobre a tática de invisibilidade no contexto de *Corpo em Obra*. A questão do invisível está na última cena de *Corpo em Obra*, que faz parte da cena que refleti anteriormente, com os traços de carvão. Esses traços negros são sobrepostos e acumulados de modo que o corpo vai ficando cada vez mais invisível, até o instante em que o buraco negro toma todo o palco e a obra finda (ver figura 97, 98 e 99). Na história dos dispositivos os avanços tecnológicos caminham no sentido de tornar a imagem cada vez mais visível. Basta retomar os iniciais experimentos com a cronofotografia, que visava desvendar os instantes do movimento, torná-los visíveis a partir da decomposição do movimento. A invisibilidade em *Corpo em Obra* é invocada com o sentido de propor outros modelos estéticos, que operam uma certa desprogramação do dispositivo para além do ver e mostrar. Recorde-se que compor visualidades na dança transmídia implica em uma estética de encontro e crítica da imagem. A lacuna é incitada, assim como o buraco negro e o “não ver”.

Sobre a questão da aparente visibilidade da imagem, Philippe Dubois apresenta um modo de

visualidade que se afasta da reprodução do visível: “A imagem é constantemente atravessada por efeitos de desfiguração (dessemelhança) que, longe de reproduzir o visível, lançam as obras em problemáticas de outra ordem” (DUBOIS, 2004, p. 56). Os agenciamentos de invisibilidade problematizam o campo das imagens feitas para serem vistas. Se a dança transmídia caracteriza-se pela latente visualidade, pela composição do que se pode ver na última cena de *Corpo em Obra*, instaura-se uma outra ordem do (in)visível, no jogo entre nitidez e penumbra. De modo que compor não se coloca apenas como fazer ver, mas, também, como instauração dos estados microperceptivos do não ver.

O jogo entre visibilidade e invisibilidade atravessa as operações de dessemelhança, a qual Phillipe Dubois reflete a partir de alguns experimentos fotográficos que tomam outra direção, para além do visível:

O propósito da fotografia não é apenas o de reproduzir o visível que o mundo oferece. Ela é atravessada pela questão da figuração do invisível [...] A foto nem sempre se contenta em figurar o tempo congelado do instante (nem toda a foto se reproduz a um instantâneo), e que ela trabalha também a dessemelhança, as vezes até o ilegível, o apagamento, à mancha ou ao informe, especialmente quando ela tenta inscrever em si os efeitos do movimento pelo desfoque provocado pela ‘câmera tremida’ ou pelo intervalo excessivo da exposição (DUBOIS, 2004, p. 56).

Todavia, a composição da imagem que parte da dessemelhança, do ilegível e do apagamento não é um privilégio da fotografia, faz-se presente também em outros agenciamentos da imagem, como no cinema, vídeo e nos atravessamentos da dança transmídia.

Na ecologia do invisível, Peter Pál Pelbart reflete sobre uma “politização do invisível”. Apresenta quatro regimes de invisibilidade que são associados às questões sócio-políticas, a saber; 1. *Invisível imanente*: próprio das culturas primevas, trata-se do “invisível habitando a Terra, coextensivo a ela e presente no meio dos homens” (idem, p.50); 2. *Invisível transcendente*<sup>51</sup>: invisível que habita o céu, ou seja está acima dos homens, como nas religiões monoteístas e despotismos. Nesse sentido, trata-se de uma abordagem; 3. *Invisível*

---

<sup>51</sup> Há algumas analogias a serem feitas, a partir do que Walter Benjamin considera acerca dos trânsitos entre imanente e transcendente no campo da imagem. O filósofo reflete dois modos básicos de produção da imagem. A primeira liga-se ao regime ancestral, da imagem como presença mágica, ligada ao valor de culto e à aura. Esta seria uma imagem que produz-se como transcendente e opera a partir da contemplação. A outra, seria um tipo de realidade imanente, da imagem que perde a aura mas cola-se à política. Esta seria a imagem que sucede a partir da reprodutibilidade técnica e tem como operação a investigação da realidade (BENJAMIN, 1935-36).

*subjetivo*: relaciona-se com uma “interioridade da alma e, por extensão, constituindo o domínio do psiquismo” (idem, p. 50). Trata-se de um invisível que habita o sujeito e o privatiza na “forma do fantasma individual”. Assim, estas três operações do invisível são da ordem do imanente, transcendente e subjetivo. Já a quarta categoria de invisibilidade, está em curso na contemporaneidade. Esta é da ordem do imagético e coloca-se como *visibilidade total*, onde impera a presença infinita das imagens. Sobre esta, uma questão que pode ser refletida no contexto desta pesquisa: “No nosso regime da visibilidade total, da profusão infinita de imagens, dessa promiscuidade tátil com elas, o que teria acontecido ao nosso invisível, supondo-se que ele exista?” (PELBART, 1993, p. 52). O autor faz um elogio do invisível em meio à profusão infinita das imagens. Um aspecto chama a atenção, o da promiscuidade tátil. No que tange à dança transmídia, instaura-se um sentido tátil da imagem, no háptico do olhar que incorpora-se. Do olhar que é corpo, que vê como quem toca o movimento, como quem dança. Nesse sentido, o tátil é um elemento que se afasta do meramente visual, ou do meramente visível. E, talvez, ensaie linhas de fuga da visibilidade total apresentada por Pelbart. Contudo, é compreensível que o modo como o autor emprega o tátil não está ligado ao háptico, mas sim à produção, proliferação e difusão quase infinita da imagem que não abre fissuras para a invisibilidade. Pelbart chega a afirmar que a tecnologia tem operado uma espécie de poluição do invisível:

O que experimentamos num nível mais imediato, apesar de todas as possibilidades alentadoras que as tecnologias inventam sem cessar, é justamente isso: uma espécie de poluição do invisível. Como diz Deleuze, estamos cercados por todos os lados de uma quantidade demente de palavras e imagens, e seria preciso formar como que vacúolos (a expressão é de Guattari, se não me engano), vacúolos de silêncio para que algo merecesse enfim ser dito; ou, por extensão, vacúolos de imagens, como de fato alguns cineastas e *videomakers* souberam cavar no interior de suas próprias criações, para que algo merecesse enfim ser visto (PELBART, 1993, p. 54).

Em *Corpo em Obra*, a invisibilidade como tática de composição opera tais vacúolos de imagem, ou imagens (quase) vazias, porém plenas de sentido. Todavia, em *Corpo em Obra*, compõe-se a partir de uma “poluição” do visível, para usar o termo de Pelbart. Do risco que vai manchando a tela, poluindo a tela branca de traços. O que parece uma certa poluição de traços, vai acumulando-se até chegar no vazio, no vacúolo de imagem, na tela negra onde nada se vê, apenas pequenas frestas de luz. Uma cena que é quase um esvaziamento, onde não se vê o corpo, apenas textura de peles turvas. Como afirma Pelbart, uma operação na qual está

“uma outra ontologia em que não está em jogo o Ser do ente, mas o Entre do ser” (idem, p.55).

Em outra perspectiva, Phillipe Dubois atenta para o fato de que a imagem em movimento é invisível, quando está fora do dispositivo de exibição:

A imagem-movimento é uma espécie de ficção que só existe para nossos olhos em nosso cérebro. Fora daí, ela não é visível – É uma imagem tão imaginada quanto vista, tão subjetiva como objetiva [...] Ela consiste numa breve passagem, espécie de intervalo permanente que nos ilude enquanto o olhamos, mas se desvanece logo depois do entrevisto, para não mais existir senão na memória do espectador (DUBOIS, 2004, p. 63).

Considerando a efemeridade da dança e a efemeridade da visibilidade (ou a invisibilidade da imagem), estas não chegam a instaurar uma questão a ser discutida aqui. Já que o próprio movimento na dança compõe-se a partir do aparecimento e desaparecimento, na evanescência já discutida, principalmente ao tratar-se da improvisação. Vale sempre recordar: o que dura são os afectos. A memória como um estado de corpo afectado, de espectador em estado de afecção com a obra vista e percebida. Este entremeio, entre a evanescência e o que dura, o que permanece como rastro, memória, afecto, são questões que *Corpo em Obra* evoca. Trata-se não somente de produção de imagem, mas de composição de afectos. Da imagem como afecção do corpo: “sua maquinaria é não só produtora de imagens como também geradora de afectos” (DUBOIS, 2004, p. 44). E o que diria Evgen Bavcar<sup>52</sup> sobre o ficcional, o imaginado e o invisível da imagem ? Este sim, praticou mais do que ninguém a produção da imagem a partir da desprogramação do ver.

André Lepecki apresentou um seminário intitulado *In the dark* (no escuro) no evento E-Motional (Romênia, 2015). A questão central colocou-se sobre o que pode ser revelado no escuro, em obras que consideram a escuridão como um elemento chave de uma iluminação sem luz. Nesse sentido, cita a despersonalização e o desvio da especulação, o qual o reflete como uma “postura crítica a fim de propor um estética mais ressonante, longe do imperativo fotológico” (LEPECKI, 2015<sup>xxix</sup>). Em *Corpo em Obra*, o momento da invisibilidade agencia o desvio da especulação, no que tange ao público, que quer ver o corpo. Mas, também há um desvio das funções do dispositivo, que quer mostrar a imagem.

---

<sup>52</sup> Fotógrafo nascido na Eslovênia e radicado na França. Tornou-se cego aos 11 anos de idade e começa a fotografar aos 16. Para ver suas fotografias: <http://evgenbavcar.com>. Acesso em Setembro de 2015.

A imagem ainda mostra (pouco) nuances entre claro e escuro, entre luz e escuridão, em frestas na qual talvez se possa perceber que a dançarina está presente no palco. Contudo, compõe-se uma imagem que pede ao público que se mova da cadeira, que experimente diferentes perspectivas e miradas, no sentido de constatar se o corpo permanece no palco ou até onde se esconde nas frestas pouco iluminadas.

### ***3.5.1 Percepção e poética do invisível***

De acordo com Jacques Aumont (2011, p.13), a percepção visual tem como elementos a intensidade da luz (a luminosidade), o comprimento da luz (a percepção da cor), a distribuição espacial da luz (as bordas visuais), o contraste (interação entre luminosidade e as bordas). A percepção visual seria “o tratamento, por fases sucessivas, de uma informação que nos chega por intermédio da luz que nos entra nos olhos” (idem, p.13). Ao analisar a imagem produzida a partir de diferentes intensidades da luz, ou seja, das variações da luminosidade, faz uma distinção entre visão fotópica e visão escotópica. A primeira como o modo mais comum de visão, dos objetos normalmente iluminados por uma luz diurna — no caso da dança, da luz cênica. Já a segunda, trata-se de uma visão com pouca luz. Para o autor, a visão dos ecrãs|telas no cinema, no vídeo e no computador é uma visão diurna, mesmo que vistos em ambiente escuro. Os casos de visão escotópica tem rara aparição, Aumont (2011, p. 14) sugere que em certas instalações artísticas este tipo de visão se faz presente. *Corpo em Obra* incita a visão com pouca luz, mas não pode-se afirmar ao certo se evidencia-se a visão escotópica ou não.

No texto de Gilles Deleuze sobre o dispositivo, as relações entre visibilidade e luz também se fazem presentes:

A visibilidade não se refere à luz em geral que iluminara objetos pré-existent; é formada de linhas de luz que formam figuras variáveis e inseparáveis deste ou daquele dispositivo. Cada dispositivo tem seu regime de luz, a maneira em que esta cai, se esvai, se difunde ao distribuir o visível e o invisível, ao fazer nascer ou desaparecer o objeto que não existe sem ela (...). Se há uma historicidade dos dispositivos, ela é a dos regimes de luz; mas é também a dos regimes de enunciação (DELEUZE, 1990, 155-156<sup>xxx</sup>).

A luz é tomada como enunciação. Da imagem-luz que simultaneamente ilumina e enuncia. Assim, da dança que dialoga com a imagem-luz articulam-se também os discursos do corpo.

Da imagem que vai além do visual, ao produzir conceito e enunciação. Obviamente, este não é um privilégio da imagem, já que a dança é dispositivo de enunciação e produção conceitual. Todavia, visto que me coloco no exercício de entrever as linhas de força que atravessam o encontro entre corpo, dança e imagem, a reflexão volta-se para a luz e o modo como esta pode ser desprogramada.

Por ser enunciação, o político atravessa os regimes da imagem-luz e suas escolhas pela visibilidade e/ou invisibilidade. Desta enunciação que flerta com a invisibilidade, a própria ordem do discurso cênico é rompida. Uma ruptura com a espera do espectador, que sentado espreita o (in)visível. Mas, também rompe com certa soberania do dançarino no palco: do corpo que se mostra para ser visto. Nesse sentido, quando a dança transmídia compõe-se a partir da ausência de luz, ou da invisibilidade projetada, ao invés de enunciar corpos e imagens expostas, escolhe-se outra possibilidade das relações entre o dizível, o enunciável e o visível. Uma enunciação da dança que deixa entrever um dizível que troca as ordens do discurso e desprograma a ideia inicial de que espectadores devem ver e dançarinos devem mostrar. Ao contrário, enuncia-se uma penumbra e poucos feixes de corpo-luz que precisa ser tocado para que seja escutado e, talvez, visto hapticamente. Nesse sentido, as operações de invisibilidade em *Corpo em Obra* não se constituem um indizível. Se em "4'33" (1952), John Cage compôs o silêncio como som, mesmo na quase ausência de luz, o invisível dança e enuncia.

Voltando à operação da "escoptofilia", Aumont (2011, p.59) a denomina como um desejo de ver. Segundo Arlindo Machado (2008), Freud nomina como "escoptofilia", a pulsão de tomar o outro como objeto, submetendo-o ao olhar uma ação *voyeurista*. Este termo é também definido em campos jurídicos e clínicos da psicanálise, com relação à anormalidade que a perseguição *voyeurista* pode causar. Conceitos jurídicos e clínicos à parte, a escolha é seguir pelo campo estético, o qual relaciona escoptofilia como um modo de *voyeurismo*. Todavia, na dança que se realiza no quase escuro, a sensação vai além do olhar, além da escoptofilia e do *voyeurismo*. Uma vez que a invisibilidade está diretamente relacionada ao público, ou ao espectador que está assistindo a obra, uma discussão sobre a invisibilidade logo reverbera nas questões da recepção, que neste caso vai além do *voyeurismo*. Todavia, é a invisibilidade que se faz como questão neste momento.



Uma reflexão em Deleuze, sobre a obra do pintor inglês Francis Bacon, colabora para retomar a invisibilidade e o campo estético. Embora seja sobre a pintura, de algum modo este aspecto atravessa a discussão: “Quando o corpo visível enfrenta, como um lutador, as potências do invisível, ele apenas lhes dá sua visibilidade” (DELEUZE, 2007, p. 67). Deleuze discute as forças que estão presentes em Bacon, de tornar visível as forças invisíveis. A princípio, trata-se quase de uma inversão do que se pensa agenciar em *Corpo em Obra*, já que (à primeira vista) trata-se de tornar invisível o corpo que dança. Considero que a dança em si é um tipo de força, no que conceitua Deleuze. Nesse sentido, há um tipo de sensação, que inrrompe mesmo na escuridão, um atravessamento de forças que impedem que se afirme que a força-dança tornou-se de fato invisível. À primeira vista, parece que se tornou invisível. Contudo, instantes depois, percebe-se que o que está invisível não é da ordem da força-dança, mas sim dos contornos do corpo que não se pode ver em toda a extensão. A invisibilidade, então, coloca-se da ordem física, pois no campo dos afectos, a dança permanece como força que se faz ver. Mesmo na escuridão é possível acessar a dança, ou pelo menos suas nuances perceptivas (da percepção como composto de sensação e afecto). E cada espectador completa a imagem a partir de sua percepção, no modo como faz a transposição entre o afecto e o sentido. A escuridão incita outras tomadas do olhar, que, como diz Lepecki (2015), busca-se distanciar do imperativo fotológico, ainda que se trate de uma dança transmídia. O corpo quase invisível enfrenta as potências da invisibilidade e oferece um outro modo de visibilidade, sem deixar a sua força invisível. Resta saber se os “espectadores” percebem que se instauram duas operações simultâneas: um estado de invisibilidade e a força-dança que permanece visível.

### ***3.6 Do invisível ao visível: táticas do ver e não ver***

Primeiramente, a palavra faz ver, pela narração e pela descrição, um visível não presente. Em segundo lugar, ela dá a ver o que não pertence ao visível, reforçando, atenuando ou dissimulando a expressão de uma ideia.

RANCIÈRE

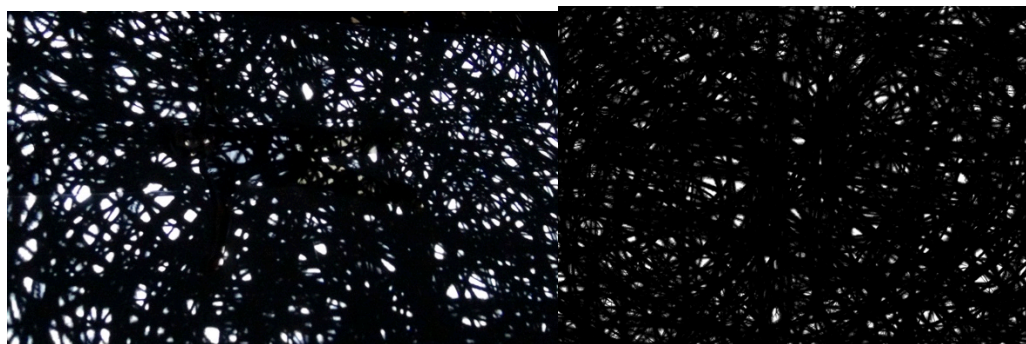
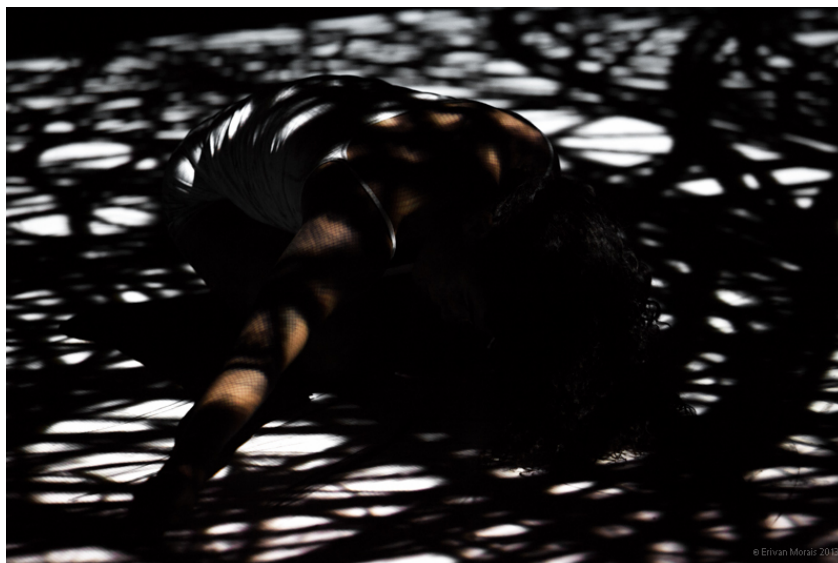
A obra *Sentidos da Presença* (FERREIRA, 2012) parte do conceito de presença para refletir sobre o corpo na contemporaneidade, constantemente em afecção com as tecnologias. Vivemos na era das realizações e inventos tecnológicos, onde o sujeito tem sua presença mediada por estes dispositivos. Questiona-se: Qual a presença do corpo da

imagem? Pretende-se investigar modos de presença do corpo, expandidos pela tecnologia. Mas, também os modos de presença em contração, minimizados por dispositivos que poderão diminuir ou silenciar o som produzido pelo corpo, seja a sua respiração ou os batimentos cardíacos. Assim, o ponto de partida para a obra é o jogo entre a oscilação dos graus de presença do corpo, seu movimento e sua imagem.

A obra foi criada em 2012, em Brasília, e ao longo do processo, cada cena foi se desenvolvendo como uma possível tática de *corpo composto* que pudesse contemplar as questões sobre a presença. Grande parte destas questões estão ligadas à tática de invisibilidade. Inicialmente, a discussão sobre o conceito de presença foi experimentada a partir da relação entre visibilidade e invisibilidade. No processo de construção das cenas surgiram alguns tópicos intrigantes: Como perceber o que não vejo? Assim, como a cultura visual e sua hipervisão, muitas das cenas foram então compostas a partir desta questão, como a cena *Blackout ou Black Space*.



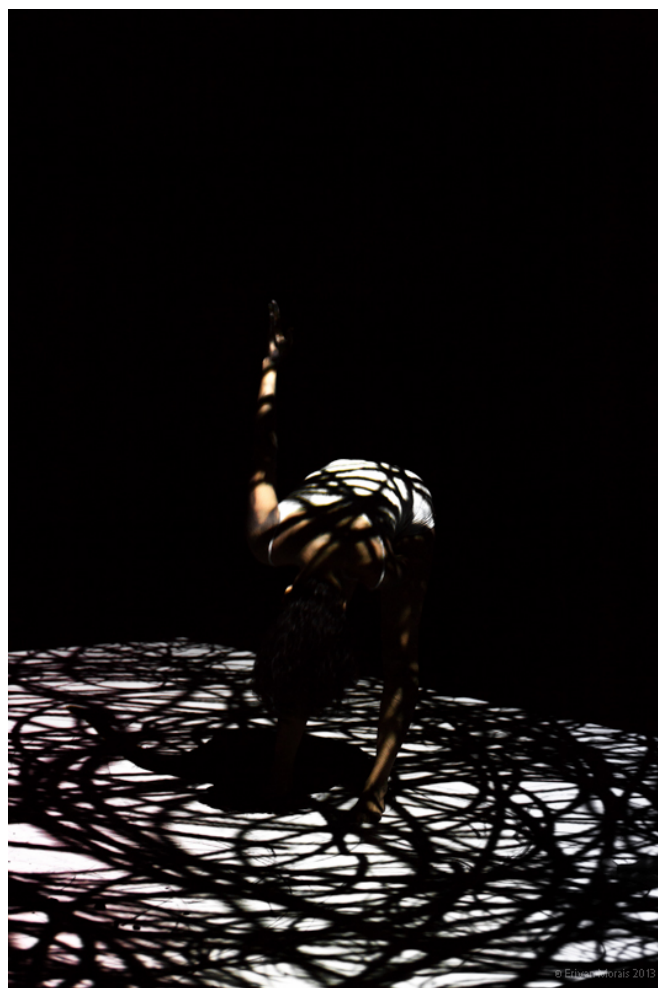
96. Larissa Ferreira, *Corpo em Obra*, 2013. Teatro do ICBA-Instituto Cultural Brasil.



97, 98 e 99. Larissa Ferreira, *Corpo em Obra*, 2013. Teatro do ICBA - Instituto Cultural Alemanha, Salvador. Riscos do carvão no palco.



100. Larissa Ferreira, *Corpo em Obra*, 2013. Teatro do ICBA-Instituto Cultural Brasil Alemanha, Salvador.



101. Larissa Ferreira, *Corpo em Obra*, 2013. Teatro do ICBA-Instituto Cultural Brasil Alemanha, Salvador.



102. Larissa Ferreira, *Corpo em Obra*, 2013. Teatro do ICBA-Instituto Cultural Brasil Alemanha, Salvador. Plano geral do palco riscado ao fim da apresentação.

### 3.6.1 Cena 1: *Blackout ou Black Space: Do olhar incorporado*

O público espera o início da apresentação. *Blackout*, vai começar. O *Blackout* segue, durante alguns minutos. Vazio, uma tela negra, buraco negro. Aos poucos algo parece se fazer visível. Não se sabe ao certo o quê ou quem. Então vê-se uma mão, aliás talvez sejam duas (ver figura 104 e 105). A mão permanece turva até que o foco de luz projetado revela que há de fato duas mãos. A obra começa dando visibilidade para uma “mão”, depois para a outra. Na escolha do que se mostra, na mão como o primeiro que se faz ver na obra, está implícita a história das tecnologias do corpo, visto que a mão foi uma grande aliada das ações de pegar, pinçar, dentre outras.

De modo que o nosso mundo tem as estruturas das nossas mãos, e estamos nele enquanto *homines fabris*, fazedores, buscadores da totalidade frustrados [...] Não há fenômeno sobre a Terra comparável em avidez com as mãos e são elas órgãos de percepção, de comunicação, de defesa e de ataque em movimento constante (FLUSSER, 2014, p.83-83).

Assim, a visibilidade das mãos remonta às primevas tecnologias do corpo, dos *homines fabris* que antes precisaram descobrir suas mãos como uma tecnologia: da primeira pegada em pinça, um movimento universal dos dedos, aos gestos sócio-culturais que distinguem diferentes povos. A luz-penumbra então vasculha as mãos como se fosse uma câmera de vigilância. Percebe-se os gestos de apertar uma mão contra a outra, mostrar a palma das mãos abertas. Aos poucos a luz faz ver um antebraço. E logo, outra luz surge projetada nos antebraços que agora se cruzam: São os ossos ulna e rádio que se projetam sob o antebraço, como uma espécie de raio x. A luz tanto vasculha que revela o que se enconde debaixo da pele. Um jogo entre o visível e o invisível.

O público, *voyeur* sentado, espreita superfícies de uma pele que se faz visível aos poucos. A luz mapeada difusa parte do projetor, uma imagem-luz (AUMONT, 2011). A imagem-luz revela além da mão, um braço, uma penumbra de um corpo que parece estar ali. Há mais invisibilidade que corpo visível, um convite para ver e não ver. E o ver como “não ver” que está diretamente relacionado ao que chamo de *olhar incorporado*. Neste, não se trata de um privilégio do olhar, mas antes volta-se para a negação do automatismo do olhar, e, logo, nega o automatismo sensorial. O *olhar incorporado* enfatiza a totalidade do corpo e, por isso, denomino como *imago-gestus*. Está ligado à imagem que não se deixa automatizar, e ao



agenciamento dos modos de ver e ser visto, implicados nos regimes da imagem. O *olhar incorporado* é corpo e sensação naquilo que se vê. Afasta-se da disciplina técnica “visiônica” que obtém a visão sem o olhar (VIRILIO, 1994, p.46). Pactua-se com o háptico e se afasta do fático: “Háptico é um termo melhor do que tátil, pois não opõe dois órgãos dos sentidos, porém deixa supor que o próprio olho pode ter essa função que não é óptica. [...] Pode ser visual, auditivo, tanto quanto tátil” (DELEUZE e GUATTARI, 2007, p. 203). Nesse sentido, o olhar incorporado envolve uma desprogramação do automatismo do olhar (público|audiência) que é convidado a perceber as minúcias do que não se vê.

O espectador é convidado a tocar, a ser perceptor. A prática do *olhar incorporado* logo torna-se ainda mais presente com os recortes do corpo, agenciados pela imagem-luz e a visibilidade editada do corpo. São formas geométricas. Em branco, preto, vermelho, um quadrado, um retângulo, linha vertical, linha horizontal, sombras, um corte. A imagem-luz faz uma “edição do corpo”, uma espécie de corte seco nas superfícies porosas da pele (ver figura 104 e 105), como pode-se ver na cena 2, comentada à seguir.

### 3.6.2 Cena 2: O corpo editado

As imagens técnicas projetadas são geométricas: quadrados, círculos, formas ovais, retângulos... São cortes de luz que enquadram e desenquadram o corpo. Um jogo de (in) visibilidades agenciado a partir dos recortes, a imagem-luz que ilumina ou nega a vidência (ver figuras 106, 107, 108, 109, 110). Estas imagens, em *Sentidos da Presença*, compõem o jogo entre quadros e múltiplos recortes do corpo. Faixas de imagem-luz contrastam com o que não se dá a ver no escuro. Como bem coloca Raymond Bellour (2007), tais cortes inscrevem fisicamente a relação entre visibilidade e invisibilidade operada sobre a presença do corpo, num jogo entre (não) ver e ver, já que “o último a saber é o público, o traído” (FERREIRA, LEÃO, MEDEIROS, MENCARINI, *A arte como Traição*, 2009).

Isso se traduz em primeiro lugar no trabalho do enquadramento (multiplicados pelo jogo entre os quadros, as múltiplas telas, e a faixa preta que contorna a imagem): os cortes sempre se dão nos corpos de forma a inscrever fisicamente a presença-relação da falta e do incognoscível, a relação entre (não) ver e (não) saber (BELLOUR, 2007, p.211).

Ao ler Bellour, fica nítida a sensação de que a obra deseja ir além dos esquemas perceptivos que privilegiam a visão. Ao contrário, clama pelo engajamento corporal. Os múltiplos jogos

entre o que se dá a ver e não, o que se esconde e se mostra, incita a percepção do público que instigado pelo sentido da visualidade, é encorajado à cinestesia, à corporalidade. O *olhar incorporado* é evocado novamente. O sentido da imagem vai além da aparência (FLUSSER, 2008, p.65). Importam as tessituras|relações que nem sempre são visíveis. De modo que a invisibilidade mostra ao que a imagem se propõe, ou ao que se propõe a dança. De outro modo, a dança transmídia faz par com as tecnologias da imagem, mas não deixa de esboçar uma crítica a certas imagens que seguem modelos fáticos. Assim, não se trata de “o quê”, mas sim do “como” estas relações estabelecem-se, como se dão as parcerias.

Interessada nos *Sentidos da Presença* que podem ser agenciados pela presença das tecnologias da imagem, esse constante jogo entre visibilidade e invisibilidade na obra, ultrapassa o conceito de presença como “aquilo que se dá a ver”. Mas de volta ao perceptivo, engajamento do corpo: sensação, corporalidade e cinestesia. Há que estar atento para perceber onde está o corpo, para onde se move e dança. A presença se espalha, como veremos no que tange às operações do *motion trackings* presentes na obra.

Se para André Parente, “a imagem é em primeiro lugar, uma decupagem, um corte espacial, visor da câmera, janela de projeção, quadro, tela, página. Ela vale tanto pelo que mostra quanto pelo que esconde: ela mostra se escondendo e esconde se mostrando” (PARENTE, 1996, p.28). A obra joga com tais decupagens do corpo, recorta, mostra, esconde. Estas decupagens e recortes ligam-se diretamente ao conceito de fora-de-campo do cinema. Este conceito liga-se às molduras-limites que detêm as imagens (como na pintura). Para Roland Barthes, as imagens no cinema não se compõem a partir do enquadramento, mas sim no ato de esconder, como mencionado anteriormente por André Parente. Assim, “não é um enquadramento, mas um esconderijo; o personagem que sai dela continua a viver: um ‘campo cego’ duplica incessantemente a visão parcial” (BARTHES, 2015, p.53). Bordas ou esconderijos, é certo que tais molduras, se estão presentes, representam o enquadramento. Sobre a ação de enquadrar, aparição recorrente no campo do cinema: “produz uma imagem que contém um certo campo visto sob um certo ângulo, com certos limites precisos [...] O enquadramento é portanto a atividade da moldura, a sua mobilidade potencial” (AUMONT, 2011, p.90). A questão do enquadramento implica na composição, na qual muitas vezes evidencia-se o centramento ou enquadramento centrado, no que Aumont chama de “estilo clássico essencialmente centrado” (2011, p.91)

### 3.6.3 Cena 3: O fora da imagem e desenquadramento como composição

As bordas têm o duplo papel de separar a imagem do seu exterior. Sobre as bordas: “Também o que faz comunicar o interior da imagem, o que em cinema chamamos de campo, com seu prolongamento imaginário, o fora-de-campo” (AUMONT, 2011, p.86). Caso explique-se um conceito da imagem com outra imagem, o contra-campo e o fora de campo (ou extra-campo) está implícito na metalinguagem operada por Edgar Degas, nos espelhos que deixam ver o que se esconde fora das bordas do quadro.



103. Edgar Degas, *The Dancing Class*, c. 1871-1872.

Já no palco cênico, não há moldura que separe as presenças da imagem e a presença do corpo. Visto que, na maioria das danças transmídia, as imagens projetam-se na cena como se fossem camadas do próprio palco. Como nas telas que se colocam na diagonal fundo do palco. E, quase sempre, as imagens projetadas ocupam todo o *square* da tela. A 4ª parede é a borda simbólica das danças que se realizam em palcos cênicos. Em *Sentidos da Presença*, os recortes da imagem projetada agenciam pequenos cortes nesse grande espaço, compõe as bordas imaginárias entre corpo e imagem nos limites entre o invisível e o visível dos cortes da imagem e do corpo. O que se mostra e o que se esconde como fora. Aumont faz uma observação sobre o fora-de-campo e o fetiche. Coloca este último como o lugar para o qual o olhar se desvia, como se caminhasse para o proibido, o que não se pode ver. “Essa relação entre campo e fora-de-campo evoca outra relação, entre o lugar, para onde todo o olhar se vê



negado, da castração, e o lugar mesmo ao lado, que é o do fetiche (AUMONT, 2011, p.61). Para isso, o autor retoma os conceitos da castração em Freud, que não levaremos adiante, já que este escrito não vai aprofundar questões da psicanálise enquanto referência básica da pesquisa.

Ao pensar no sentido literal do quadro e enquadramento, a obra *Square Dance* (Bruce Nauman, 1967-68) vem novamente à tona. Uma obra minimalista que ao compor-se a partir do enquadramento, faz uma crítica ao sistema hegemônico formal do *grid* (tela-quadro) nas artes visuais. Esta passagem de Gilles Deleuze, sobre a obra *Quad* de Samuel Beckett, poderia referir-se também às noções de enquadramento em *Dance Square*:

É um espaço qualquer fechado, globalmente definido (..) Cada um parte de um vértice de um ponto cardinal, qualquer personagem recorre ao quadrado, cada um seguindo um curso com direções dadas [...] Não são afetados eles mesmos por nada mais que sua ordem e sua posição. São personagens desafectados em um espaço desafectado [...] Os personagens acontecem e se cansam nas quatro esquinas do quadrado, sobre os lados e as diagonais. Mas, realizam e esgotam o centro do quadrado, alí onde as diagonais se cruzam (DELEUZE, 1995<sup>xxxii</sup>).

Embora a performance de Nauman não finalize no meio do quadrado, esta forma geométrica constrói-se como um espaço que delimita o movimento do performer que percorre as bordas do quadrado e deixa o centro vazio. Como afirma Deleuze, o quadrado como um espaço que não se afecta, e o corpo que, contido neste espaço, também não se afecta. A delimitação relaciona-se diretamente às ações de controle e, logo, afasta-se do estado de composição e afecção defendido nesta pesquisa. Nesta obra, trata-se de percorrer linearmente as linhas do quadrado como um movimento mecânico e automático, sem afecto. O destaque acerca do contexto desta obra visa salientar diferentes modos de composição do espaço, que pode afirmar o enquadramento como uma operação de controle do espaço. Interessa, então, as possibilidades do desenquadramento.

Desenquadramento este utilizado por Merce Cunningham em sua desierarquização do espaço cênico na dança, que rejeita o tal “estilo clássico essencialmente centrado” (AUMONT, 2011). Para o coreógrafo, nenhum ponto é mais importante que o outro:

A ideia de foco único ao qual tudo adere já não é mais relevante; Com as pinturas de Jackson Pollock os olhos podem ir a qualquer parte da tela. Nenhum ponto é mais importante que outro. Nenhum ponto leva necessariamente a outro (CUNNINGHAM, 2014, p. 138).

No Expressionismo Abstrato de Pollock, a composição da pintura não privilegia determinada

parte do quadro, ao contrário, qualquer ponto é tomado como força expressiva. E isto deve-se ao modo como ele pinta suas telas, com o *action painting*. O sentido de desenquadramento também se realiza quando proposições de dança saem das caixas do teatro e realizam-se no espaço da cidade. Cunningham realiza os *Eventos* (*events*), no qual rompe com ideia do teatro como único espaço possível para a dança, apresenta-se em museu, *foyer*, ginásios esportivos, praças, dentre outros espaços. Sobre os *Events*: “À medida que nos apresentávamos nessas diferentes situações, tornou-se primordial que as obras fossem criadas para caber num local específico, e sim que se olhasse para cada nova situação e visse como lidar com ela” (idem, 176). Sobre o enquadramento no contexto da imagem em movimento:

Enquadramento desviado, acentuado enquanto tal e que pretende afastar o enquadramento da equivalência automática do olhar. O desenquadramento esvazia o centro da imagem e introduz uma tensão visual, dada a tendência do espectador para querer reocupar o centro vazio. Deslocando as zonas significantes (em geral as personagens) para longe do centro, ele acentua suas bordas da imagem, e o lado visivelmente deliberado dessa acentuação sublinha o fato de essas bordas serem o que separa a imagem do fora-de-quadro (AUMONT, 2011, p.93).

Ao traçar uma relação com Cunningham, o sentido do preenchimento do espaço não se completa, visto que o coreógrafo trabalha com outra lógica de espaço. Lógica esta que combate os automatismos do olhar e da percepção espacial. Embora *Sentidos da Presença* ocupe o espaço do teatro, há táticas de desenquadramento<sup>53</sup> como composição, incitada pelos atravessamentos entre o fora-de-campo e a invisibilidade.

O enquadramento é limitação. Mas, de acordo com o próprio conceito, os limites podem ser concebidos de dois modos, matemático ou dinâmico: ou como condições para a existência dos corpos cuja essência os limites vão fixar, ou como algo que se estende precisamente até onde vai a potência do corpo existente (DELEUZE, 1986, *Imagem-Movimento*)

Deleuze, ao definir o enquadramento, reflete sobre o quadro a ser rompido pelo corpo que, com sua potência, rejeita os limites. O fora-de-campo na dança transmídia, sucede na rejeição dinâmica aos limites. É incitado pelo desenquadramento, neste caso, de um corpo que não cabe dentro do quadro (da projeção-luz), ao contrário escapa pelas bordas, pelas fissuras da imagem-luz. As imagens recortam o corpo, desde o princípio. O “espectador” deseja ver, mas a totalidade não é revelada. Nesta cena, o corpo oscila a um lado e outro e nesta oscilação os

---

<sup>53</sup> Vale ressaltar a obra *Desenquadrando Euclides* da coreógrafa Adriana Banana. Neste, trabalha basicamente com a noção de desenquadramento do espaço a partir de duas frentes simultâneas para a realização da dança, uma frontal e outra diagonal.

graus de (in)visibilidade vão mudando. Na última oscilação a um dos lados, em movimento contido que vai lentamente levando o seu peso, parece que se anuncia uma queda no escuro, já que há *blackout*. O que pode ser afirmado diante dessa tal invisibilidade, da imagem que edita o corpo como se estivesse fazendo cortes secos no próprio movimento? A ambiguidade anuncia-se. Há um embate entre aquele que quer ver o breu e o que esconde a suposta queda. O fora-de-campo então se coloca como algo potente na composição desta cena. Assim, como um *punctum* (BARTHES, 2015) que incita o desejo de atravessar a imagem e perceber o que se esconde ao lado da foto, o que não se dá a ver. O corpo continua a tender para baixo, a queda está mais próxima (ver figuras 115, 116, 117, 118). Quando o corpo está quase perto do chão há um *blackout: black square*. Não se vê o corpo caindo, apenas ouve-se o barulho. Acende-se a luz, a dançarina está no chão. Então uma outra queda se faz novamente, porém o que se torna visível não é a dançarina, mas o vídeo de uma queda (ver figura 115, 116, 117 e 118). O *quasi-corpus* projetado cai sobre o corpo que está no chão.

Dubois enumera algumas lógicas de composição da imagem, dentre as quais estão: lógica do *grid* (quadro), do panóptico, de espelhamento, dentre outras. A questão do enquadramento atravessa a três lógicas de composição. Atravessa o *grid*, no sentido que coloca-se dentro ou fora da grade, mas também a lógica da imagem panóptica, do espaço geometricamente esquadrinhado, da geometrização do espaço. Nesta relação, vale ressaltar que embora o desenquadramento seja enfatizado em *Sentidos da Presença*, nem sempre a sua prática se faz possível espacialmente, principalmente quando considera-se a questão da interação. Já que o uso da câmera Kinect (sensorialização do espaço<sup>54</sup>), por exemplo, implica que o corpo|dançarino esteja dentro do raio de alcance da visão computacional da câmera (dos dados que reconhece): o dançarino precisa estar localizado dentro do *grid* (grade ou tela) do Kinect. E essa configuração sucede tanto em *Sentidos da Presença* quanto em *Corpo em Obra*. Nesse sentido, a noção de des(enquadramento) deve ser analisada desde uma perspectiva ampla, no qual a tela e o *grid* não são tomados de modo isolado, mas em relação com o corpo e, nesta relação, está a composição do *corpo composto*. Tendo em vista as nuances heterogêneas (como coloca Aumont) que compõe a imagem em movimento, é possível ter atravessamentos simultâneos, da lógica do *grid*, do enquadramento e da tática de desenquadramento numa mesma composição.

---

<sup>54</sup> A questão da sensorialização do espaço será abordada na cartografia (anexo) sobre *Motion Tracking*.

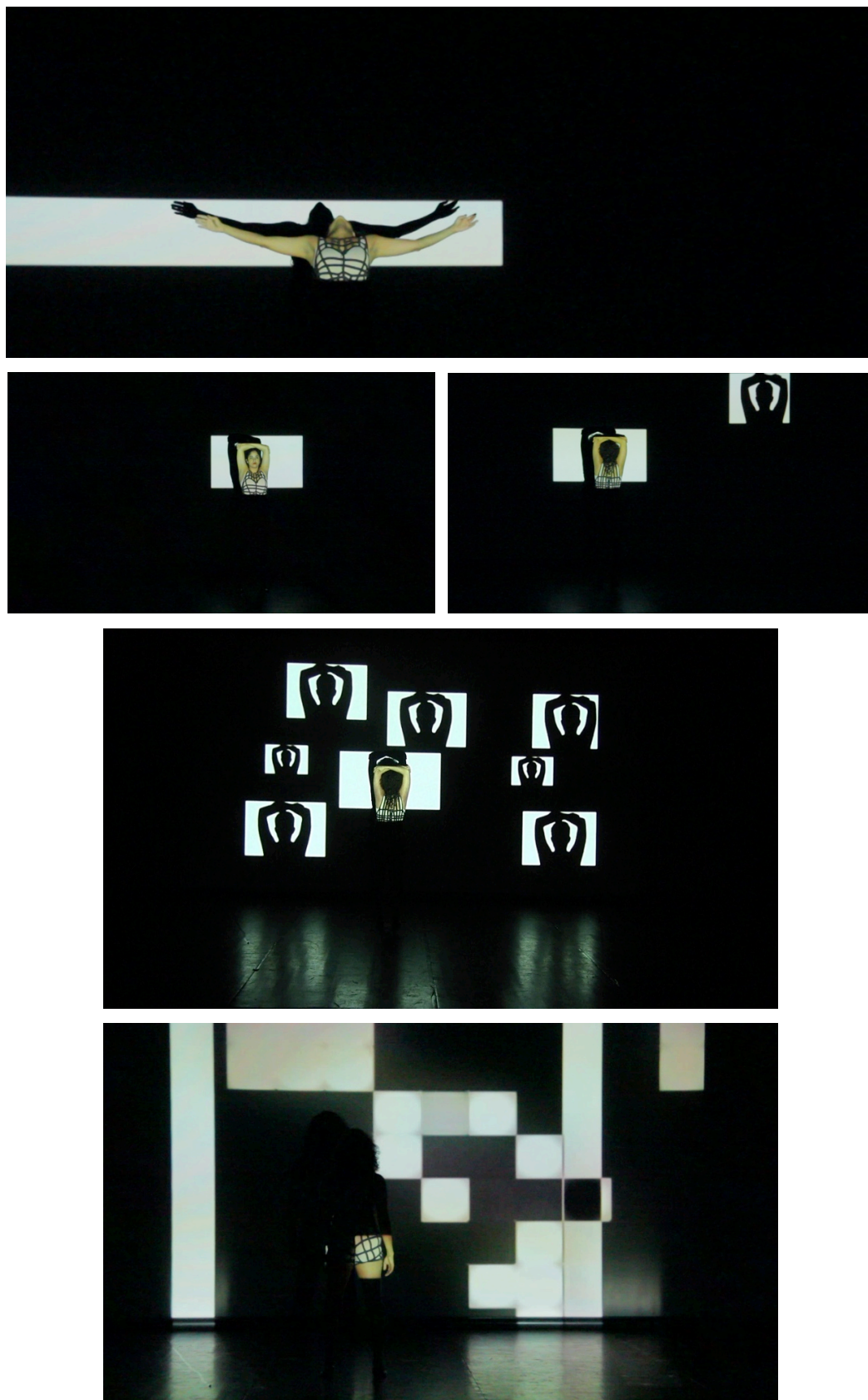
Mas, qual a potência implícita no fora-de-campo, por qual razão envolvê-lo na composição da obra e na discussão ? Não é pelo olhar que se desvia, mas pela busca da invisibilidade e da desconstrução do próprio *grid* da imagem panóptica. O *corpo composto* compõe-se no contexto de um dança que se processa no trânsito entre o ver e o não, incita o olhar para o invisível e agencia uma percepção da presença que vai além do visível. Uma dança que se oculta no breu.

Cena - Blackout ou Black Space:



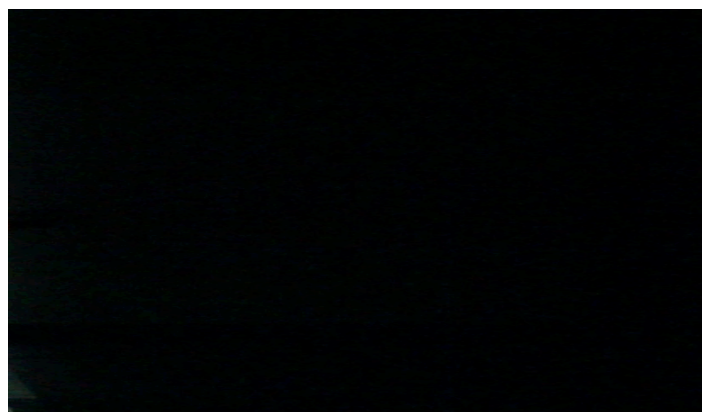
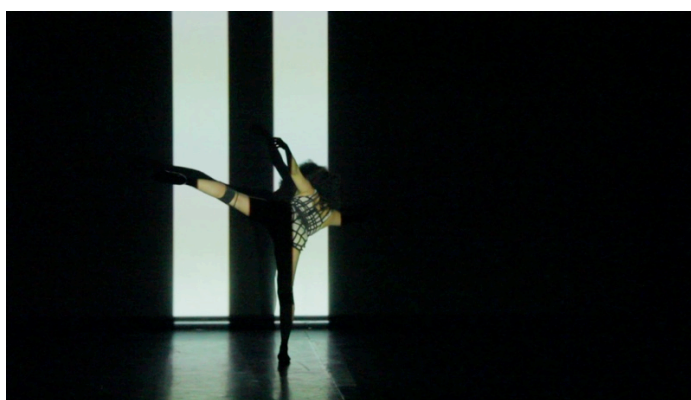
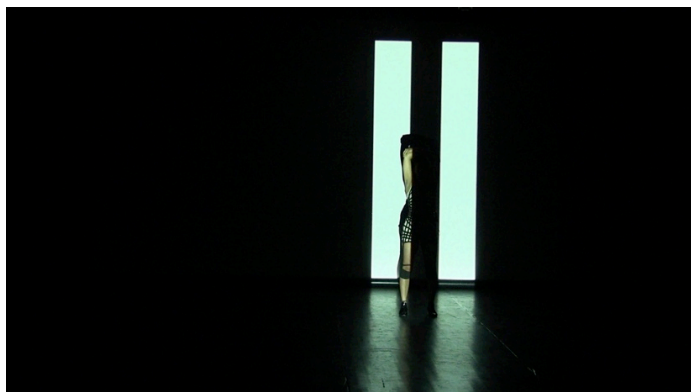
104 e 105. Larissa Ferreira, *Sentidos da Presença*, Brasília, 2012. Cena 1 Blackout ou Black Space.

## Cena 2. O corpo editado:

106, 107, 108, 109 e 110. Larissa Ferreira, *Sentidos da Presença*, Brasília, 2012.

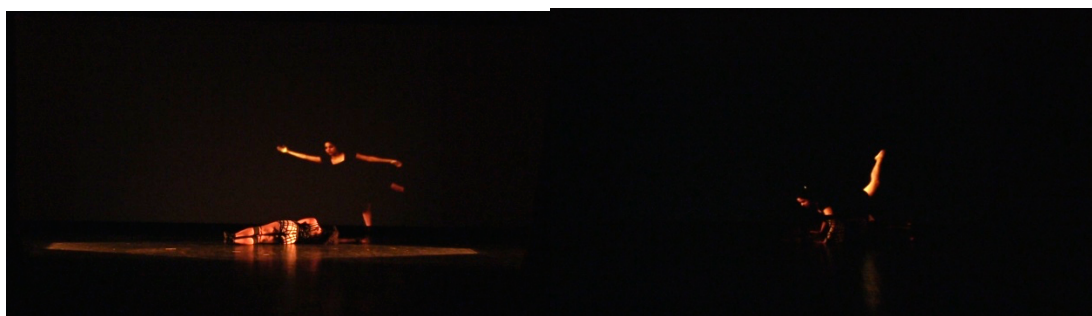


Cena 3. O fora da imagem e o desenquadramento como composição : O princípio da queda em *Blackout* ou *Blackspace*:



111, 112, 113 e 114. Larissa Ferreira, *Sentidos da Presença*, Brasília, 2012.

*Blackout* de 2 segundos para tornar invisível o corpo que cai| O corpo caiu? A dançarina caiu? | Sim, foi uma queda planejada. Queda cênica| Os perceptores não vêem, apenas percebem o barulho e logo pensam: ela dançou uma queda | Não vi! | 2 segundos se passam, o barulho se finda| A queda então se repete na imagem projetada| A dançarina no chão, espera a queda| A queda do seu próprio corpo sobre si mesma| O corpo-imagem cai em câmera lenta| Longa espera.



115, 116, 117, 118 e 119. Larissa Ferreira, *Sentidos da Presença*, Brasília, 2012.



120. Larissa Ferreira, *Sentidos da Presença*, Brasília, 2012.

|Da sensação que tenho quando revejo a cena: Poesia da queda de si em si...de mim em mim mesma. Um tempo que não termina. Uma queda que parece deleite, um transbordamento. Um salto para o chão. Um mergulho em mim mesma...|

#### **3.6.4 Sobre o Cérbero contemporâneo, o cão de cem olhos**

Cérbero é o cão de Hades, o guardião do império dos mortos que interditava a entrada dos vivos e, se por acaso estes entrassem, impedia-lhes a saída. A maioria dos autores afirma que o cão tinha três cabeças e seis olhos. Para Hesíodo, Cérbero tinha cinquenta cabeças e voz de bronze, ou seja, cem olhos. Quantos olhos teria Cérbero na contemporaneidade ?

Nessa cena, que chamo “ a imagem de cem olhos”, há um olho que se projeta e duplica-se (ver figuras 121, 122, 123 e 124). Assim como em *Corpo em Obra*, o espectador é convidado a colaborar na composição das imagens. Ainda na fila de entrada do teatro, um fotógrafo tira foto dos olhos das pessoas que autorizarem o direito à sua imagem. Os colaboradores a princípio não sabem para qual fim seu “olhar” será utilizado. Esta coleção de olhos e olhares é então adicionada ao banco das imagens que são projetadas em cena. Estes olhos são multiplicados com o efeito “Matrix” (multiplicador da imagem) do *software* Modul8. A projeção é feita com o *software* Resolume.



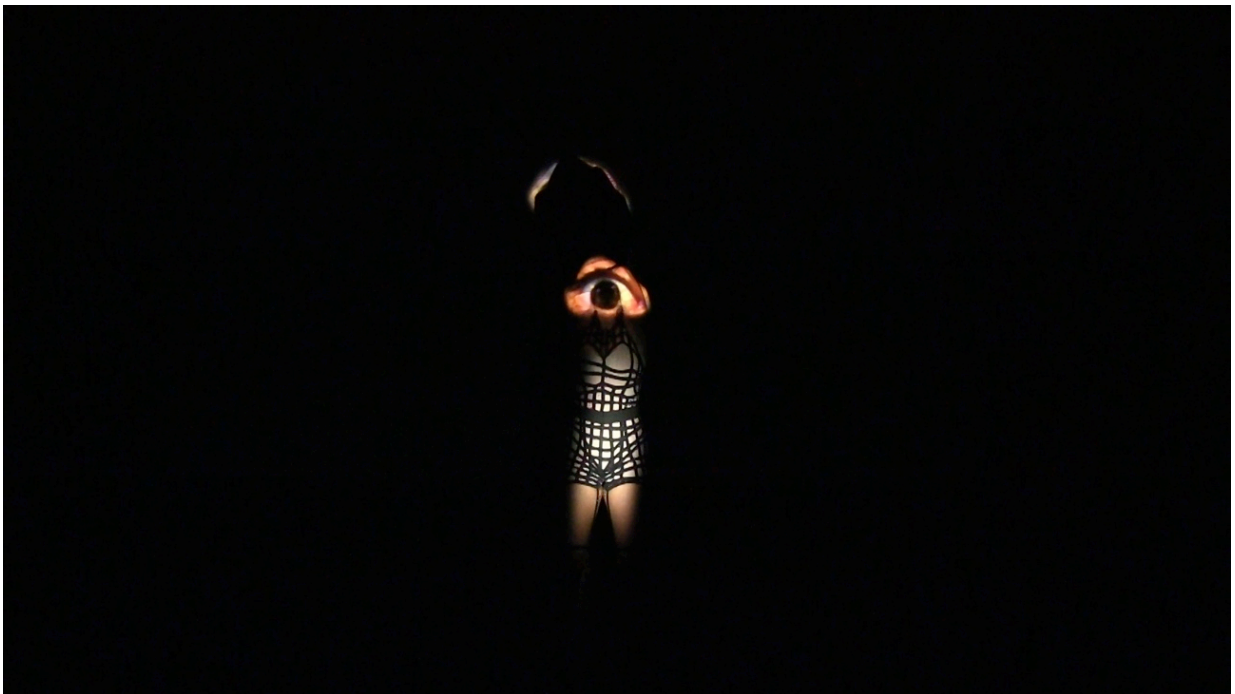
Antes da projeção dos 100 olhos, faço uma espécie de venda nos meus olhos com os braços que se cruzam sob o rosto, na direção dos olhos. Danço sem ver durante alguns minutos. Em seguida, fico imóvel à espera de um grande olho que se projeta nos meus cotovelos e antebraços. Somente depois aparecem os 100 olhos na tela, composto pelos olhos multiplicados dos espectadores. Essa cena faz pensar sobre o quase panóptico que é gerado: dos espectadores que me observam de frente para o palco, assim como os outros olhos multiplicados que têm a perspectiva desde o fundo do palco. Enquanto danço sem ver, os espectadores assistem os seus olhos projetados na tela. Veem-se a si mesmos. Novamente, vem à tona a discussão sobre as táticas de visibilidade e vigilância, assim como o posicionamento de corpo sobre a cultura visiótica. O par dança e tecnologias da imagem se encontram sem esquecer que compor visualidades na dança transmídia implica numa estética de encontro e crítica da imagem.

### ***3.6.5 Táticas de ubiquidade em Hand Dance***

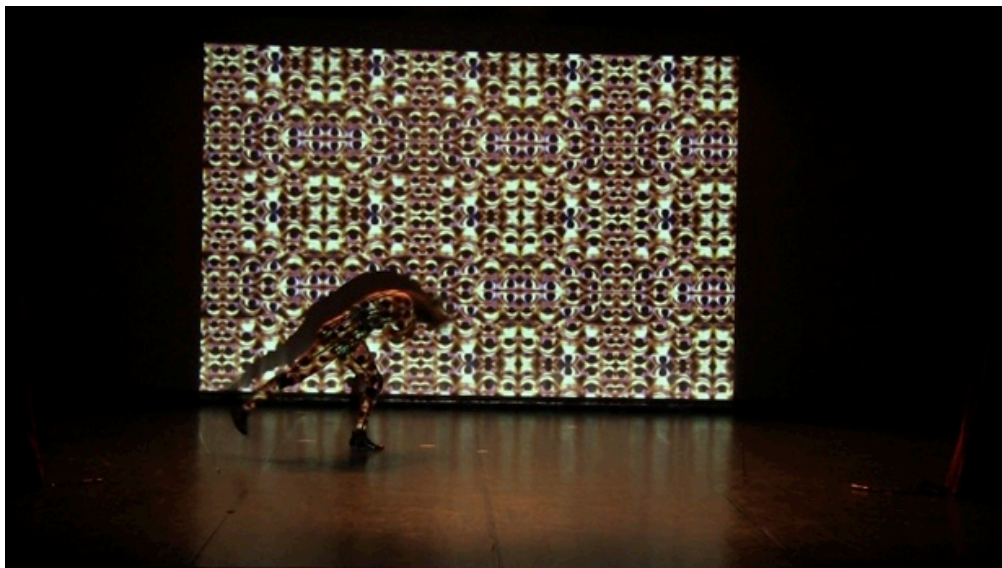
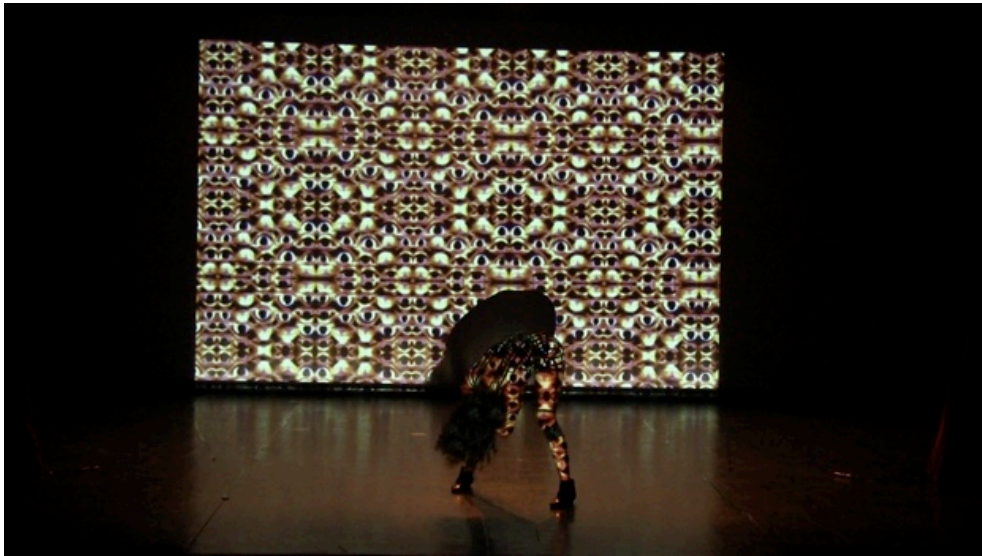
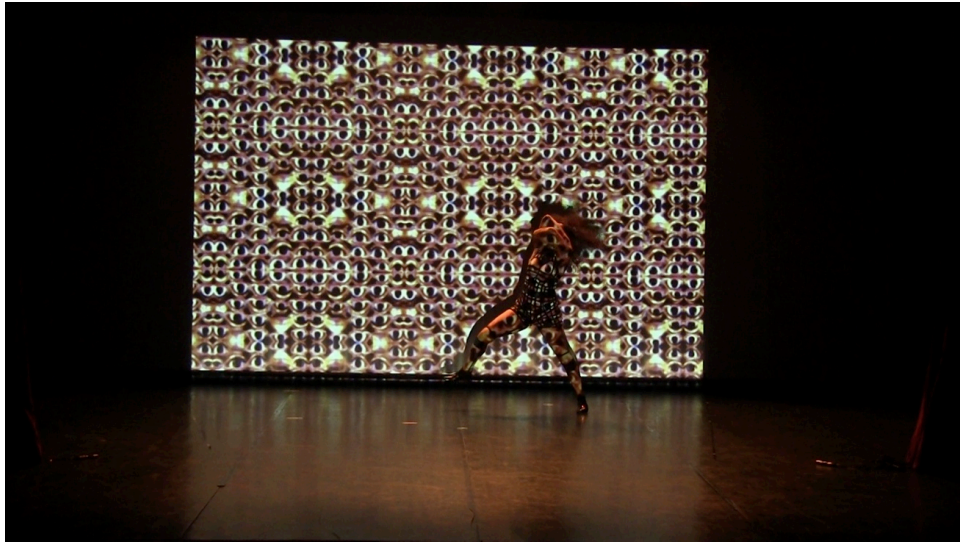
A cena *Hand Dance* ou *Dança das Mãos*, compõe-se das imagens multiplicadas, filmadas em tempo real (ver figura 125). Nessa cena, há uma câmera de pino ou um ‘enquadramento em picado’ (termo técnico para quando se filma de cima) que captura a dança das mãos em tempo real e projeta na tela (ver figuras 126, 127, 128 e 129). Nesta simultaneidade, da presença espalhada das mãos, compõe-se uma tática de ubiquidade. Ademais, a cena retoma algumas ideias discutidas sobre a relação entre visibilidade e invisibilidade, além de retomar algumas questões pertinentes às primeiras tecnologias corporais, desenvolvidas pelo humano, e a presença fundamental das mãos nesse momento. Para as mãos multiplicadas utilizou-se o *software* Modul8, além do *software* de VJ Resolume, com o efeito Matrix junto com o efeito Partículas (gerador de um efeito tridimensional).

Há tática de invisibilidade e ubiquidade, já que se escolhe a visibilidade da mão enquanto todo o corpo encontra-se na escuridão. Assim, o perceptor é novamente convidado a perceber outras possibilidades de presença, dança e expressividade do corpo, ou de partes dele, reprogramar os modos de perceber, sentir e afectar-se pela dança. Volta-se à discussão sobre a invisibilidade e a visibilidade na dança transmídia, a edição do corpo como possibilidade de atravessamento com as tecnologias da imagem.

Há uma câmera que captura a mão no foco de luz. Em sistema direto com o computador do programador de imagens, as mãos são remixadas a partir de um programa de VJ que reprojeta as mãos multiplicadas na tela de projeção. As mãos multiplicadas transformam-se em um balé de mãos. A pequena mão em tempo real rege as múltiplas mãos: um balé digital de mãos. Em outros momentos a mão é projetada em escala ampliada. Em tempo real, o corpo em cena se apresenta com a invisibilidade do seu tronco e pernas. No palco, quase vazio, apenas uma mão na diagonal esquerda, numa proposição que abandona o enquadramento central clássico. Todavia, a pequena mão se agiganta em sua potência de imagem e a imagem em sua potência de dança. A pequena mão se multiplica em imagem, ampliam-se os graus da presença a partir da imagem multiplicada, em larga escala. Em todos os modos, novamente, a tecnologia não é a única responsável por operar a hiperpresença da mão, mas sim a composição que se evidencia entre o corpo-mão em cena e o corpo-mão na imagem – relação esta que denota o aspecto do *corpo composto*. Que se realiza principalmente a partir do “como” as relações entre dança e tecnologias da imagem. Ambas as mãos (em cena e na imagem) são partes de um mesmo corpo. Há ubiquidade da mão que se distribui, que pode ser vista multiplicada na tela ou hiperdimensionada.



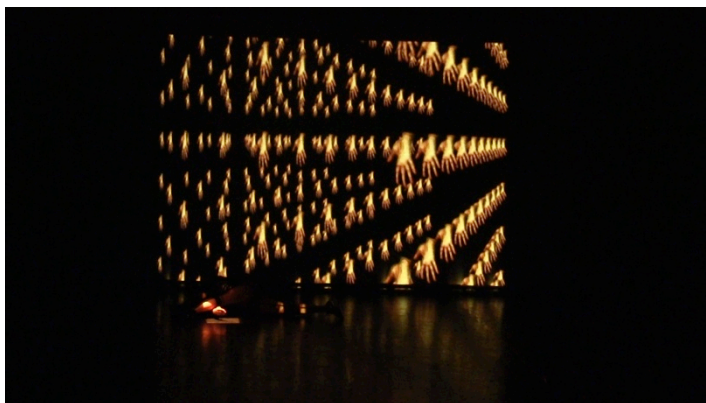
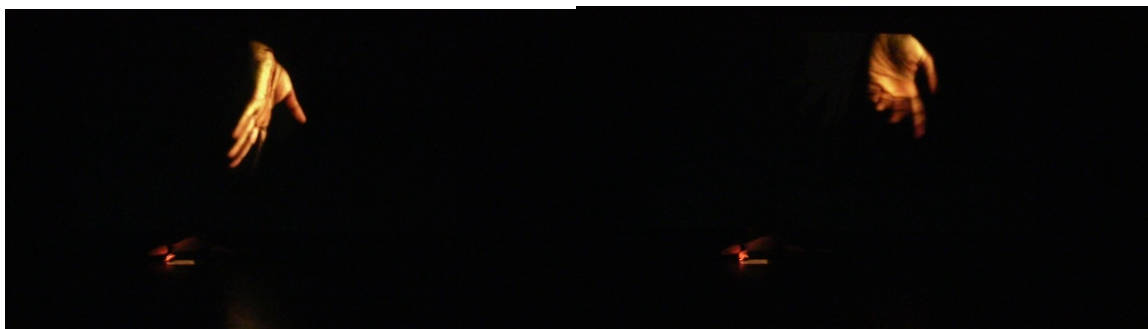
121. Larissa Ferreira, *Sentidos da Presença*, Brasília, 2012



122, 123, e 124. Larissa Ferreira, *Sentidos da Presença*, Brasília, 2012.



Cena x da mão (figuras r, t, c, ):



125, 126, 127, 128 e 129. Larissa Ferreira, *Sentidos da Presença*, Brasília, 2012.

### 3. 7 *Body-mapping e improvisação*

*Body mapping 1* - imagens de síntese dentro dos contornos do corpo:

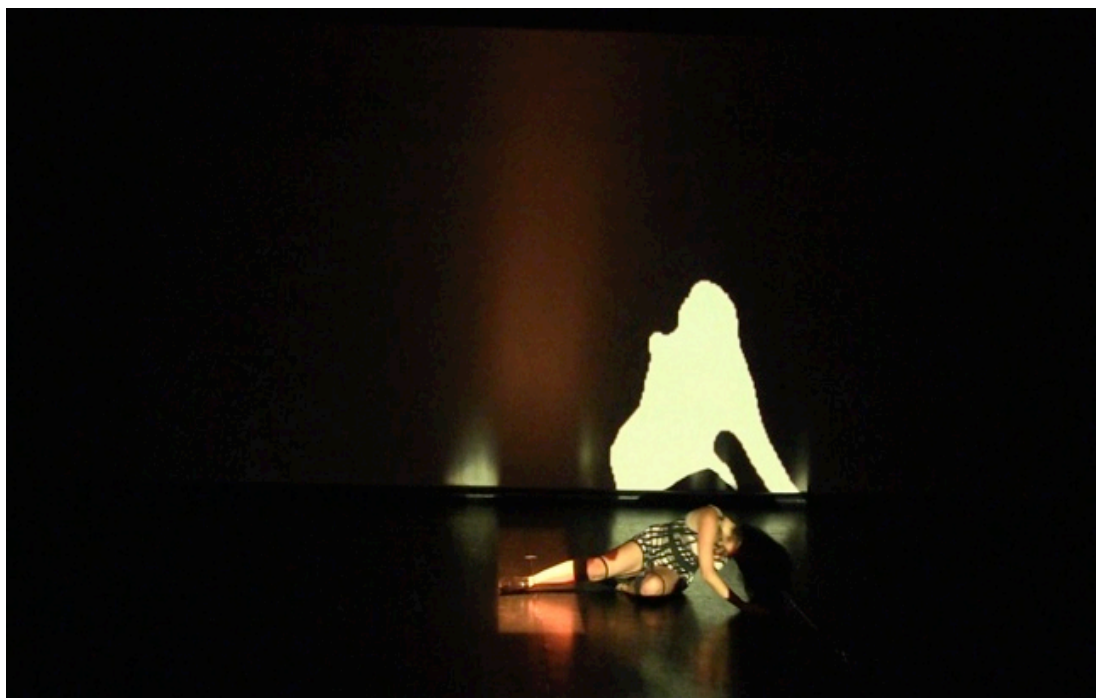


130. Larissa Ferreira, *Sentidos da Presença*, Brasília, 2012.

*Body mapping 2* 0 imagem-luz dentro dos contornos do corpo (figura x, z, r):



131. Larissa Ferreira, *Sentidos da Presença*, Brasília, 2012.



132 e 133 Larissa Ferreira, *Sentidos da Presença*, Brasília, 2012.



*Body mapping 3* - linha que delimita os contornos do corpo:



134 e 135. Larissa Ferreira, *Sentidos da Presença*, Brasília, 2012.

Em *Sentidos da Presença*, várias cenas foram compostas a partir do *body mapping* (mapeamento de corpo). Se não fosse o movimento do corpo em dança este mapeamento se daria quase que a partir do mesmo procedimento que se faz no *mapping* para estruturas fixas. Uma vez que há a necessidade de mapear o corpo em movimento, a câmera infravermelha entra na composição para sanar as necessidades técnicas do mapeamento. A câmera utilizada

foi a do jogo Xbox do Kinect, uma câmera de luz infra-vermelha, que tem possibilitado uma precisão da captura com baixo custo e que realiza o *tracking* (rastreamento) do movimento. Junto ao Kinect foi utilizado o *software* Resolume. Assim, a imagem projetada nas estruturas corporais mapeadas pelo Kinect determina o formato da imagem na projeção. Nessas cenas, as imagens foram projetadas no corpo, como se quisessem preenchê-lo ou contorná-lo com pixels. Nesse sentido, o *body mapping* cola a imagem ao corpo. No que tange à essa dança conjunta, há três táticas de *mapping* utilizadas em *Sentidos da Presença: Body mapping 1* (ver figura 130) que tem a imagem como uma linha que se projeta nos contornos do corpo; *Body mapping 2* (ver figura 131, 132 e 133) que projeta imagens-luz dentro dos contornos do corpo; *Body mapping 3* (ver figura 134 e 135) que projeta imagens de síntese dentro dos contornos do corpo. O mapeamento do corpo e o sistema de rastreamento do movimento (*tracking*), funcionam a partir do *Motion Tracking*, que será visto no próximo capítulo. Por ora, ressalto que, em *Sentidos da Presença*, trata-se de um rastreamento do movimento orientado ambientalmente (WECHSLER, 2008). Já que se faz o uso de câmeras e não há sensores acoplados ao corpo.

Em *Body mapping 1* o conteúdo da projeção é composta de imagens sintéticas inspiradas nas imagens internas do corpo, como os tecidos, circulação sanguínea, peles. Trata-se apenas de inspiração, já que as imagens foram criadas no computador pelo artista e programador Anibal Alexandre. Assim, a priori, não se compõe como registro de nenhuma paisagem ou objeto. A imagem sintética define-se como aquela que: “Perde cada vez mais os seus traços materiais, a sua corporeidade, a sua substância, para se transfigurar em alguma coisa que não existe senão em estado virtual, desmaterializada em fluxos de corrente elétrica” (MACHADO, 1996, p.48). As imagens sintéticas são produzidas pelo computador, não dependem de um dispositivo de registro que parta da presença de objetos|acontecimentos reais preexistentes. Vale lembrar a divisão da imagem em Couchot, que admite dois momentos: representação e simulação. A imagem sintética instaura-se dentro do campo da simulação e, a princípio, não guarda traços da representação (COUCHOT, 1996, p.157). No entanto, Santaella e Noth discordam dessa pseudo não representação, visto que os processos de simulação também são processos de representação. “Pois sua noção de representação (sobre Couchot) é a de que pressupõe a preexistência de um objeto representado que seja da ordem da realidade visível” (SANTAELLA e NOTH, 2008, p.159). Assim para Santaella e Noth, o gesto de quem gerou a imagem sintética fica visível, é marca impregnada na imagem, já que se há um sujeito que



operou o sistema de simulação, logo não se trata de uma imagem tão asséptica assim. Logo, não se realiza livre dos gestos e da representação de cada artista que articula tal “síntese”. E ainda, se cruza com sistemas de representabilidade, visto que o meio usado carrega as questões estéticas e sócio-políticas já levantadas. Embora o sintético tente se eximir de qualquer ligação com o real ou com a representação, percorre uma linha de fuga sem no entanto fugir de fato desses parâmetros representativos. Sobre esta suposta assepsia da imagem de síntese, que não se mescla ao real: “ tudo nelas se encontra purificado, imune ao contágio de qualquer ruído, de qualquer desordem, de qualquer ironia” (MACHADO, 1996, p.140). Nesse sentido, a imagem de síntese é uma utopia. E no que tange a *Sentidos da Presença*, a imagem de síntese que se projeta no corpo está carregada de graus de representação, compõe-se a partir do contágio. Não se pode apagar o gesto de quem a criou, como coloca os autores já citados e, em *Sentidos da Presença*, há uma tentativa de afastar-se da assepsia da imagem e do distanciamento do gesto. Ao contrário, quer “presenças” e incorporação da imagem. Ademais, não se trata de uma imagem sem corpo, mas de imagens que passam a ter um corpo ou ao menos um estado de projetáveis no corpo. Sobre a questão das imagens projetadas na pele humana, Gerald Siegmund coloca:

Ponto de contato central da dança e das assim chamadas novas mídias é aqui também a imagem do corpo, para o qual a pele humana serve como superfície de projeção como uma tela. O espaço assume com isso o papel de um lugar no qual se encontram as imagens que as pessoas têm umas das outras. A diferenciação usual entre o real e o virtual é assim inteiramente superada; a imagem permanece imagem (SIEGMUND apud LEHMMAN, 2002, p. 393).

Nesse trecho, o autor afirma uma certa incorporação da imagem no corpo. A imagem se cola ao corpo, peles e poros se misturam como apenas um, onde não há nem real, tampouco virtual, já que ambos mesclam-se na pele. A imagem permanece imagem, no entanto se preenche de certa fisicalidade. Pode ser tocada, caso queira tocar o corpo que leva a imagem como uma camada de pele. Momentaneamente, a imagem adquire um corpo, nesse momento o *corpo composto* se faz presente. As imagens de síntese projetadas são pré-gravadas, no entanto, ela cola-se ao corpo em tempo real, no momento em que dança. Nesse sentido, imagem e corpo compõem-se em conjunto, juntos dançam. A imagem tenta acompanhar o movimento da dançarina, sem fugir dos seus contornos. A configuração do *Body mapping* possibilita que a imagem cole-se ao corpo, sem (quase) nunca escapar.

No caso do *Body mapping 2*, ao invés de imagens de síntese, tem imagens-luz projetadas dentro dos contornos do corpo. O binômio imagens-luz enfatiza que se trata da imagem que se cola ao corpo com o intuito de ser uma espécie de sombra-luz do próprio corpo. Não se pode identificar qualquer textura nessa imagem, apenas a figura-luz do corpo preenchido de luz. Uma vez que a imagem se projeta com *delay* (atraso), a questão do duplo reaparece, embora não se trate de espelho, visto que opera-se uma anamorfose da imagem do corpo. Algo escapa à ideia de duplo, quando as sombras se põe a dançar e se multiplicam, essa camada de corpo se descola e toma vida própria pelo espaço do teatro. Nesta cena, os movimentos compõe-se de giros, do giro do corpo em cena ao giro dos corpos espectrais que põe-se também a girar dançando. Ao invés de apenas uma imagem, triplica-se. Esse trio que dança, não é mais visto somente como camadas do meu corpo, pois descolou-se. Realiza-se como potência de dança na imagem, como corpo espectral (*quasi-corpus*) que pode perambular, em outros trajetos que podem se desviar da necessidade de estar colado ao corpo que o gerou. Nesse sentido, a imagem é acontecimento. Há uma potência de dança na imagem como acontecimento que não se põe a acompanhar de pronto os movimentos que faço. Na configuração do espelho-*partner* (duplo) os corpos e *quasi-corpus* realizam movimentos|danças idênticas, assim, desde a perspectiva da dança, não há duplo|espelho. A imagem dança e, nessa potência de dança na imagem, está o *corpo composto*. No que tange aos sentidos da presença, a imagem-luz compõe-se como camadas, em seguida duplica-se e logo multiplica-se e opera desvios de corpo que a gerou (a partir do *Body mapping*), propõe giros em sentidos e tempos distintos ao da dançarina em cena.

### **3.7.1 Corpo vazado: dança em co-presença**

Já em *Body mapping 3*, a imagem refere-se aos contornos do corpo. Este contorno apresenta-se como um corpo vazado que enfatiza a presença do corpo em cena, já que se realiza sem *delay*. A linha|contorno se cola como se fizesse parte do corpo. Não há um sistema que captura o movimento e o reprojeta, mas um sistema de reconhecimento do espaço-tempo do corpo, da sua posição e forma. O *mapping* se faz a partir desse reconhecimento das posições do corpo. Este reconhecimento permite que o corpo vazado permaneça colado à dançarina. O *in put* e o *out put* do sistema é o corpo que dança e, nesse trânsito, compõe-se o *corpo composto*: as imagens se compõe diretamente a partir da afecção com a dançarina. O processo da dança é tornado duplamente visível. Assim, projeta-se uma espécie de *gestalt*, dos

contornos externos do corpo: dos limites entre o corpo e o espaço. Na relação entre o corpo e as linhas, compõe-se uma co-presença do corpo que dança. O corpo vazado afirma que outro corpo está ali. Mesmo quase vazio, reatualiza os gestos da dança, torna mais que visível: um segundo corpo que potencializa a dança que sucede no palco. Não se pode reconhecer qual a natureza deste corpo espectral, sem rosto, sem pele, apenas corpo vazio, vazado, fina linha de luz. Identifica-se que é parte do corpo em cena, pois cola-se nele nos contornos da pele, se agarra como se fosse a única esperança para permanecer, o único motivo para estar ali. A nova cena inicia e o corpo vazado se esvai. O contorno de luz é apagado. Nem ao certo se sabe, se permanece no palco e dança a sua invisibilidade, ou se de fato se foi. Efêmero.

Nestas táticas de *Body mapping* apresentadas, o dançarino é a presença de si mesmo. E sobre a imagem na dança transmídia? Que presenças ensejam? Tomamos uma frase de Régis Debray sobre a imagem que tem si mesma como referencial: “A imagem aqui tem luz incorporada. Ela se revela a si mesma. Sendo sua própria fonte, aparece-nos como sua própria causa” (DEBRAY *apud* RANCIERE, 2012. p.10). Ao transpor para o campo da dança em relação com a imagem, pode-se dizer que a imagem incorporada revela o corpo e compõe uma luz|imagem incorporada. A causa é o corpo, que produz uma imagem que é *quasi-corpus* (*input* e *output* é corpo). O corpo produz a causalidade da imagem que deseja incorporar-se. Para Spinoza, o sentido de liberdade do corpo se faz presente quando um corpo produz a sua própria causa. A imagem incorporada revela o *corpo composto*, a busca da liberdade que atravessa a improvisação em dança.

O tempo não escapa à discussão, haja vista que há dança como improvisação. A potencialidade do *corpo composto* se intensifica na medida em que escolhe-se a improvisação para compor a cena. Possivelmente o *mapping*, por si só, não conseguiria agenciar o estado de *corpo composto*. Corpo e tecnologia se relacionam em tempo real, propõe-se o aberto, a possibilidade de mu-dança como *leitmotiv* para o *corpo composto*. Nesta obra, o *corpo composto* se realiza a partir da improvisação, da dança e da imagem que se compõe no momento em que se apresenta, na possibilidade de interação entre os pares.

No que tange à composição instantânea, algumas questões que nortearam essas cenas: “Qual a presença do corpo da imagem?” complementa-se com a inversão: “Qual a presença da imagem do corpo?” Como já dito, se o corpo é *input* e *output*, está implícita a ideia de que o

corpo é sua causalidade. A imagem como afecção do corpo. Contudo, outro fator se coloca como essencial para pensar a presença: a improvisação ou composição instantânea. Esta evidencia a obra em estado aberto. Logicamente, há presença em estruturas fechadas, em coreografias fixas desempenhadas no palco. Todavia, alcança-se outro estado de presença quando tocamos na improvisação. Corpo em cena e *quasi-corporis* compõe-se como um pixel-corpo hiperpresente. Como um estado de corpo, que joga com as sensações do tempo real para compor a sua presença. Da imagem que se cola como co-presença, como corpo vazado que compõe em conjunto, como camada que afirma a presença da dança.

Do contrário, ao supor que a coreografia estaria fixa sem a possibilidade de mudança ou recriação em tempo real, como seria? Flusser chama a atenção para o ato de transformar o dispositivo em brinquedo, brincar com as virtualidades contidas nas regras que vão além da dureza do aparelho, que estão no aspecto mole, impalpável e simbólico. A fluência entra para atravessar a dureza previsível dos “contratos” simbólicos das regras de cada dispositivo. Assim, a improvisação se faz presente com o intuito de brincar, propõe a dança e a brincadeira, ao invés do contido e da manipulação, oferece-se a possibilidade de surpresa e imprevisibilidade. Assim, uma tática de *corpo composto* se faz a partir do aberto, do instável e do imprevisível, quando a “máquina performa” (MEDEIROS, 2006): afasto-me da previsibilidade, a obra viva e aberta tenta não se colocar como previsível.

Por fim, a última cena de *Sentidos da Presença* também compõe-se com o *Body mapping 3*. As linhas são triplicadas, compostas de três contornos do meu corpo, com as cores do RGB (*red-vermelho*, *green-verde* e *blue-azul*), esses corpos correm com *delay*-atraso. Corro no palco que tem 4 microfones distribuídos nas suas extremidades e laterais. O microfone captura os sons dos meus passos e o músico Victor Valentim aumenta o volume dos passos. Assim, compõe-se diferentes graus de presença do corpo a partir da possibilidade do corpo sonoro. Ao mesmo tempo, há o *mapping* do corpo. Nesse momento não há silêncio ou vazio, mas sim os sons ampliados de passos, como se não estivesse ocorrendo apenas a minha corrida, mas a corrida dos outros três RGB-corpos. A cena dialoga com o conceito central da obra – a presença. A imagem tenta acompanhar o movimento da dançarina, sem fugir dos seus contornos. Será que realmente trata-se de uma tática de *corpo composto*? Ao *corpo composto* nunca se chega de fato, é uma busca. *Blackout*. Houve-se os passos da corrida. Já

não se sabe se o corpo permanece correndo no palco ou se são seus desdobramentos sonoros. Ubiquidade, talvez.

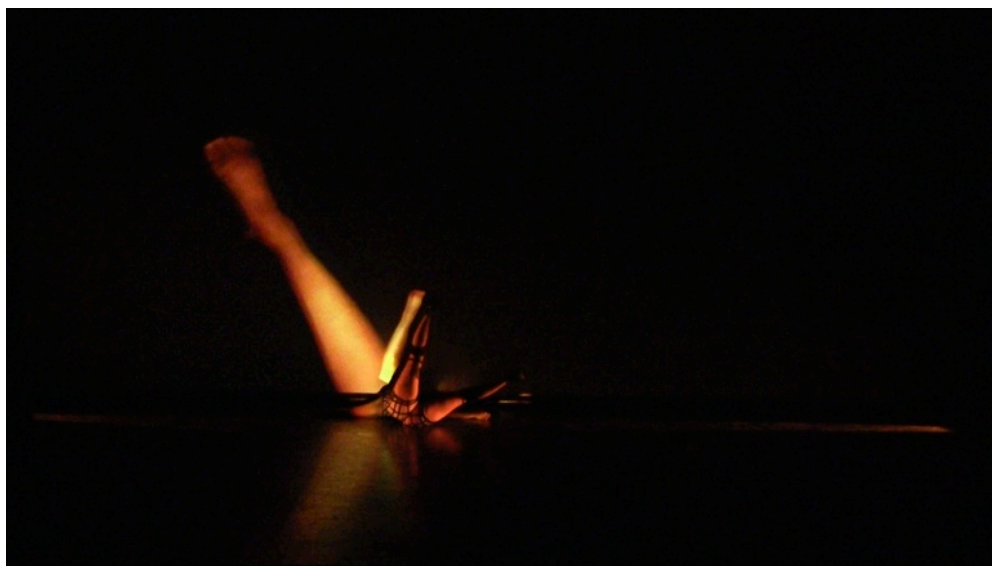
### **3.8 Notas sobre a técnica e a tecnologia: procedimentos**

Cena 1- Mãos na Black Square: Para a primeira cena, foram utilizados projeção mapeada, *software* Resolume e PNG. Para projetar os ossos, utilizou-se o *software* After Effects e projeção mapeada, para que pudesse ser projetado exatamente sob os braços cruzados. Os ossos funcionaram então como uma máscara que se colou ao braço. O próprio conceito de “mask”-máscara remonta ao tempo antes do digital, basta consultar a história do teatro, por exemplo, para ver as técnicas de máscara antes do digital. No que tange à Artes Visuais, o próprio stencil é um tipo de máscara. O que se tem com a possibilidade do digital (e que foi usado em *Sentidos da Presença*) é a animação da máscara, como bem define Couchot: “consiste em utilizar a imagem-vídeo com uma textura animada chapando esta imagem, após sua numeração, sobre volumes tridimensionais (COUCHOT, 2003, p.261). O fato de animar a máscara é o que tornou o *videomapping* tão praticado na atualidade, em usos que na maioria das vezes são feitos por agências de publicidade.

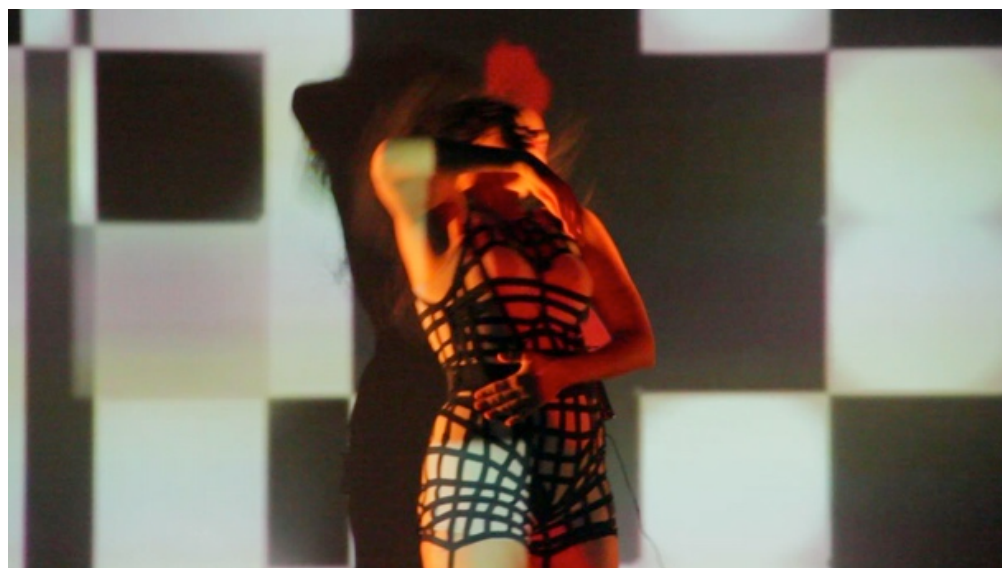
Para a aplicação da máscara, trabalhou-se com dois referenciais no cotovelo, que como um pivô, foi marcado com pequenos pontos brancos que indicavam a localização exata para projetar a imagem. Um processo quase artesanal de feitura de mapping. O tempo de projeção dos ossos foi dosado ao vivo, já que o colaborador Anibal Alexandre (interfaces e desenho de interação e imagem) fez a projeção em *software* de VJ. Assim, não tinha marcação de tempo somente de espaço. Parece apenas mais uma informação, no entanto o fato de não ter marcação de tempo possibilita que a obra se compunha a partir da improvisação. Os detalhes sobre a improvisação serão discutidos.

Cena 2 - Corpo editado|cortes e recortes: No *software* Arena foram realizadas as animações dos *shapes*-formas com o PNJ, tais como retângulo, quadrado, listras, etc. No *software* Resolume Arena todas as imagens em png foram animadas. O Resolume tem dois tipos de *software*: o Arena que funciona como um *media server*, “podem funcionar como servidor de mídia, ou seja, são computadores que são estações de trabalho, fazem captura de vídeo, mandam sinal para os projetores, mandam sinal do kinect” (ALEXANDRE, entrevista concedida em Janeiro de 2015). Com o uso do Resolume como servidor de mídia, pode-se

gerenciar vários projetores e equipamentos, como a câmera, a rede, a captura de informação de outros computadores (como a do músico), *in put* e *out put*.



136 e 137. Larissa Ferreira, *Sentidos da Presença*, Brasília, 2012.



138, 139 e 140. Larissa Ferreira, *Sentidos da Presença*, Brasília, 2012.

### 3.9 Outras cenas: breves passagens

**O Pêndulo** (ver figuras 136 e 137): A cena que se segue, compõe-se de táticas de visibilidade e invisibilidade (ver figura p. 135). Realizo movimentos de pendulos com as pernas, com as costas apoiadas no chão. A imagem da minha perna sobrepõe-se ao meu movimento, fazendo uma multiplicação dos membros inferiores. Há uma coreografia que se executa em conjunto, entre o corpo e a imagem-corpo que se movem como um partner em pêndulo. Todavia, a possibilidade de diálogo se resume ao pêndulo. O próprio diálogo corpo e imagem se coloca num impasse, como um pêndulo indeciso, uma afecção que quer atravessar e estabelecer outros modos de contágio, que deseja a possibilidade de instaurar o estado de *corpo composto*, mas que não vai adiante. E ainda, o duplo|espelho ronda esta cena, já que as imagens são como um espelho que reproduz o movimento das pernas, mas com diferentes velocidades. Ademais, como trata-se da projeção de um video pré-gravado, as fugas para a anamorfose se fazem raras. Permanece no pêndulo.

**Quadrados e Ruídos** (ver figuras 138, 139 e 140): Nessa cena seguinte utilizou-se animação de shape no *after effects*. No corpo havia uma sensor piezo (construído pelo músico Victor Valentin) que estava preso ao corpo, todos os movimentos acionavam o sensor de contato que produzia uma música. Assim, como as batidas das mãos sobre o corpo. Havia também microfones espalhados no palco e outro microfone preso à face. Assim, a presença do corpo também foi incitada pelos sons, ruídos e música que pode produzir. O corpo ecoa, se faz presente nas ondas sonoras que reverberam na dança. No entanto, por se colocar com foco nas tecnologias da imagem, não será discutida as questões pertinentes ao áudio. Os efeitos combinados que possibilitaram ao mesmo tempo a imagem fractal e o ruído da imagem foram Fractal Noize (ruído fractal) e Modo block (modo bloco).

#### 3.9.1 Lista completa de cenas

Cena 1	Cena 2	Cena 3
Blackout Corpo: Movimento com mãos (luz vai chegando, devagar): Som: Microfones capturam o som Imagem: sem e depois luz com a projeção.	Imagem: vários eus com blackout; Modificação da velocidade (tela lado a lado) Corpo: braços acima da cabeça- oscila para um	Corpo: Cai para o lado direito Imagem: Aberta, pega todo o corpo e a queda OBS: Blackout antes do corpo cair no chão (Som na queda no escuro)



<p>*marcação para mudança de cena: braços abertos para braços batem acima da cabeça.</p>	<p>lado e outro- entra e sai da luz- cai para o lado (aproximadamente na quinta vez de balanço) Imagem: Recortada (edição de corpo) Feizez laterais (escuro no meio e iluminado dos dois lados)</p>	
<p>Cena 4</p> <p>Corpo: Em pé de costas bate os braços acima da cabeça (como na transição da cena 1 para a cena 2). Imagem: várias sombras do corpo projetadas em janelas (mesma posição braços no alto da cabeça)</p>	<p>Cena 5</p> <p>Corpo: cai novamente para o lado direito (porém de costas) Imagem: Blackout para o momento da queda e depois projeção do corpo caindo novamente – como a primeira queda, de frente.</p>	<p>Cena 6</p> <p>Corpo: Em pé com microfone para capturar sons e voz (captura de voz e deslocamentos – peso para baixo e para cima) Imagem: Filetes de luz (para o lado e cima) - recortes em quadrados com cores vermelho, preto e branco. Música: voz remix e trilha. OBS: transição para a próxima cena- Blackout</p>
<p>Cena 7</p> <p>Corpo: movimentos com batidas no corpo (bate no microfone) Imagem: formas geométricas, linhas, quadrados, cortes. Música: sons das batidas</p>	<p>Cena 8</p> <p>Corpo: deslocamento e improvisação estruturada Imagens: mapping (grafismos e imagens internas do corpo) Transição: está no chão e começa a se arrastar para a diagonal esquerda</p>	<p>Cena 9</p> <p>Corpo: mão no foco de luz Imagens: multiplicação e hiperdimensionamento das mãos (captura em tempo real)</p>
<p>Cena 10</p> <p>Corpo: pernas para o alto-pêndulo Imagens: idem ao corpo (mas com multiplicação de pernas e hiperdimensão)</p>	<p>Cena 11</p> <p>Corpo: olho projetado no cotovelo   movimentos bruscos sem a visão (braços nos olhos) Imagem: máscara de olhos no corpo que aumenta e invade o espaço. Transição: vai para o chão</p>	<p>Cena 12</p> <p>Corpo1: movimento no espaço tipo rolamento Imagem1: borrão do corpo Corpo 2: oscila entre rolamento e corrida até permanecer na corrida.</p>
<p>Cena 13</p> <p>Corpo: corre Imagem: 3 corpos mapeados em RGB  delay Música: som das batidas dos pés no chão durante a corrida Fim: blackout (ainda permanece com sons dos pés)</p>		

Lista de *softwares*: Synapse, Synapse Receive, v3B, v3D, OSCeleton.

Lista de *hardwares*: Câmera do Kinect, sensores piezos, microfone.

### 3.10. Considerações parciais: heterotopias

A partir daqui, farei o exercício de esboçar linhas gerais, temporariamente conclusivas, sobre as questões abordadas sobre as obras *Sentidos da Presença* e *Corpo em Obra*. Levando-se em consideração a extensão das questões tratadas, optei por escolher apenas um aspecto como condutor para ensaiar o desfecho de tais reflexões, à saber: a natureza da composição espacial do *corpo composto*, comuns a *Sentidos da Presença* e *Corpo em Obra*. Sabendo-se que o capítulo não versa somente sobre o aspecto da imagem, mas da relação que estabelece com a dança (para a delimitação do *corpo composto* e suas táticas), optei por focar no modo como o espaço do *corpo composto*, simultaneamente espectro e presença, articula-se na apresentação destas duas obras. Em ambas, a imagem faz-se presente a partir da projeção. Em agenciamentos específicos, que envolvem vídeo pré-gravado, captura em tempo real, fotos e *still*, *motion tracking*, interação e participação do público. Como possibilidade inicial, escolhi traçar linhas de congruência (ou diferença) com as composições da imagem no cinema, no vídeo e na dança.

Para a composição no cinema a montagem vem novamente à tona, como operação que compõe o dispositivo-filme. A montagem de planos (unidade básica de composição) que dá corpo ao filme. Já na estética videográfica, a partir do diálogo com Dubois, a montagem dá lugar à mixagem de imagens. Nesta mixagem destacam-se três procedimentos: “a sobreimpressão (de múltiplas camadas), os jogos de janelas (sob inúmeras configurações) e, sobretudo, a incrustação *ou chroma key*” (DUBOIS, 2004, p.78).

No campo da dança transmídia, a composição como montagem atravessa tanto *Corpo em Obra* quanto *Sentidos da Presença*. De modo que, a dança articula corpo e imagem que atravessam os parâmetros da montagem, já discutidos no capítulo anterior. A montagem em suas categorias métricas, rítmicas, tonais, intelectuais, mas que também abarca a improvisação. A montagem no campo da dança coloca-se como uma espécie de linha (quase) central que organiza o movimento na cena, os diálogos entre corpo e imagem (o *corpo*

*composto*), de modo a compor a dança transmídia. Nesse sentido, assemelha-se aos agenciamentos coreográficos, e atenta-se para o modo como a imagem articula-se com a dança.

A mixagem de imagens, recorrente no vídeo, também está presente em ambas composições. Há várias cenas que podem ser citadas, que abarcam a sobreimpressão e os jogos de janelas. A sobreimpressão está, por exemplo, na primeira cena de *Corpo em Obra*, no qual as imagens do corpo (vestido de branco) são sobrepostas às imagens do corpo em cena, com o sentido de multiplicação e multiperspectiva do corpo presente e vice-versa. De modo que a sobreimpressão articula-se também como uma tática de anamorfose. Os jogos de janela estão em *Sentidos da Presença*, nas cenas em que há o que chamo de “edição do corpo”, que joga com a invisibilidade, o desenquadramento e o fora-de-campo, da imagem-luz que incide (ou não) sobre o corpo. Mas, também nas sobreimpressões que se realizam no *body mapping* (mapeamento de corpo) em *Sentidos da Presença*, no qual corpo e imagem colam-se. Como já dito, o *body mapping* possibilita que a imagem cole-se ao corpo. Poderia citar uma lista de cenas nas duas obras que se compõem a partir desta mixagem de imagem. Contudo, a incrustação não está presente em nenhuma destas. A sobreimpressão é, então, uma tática de composição e encontro entre o *quasi-corpus* (corpo espectral) e o corpo que dança presencialmente na cena. Da perspectiva do espectador, corpo e *quasi-corpus* compõem-se como camadas de uma mesma dança, sobrepõem-se como um espaço comum. Articulam espaços bidimensionais da imagem e tridimensionais do corpo, que sobrepõe-se como “heterotopias”:

A heterotopia consegue sobrepor, num só espaço real, vários espaços, vários sítios que por si só seriam incompatíveis. Assim é o que acontece num teatro, no retângulo do palco, em que uma série de lugares se sucede [...] assim é o que acontece no cinema, essa divisão retangular tão peculiar, no fundo da qual, num ecrã bidimensional se podem ver projeções de espaço bidimensionais (FOUCAULT, 1984, p.6).

Nesse sentido, nem o espectador, tampouco a dançarina, descola uma noção da outra. Uma vez que dancei em ambas as obras, posso afirmar que a composição da dança-movimento não se dá descolada da imagem. Ao contrário, busquei a relação, o encontro e a afecção, também a partir da sobreimpressão das ações da imagem e do corpo que dança. Nesse sentido, em ambas as obras, há simultaneamente composição por montagem e por mixagem, ou seja: táticas de montagem como composição e táticas de mixagem como composição. As táticas de montagem que, como já dito, leva em consideração não somente o rítmico, a métrica, tonal e

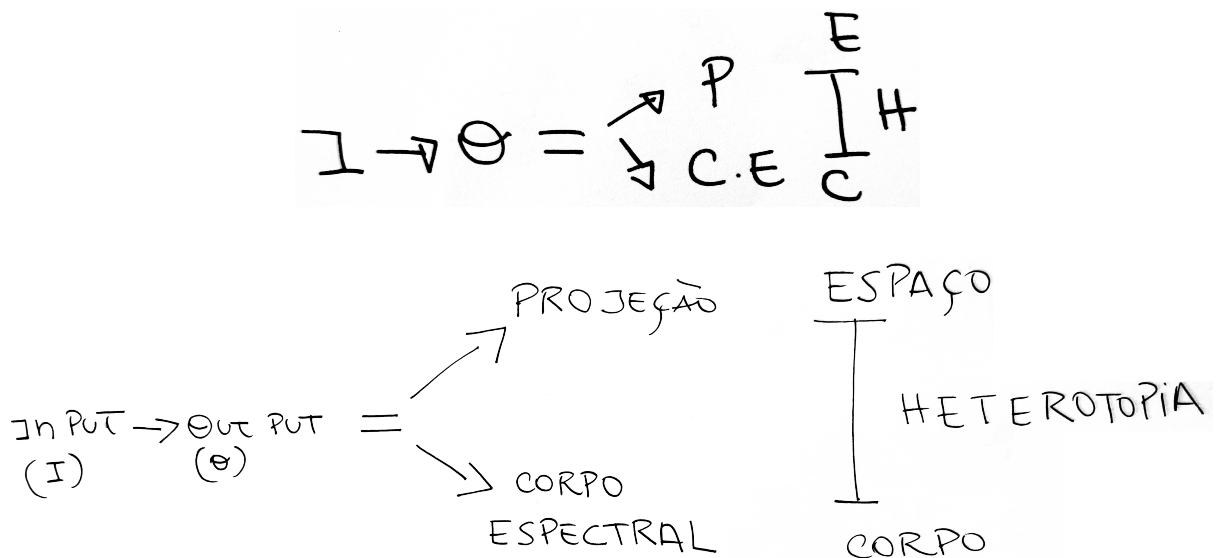
o intelectual, mas também a improvisação.

Nesse processo, a tática de composição dos espaços do *corpo composto* dá-se como recombinação que considera simultaneamente a montagem e a mixagem. No sentido da recombinação, as táticas, além de montagem e mixagem, compõem-se também como táticas de invisibilidade, de desprogramação, *still acts instantâneo*, *olhar incorporado*, dentre outros. Além dos agenciamentos do espaço em corpo, do háptico, da presença da interatividade, da imagem em tempo real, e outros. Noções que compõem as táticas de *corpo composto* e propõe a reflexão sobre o(s) estado(s) da presença deste espaço que se esboça a partir da coexistência. É nesta coexistência de espacialidades, praticadas pelo corpo em cena (espaço da presença) e o *quasi-corpus* (espaço espectral), que se instaura o espaço de heterotopia. Recordo que o conceito de “heterotopia” (FOUCAULT, 1984) parte das fronteiras alargadas (do espaço real ao utópico), da coexistência e justaposição de espaços variados.

E, ao colocar-se como coexistência, este espaço pode ser refletido como recombinação e simultaneidade, que resulta no topológico que é *intemezzo* de corporalidades da presença e do espectral. De modo que a montagem do espaço (que não se separa do tempo) sucede entre os planos da imagem e os atos da dança. Já a mixagem, faz-se também presente na própria heterotopia, definida por Foucault como sobreimpressão. É nesse sentido que a totalidade da cena (nas obras *Corpo em Obra* e *Sentidos da Presença*) pode ser tomada como um espaço de heterotopia.

Nesta heterotopia, há de se considerar que a recombinação de espaços também tem a decupagem como fator de produção. A decupagem como operação de corte que antecede a montagem e a mixagem. Um tipo de corte da imagem-luz que rasga o espaço, que agencia pequenos cortes no corpo e no espaço cênico. Que enquadra e desenquadra as dimensões corporais e espaciais. E, nesse sentido, borram as tais bordas imaginárias entre os espaços (espectrais e da presença) vistos como separados. Nesse sentido, a 4ª parede é um aberto. Porém, trata-se de uma 4ª parede virada para os fundos do palco, a parede diagonal-fundo onde a projeção se apresenta. Uma parede-ecrã que é uma abertura simbólica para outro lugar. Daí que ultrapassa a ideia de presença cênica somente como “aquilo que se dá a ver”, mas sim como aquilo que se dá a perceber e a afectar-se. Uma conjuntura estética de dança que articula o afectado, o sentido e o perceptível, que, por sua vez, atravessa as táticas de desprogramação da imagem. Estas são utilizadas no sentido de táticas cênicas, de danças que

escapam à hipervisibilidade e clamam pela (des)programação (da imagem, da visão, da percepção, do movimento). Traçam-se contornos para um *corpo composto* que incita a tatilidade do olhar, o corpo e a imagem como pares de uma mesma dança, os vacúolos da imagem, lógicas recombinantes, dentre outros. Trata-se do *corpo composto* como um modo de “pixel-corpo hiperpresente” que também faz pensar sobre a heterotopia do próprio corpo. Se nestas duas obras, quase sempre o *in-put* da imagem é o corpo, a equação em diagrama parece óbvia:



Por outro lado, se a heterotopia constitui-se na sobreposição de espaços à princípio incompatíveis, não é de se estranhar que, quando se considera a imagem, o utópico atravessa o heterotópico. Então, recordo aquele momento em que o projetor é desplugado, do espaço da imagem que se esvai quando o dispositivo é desligado. Dubois (2004), quando falou da imagem que é sempre do campo do invisível, talvez, dentre outras coisas, tenha tentando alertar sobre esta utopia.

Abstrações, linhas, contornos, monumento, Traços  
 trajetos, meu, resquício, público, linhas, gestos  
 sintéticos, risco, memória, tempo, stroke, carvão,  
 memória, negro, registro, tom, escuro, claro  
 riscado, preencher, lacuna, branco, vazio, risco  
 Vaciolo, branco, repete, branco, furca, impressão,  
 vazado, foge, curvas, tortas, fugas, sobreposição, cor  
 dança, invisibilidade, impressão, branco, branco  
 negro, plumbo, corporeidade, ato, registro, meu,  
 fragmento, partilha, simétrico, reto, curvilíneo,  
 quente, costura, captura, visual, desaparecer,  
 movimentar, escuridão, chão, esparramar, descolorir,  
 ser, partilha, o outro, quase, composto, cornte,  
 desforme, palavras, murmúrios, encontro, mancha  
 negra, carvão, céu, sentir, atravessar, palco, tau,  
 pele, registro, caderno, gesto, gosto, público, partilha,  
 participante, justaposição, afetos, eu, luz, tempo,  
 impressionar, dançarino, queda, reticente, circular

ESCREVA AS SUAS PALAVRAS...  
 ESCRITA MNEMÔNICA

SOBRE  
 IMPRESSÃO  
 MONTAGEM  
 INCRUSTAÇÃO  
 CAMADAS MÚLTIPLAS  
 ANAMORFOSES  
 CAMADAS DE UMA MESMA DANÇA  
 JOGO DE JANELAS  
 ENCONTRO  
 AFECCÃO  
 (HETEROTOPIAS)  
 HOROLÓGICO INTERMEZZO DE  
 CORPORALIDADES DA PRESENÇA  
 E DO ESPECTRAL - CORPO  
 COMPOSTO

# (~~Á~~TÍCAS) ▽

de Desprogramação

ANAMORFOSE | STILL ACTS | DECOMPOSIÇÃO DA  
IMAGEM | INVISIBILIDADE

linhas de fuga  
escapam à nitidez

operações do movimento

Velocidade do movimento

Rapidez como constante

Visibilidades e operações  
do Ver

Nitidez e definição

Tecnologias de ponta

operações do Ver

Velocidade hipervisibilidade

▽ decomposição do movimento...

Still / frame / still acts / pausa...

Invisibilidades...

Anamorfose | borro-  
do / turvo / ambíguo /  
indefinido...

deshierarquia dos  
usos (Ddd, mídias, fotogra-  
fia, ima-  
gem digi-  
tal...  
mídias mortas)



IMAGEM COMO  
 DESFIGURAÇÃO/DESSEMELHANÇA — Apagamento — Nictidez —  
 penumbra — ilegível — estados micro-perceptivos do  
 não ver

PROBLEMATIZA O CAMPO DAS  
 IMAGENS FEITAS PARA SEREM VISTAS  
 AFASTA-SE DA REPRODUÇÃO DO VÍVEL

DO  
 JOGOS  
 DO  
 VISÍVEL

IMAGEM

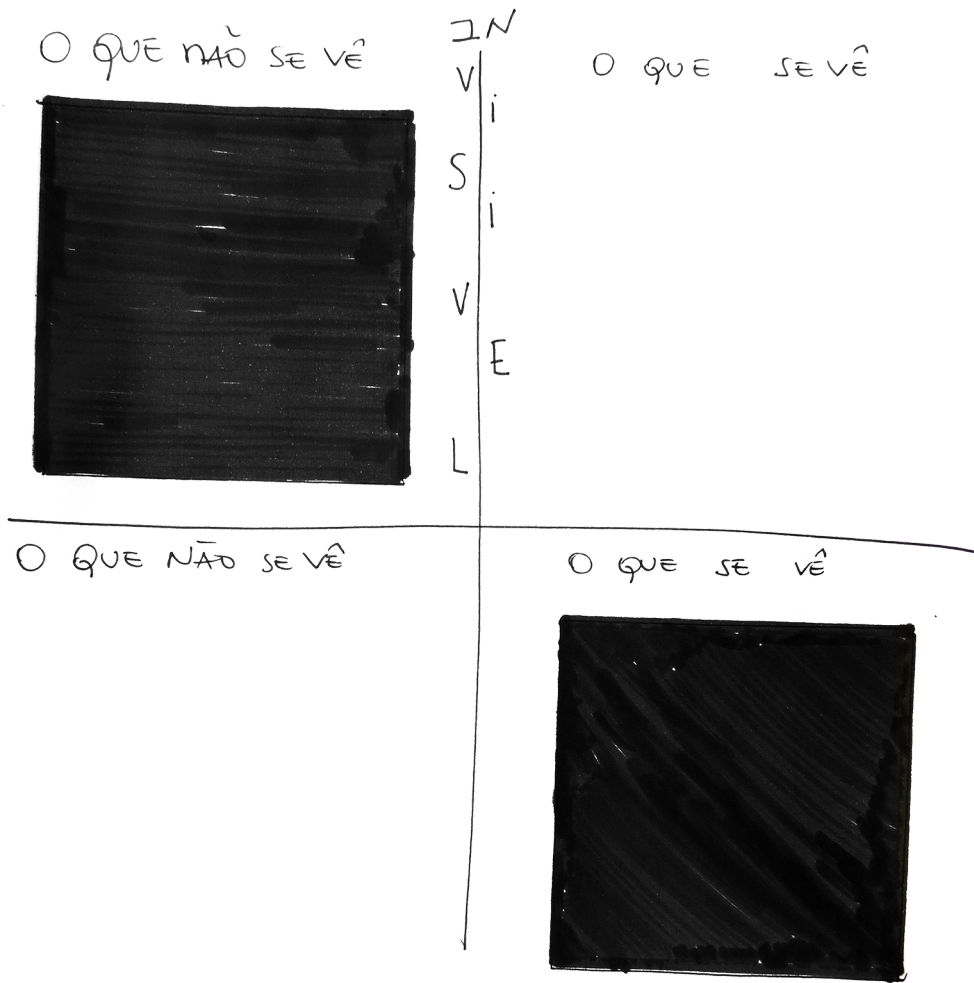
DESFIGURAÇÃO  
 DESSEMELHANÇA  
 APAGAMENTO  
 PENUMBRA  
 ILEGÍVEL  
 ESTADOS MICRO  
 PERCEPTIVOS DO  
 NÃO VER

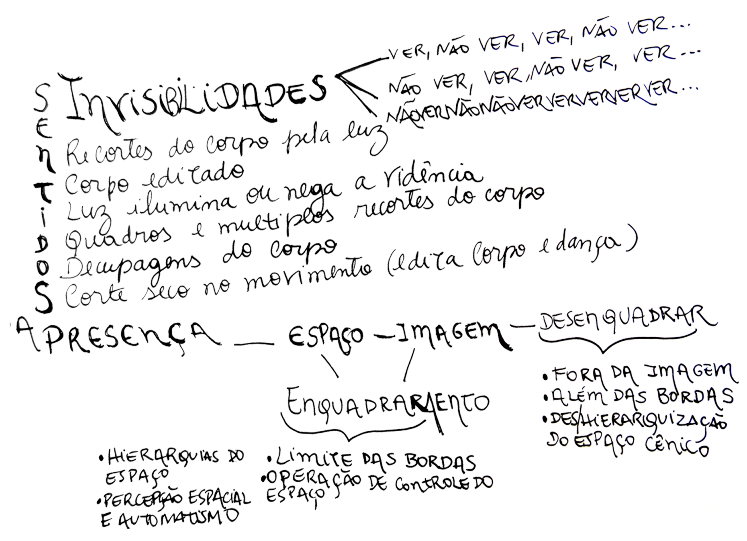
DES VIO DA  
 ESPECULAÇÃO

LACUNA

HÁPTICO

OLHAR  
 INCORPORADO





# CONSIDERAÇÕES PARCIAIS OU *IN QUI ET AÇÕES*

A pesquisa que gerou este trabalho transborda o campo teórico para ser corpo, dança experiência, escrita, ambiência, pensamento. Compôs-se como prática-teórica nas andanças que a levaram (levaram-me) a tantas trajetórias, muitas vezes tracejadas em trânsitos trans-oceânicos das artes suscitadas, criadas e apresentadas em distintas geolocalizações. Quase uma cartografia. Daí que, atravessada pelo movimento, o “concluir” coloca-se como aquilo que projeta, movimenta e aponta.

Pesquisa, como coloca Vilém Flusser, é um gesto técnico em que “as estruturas às quais o objeto recusa são ditas ‘hipóteses falsificadas’ e as que o objeto aceita provisoriamente são ditas ‘hipóteses operacionais’. É chamada ‘dúvida metodológica’ e a sequência de tais fases é progresso científico” (FLUSSER, 2014, p.50). Pergunta-se: No que consiste o gesto técnico desta pesquisa? Considerando que (des)programar hipóteses e teorias é uma das metas da pesquisa, que descobertas foram geradas nas hipóteses operacionais, ou melhor, que revoluções científicas foram agenciadas? Poderia esboçar explicações, modelos e enumerar as “novas” teorias, como uma sofista empenhada no convencimento manipulado do mundo da pesquisa. Contudo não o farei, ainda que seja a favor das revoluções baseadas em quedas teóricas. Então, como ir além da caricatura do pesquisador, da manipulação dos dados ou da pesquisa hipotética? Ainda que sejam muitas as hipóteses e questões levantadas nesta tese, a saber:

< 1 > Na contemporaneidade, o corpo-máquina pode se dar como uma reatualização do “corpo-mecanismo”, que remonta à modernidade. No contexto da dança transmídia, operar a partir da noção corpo-máquina|mecanismo implica afirmar as questões de controle e comando

como proposição estética.

< 2 > O *corpo composto* apresenta uma outra tomada (crítica, política e estética) acerca do corpo na dança transmídia. Ele propõe uma alternativa à hegemonia do discurso e à prática da noção de “corpo-máquina|mecanismo”, por considerá-la reducionista perante a complexidade das máquinas abstratas. Por afirmar-se como posicionamento de corpo na dança, o *corpo composto* busca escapar do controle como proposição estética e agencia danças que têm táticas de composição como pressuposto.

< 3 > O fetichismo visual atravessa a composição da imagem na dança transmídia, principalmente a partir do espelhamento. Todavia, o agenciamento do *corpo composto* reclama por noções de imagem que vão além da prevalência do fetiche. O *quasi-corpus*, ao invés de operar a partir do duplo e do espelhamento, compõe a imagem enquanto programa e envolve os seguintes agenciamentos: devir-dança ou estado de dança da imagem; dessemelhança, anamorfoses e falseamentos; desprogramação da imagem – operações de invisibilidade, a parada, dentre outros.

< 4 > Considerando a cartografia (anexo) realizada, muitas são as obras em que a composição se faz como componente estético essencial. A questão do controle, então, não se coloca como fundante nestas obras, ainda que esteja latente (considerando que os dispositivos, comumente tem o controle como modelo de ação). Todavia, mesmo que o controle dos dispositivos seja componente básico de muitas configurações da dança transmídia (como nos sistemas interativos), é possível agenciar proposições poéticas que flexibilizem este ideal de controle|comando, como se pôde constatar nas táticas de *corpo composto* que envolvem desvios, desprogramação, lacunas e improvisação.

< 5 > Na cartografia (anexo) realizado constatou-se que o investimento estético no modelo do controle como prática predominante dá-se, principalmente, por uma apropriação de discursos baseados na tecnologia e não na dança. Nesse sentido, esta tese propõe a produção de discursos próprios desde a perspectiva da dança, com o intuito de alinhar as enunciações dançadas às discursivas (considerando que a discursividade está implícita no ato de dançar).

< 6 > O modelo de controle é próprio aos dispositivos, e não ao corpo que dança. Todavia, como constatado (a partir da cartografia de obras e discursos), o modelo do dispositivo (ou da máquina, como querem alguns) é transferido ao corpo. Daí que a noção de corpo-

máquina|mecanismo é enfatizada em muitos projetos|discursos|obras|práticas de dança transmídia, ainda que não seja assumida por todos. Nesse sentido, a pesquisa reafirma que a noção de máquina como mecanismo não abarca a complexidade das máquinas abstratas. Sendo assim, este reducionismo esbarra numa problemática ampla, referente à dança como um todo, e não somente à dança transmídia: a sujeição do corpo. Pois, se o corpo é tomado como corpo-máquina|mecanismo, que autonomias incita? Talvez não haja autonomias, somente automatismos.

Assim, a discussão migra do campo da autonomia ao campo da automatização. Opera-se um retrocesso na discussão, já que, ao ligar a ideia de corpo à automatização, esbarra-se em questões já bem discutidas (e rejeitadas): o dançarino-intérprete. Aquele, muitas vezes dócil, que reproduz o “pensamento” do coreógrafo sem, contudo, criar. Propor o corpo-máquina|mecanismo é, de certa forma, negar uma saída à automatização, já que ao invés de basear-se na composição e na criação prioriza os trânsitos entre comando e controle. E esbarra na própria docilidade do *quasi-corpus*. Deste modo, a discussão sobre o corpo *composto* advém do desejo de fomentar a criação na dança transmídia ligada à improvisação, mas, também, ao dançarino-criador. E ainda, alinha-se à necessidade de produção de outros discursos, alijados à hegemonia dos conceitos e das práticas. Ou seja, a necessidade de prover autonomia aos discursos fomentadas na dança. Nesse sentido, a pesquisa traz contribuições ao campo do pensamento na dança, a exemplo da afirmação da autonomia na escolha das questões. Podemos construir nossos próprios modelos, caminhar além dos modelos pré-existentes com base em conteúdos ou fórmulas no campo da tecnologia, engenharia etc. No que se refere à manipulação no campo científico às ordens do discurso, a escolha pelas táticas de *corpo composto* atestam os atos de micropolítica na dança. E, seguramente, muito contribuirá ao campo da dança, seja em linhas estéticas ou educacionais. Vale ressaltar que muitos dos passos compostos nesta tese transitaram em diferentes campos e avizinham-se aos conceitos do cinema, da produção videográfica, da sociologia, da filosofia, e outros segmentos. Daí ser importante construir autonomia com afecto. Destes atravessamentos com outros campos e áreas é que se afirma a dança enquanto transmídia.

A dança vai além ao se compor como pensamento e prática do corpo; parafraseando Flusser (2014), é ela mesma uma tática de vida. Daí que, neste campo de forças e linhas de fuga, é necessário pensar e refletir sobre as imagens que a dança transmídia compõe. Estamos, de

fato, na era das imagens (de inúmeros tipos) e o próprio corpo compõe-se como imagem dos discursos publicitários às grandes mídias, que visam transformar os corpos em imagem fática, em imagem-atrator. Não é novidade que o corpo na contemporaneidade seja tratado como corpo-imagem. É esse fetichismo visual do corpo na vida cotidiana que denota a urgência do debate do *corpo composto* na dança transmídia. O próprio corpo-máquina|mecanismo na contemporaneidade tem nuances fetichistas da construção da imagem do corpo insuperável. Então, é preciso indagar: quais corpos e|ou quais imagens? Ou que corpo-imagem a obra produz? É um corpo de conceitos, práticas e danças; que toma o corpo (composto) e, logo, a dança, no território das problematizações.

O segredo revela-se sobre o *corpo composto*: é um corpo que ao invés de colocar-se como imagem, agencia o devir-corpo da imagem. Nesse sentido, afasta-se das danças de fetiche, espelhamento ou duplicação. Mesmo quando parece que há um espelhamento, ele falseia. Compõe com anamorfoses um corpo que não é o seu. Esse corpo que cria uma imagem dançando, que compõe invenções estéticas pixeladas. A imagem como afecção do corpo que dança. E, nesta afecção, o corpo em cena deixa-se afectar e a imagem corta a sua pele como uma luz. Mesmo assim, o corpo não se transmuta em imagem. Por isso não há na pesquisa referência ao corpo-imagem do dançarino em cena. O corpo-imagem é o *quasi-corpus*. Neste intervalo, está o *corpo composto* com toda a sua ambiguidade, visto que é imagem (*quasi-corpus*) e é corpo presente: é corpo coletivo. E nesse *corpo composto*, pixel e poros dançam e podem até ser *partner*|coletivo um do outro. O dançarino em cena é o fora-de-campo da imagem. E outras tantas táticas de compor invisibilidades, anamorfoses, falseamentos que até fazem crer que o corpo em cena é imagem. De modo que é composto visto que não é duplo.

Todavia, considerando que as afirmações não são excludentes, o corpo presente (dançarino no espaço cênico) pode ser agenciado como corpo-imagem nestas duas operações: 1. Nas fetichizações visuais do corpo: os fetichismos visuais cotidianos (imagem-atrator da publicidade e grandes mídias); 2. Quando na dança transmídia há operação de espelhamento e duplo: quando o *quasi-corpus* é duplo ou espelho do corpo em cena. Neste caso, o corpo presente (o dançarino em cena) torna-se temporariamente corpo-imagem. Tal configuração não agencia uma tática de *corpo composto*. Esta parecia ser uma lacuna que precisava ser esclarecida, assim como conclusiva sobre o *corpo composto*: há recorporalização e composição de um hipercorpo composto que é pixel-poro, mas o corpo em cena permanece

corpo, não se desmaterializa como imagem. A imagem (digital) é *quasi-corpus* e, no contexto do *corpo composto*, não se dá como espelhamento (duplo, mimético simulado, semelhante, narciso ou fetichizado), mas, como afecção do dançarino. As táticas de *corpo composto* são táticas de afecção que se compõe como desvio e a partir de táticas que podem ser de dessemelhança, invisibilidade, desprogramação, *still act* instantâneo, dentre outras.

Como possibilidade de desdobramento e continuação, além do aprofundamento acerca das questões do coletivo no contexto do *corpo composto*, aponto três aspectos: 1. *Corpo composto*: imagem x visualização; 2. Mediatização do corpo; 3. Controle x Datadance; 4. Composição.

Detalhando: 1. *Corpo composto*: imagem x visualização; a diferença (ou similitude) entre imagem e visualização é um dos aspectos mais discutidos na contemporaneidade. Como ponto de partida, dois autores que têm pensamentos antagônicos sobre a questão, Lev Manovich e Hans Belting. O primeiro, por fazer uma defesa da visualização como dispositivo que difere da imagem. E Belting em seu posicionamento crítico, que levanta questões sobre a real diferença entre estes dois aspectos a partir da problematização sobre o corpo na imagem: “ No discurso atual, pelo contrário, as imagens bem se debatem em um sentido tão abstrato que parecem existir desprovidas de mídia e carentes de corpo, ou bem se confundem simplesmente com suas respectivas técnicas de imagem” (BELTING, 2007, p. 25). Estas seriam as principais questões a serem aprofundadas.

2. Mediatização do corpo: O processo de mediatização do corpo foi pouco discutido, já que é problematizado por muitos autores. A questão a ser aprofundada parte da leitura de Lehman com o intuito de ampliar a discussão e verificar como esta mediatização se dá não somente no corpo em cena, mas, também, no corpo cotidiano. De outro modo, como se dão os trânsitos entre a mediatização cotidiana para a mediatização em cena, em processos que diferem e/ou se complementam. Considerando que a dança transmídia (que se defende nesta tese) parte da dessemelhança como investimento estético e poético, quais poéticas resultam quando se depara com o cotidiano mediatizado? Neste caso, a análise versa sobre a seguinte questão: produz-se o semelhante e, portanto, não há composição de *corpo composto*? Este seria o primeiro recorte a ser discutido e aprofundado: a mediatização na dança transmídia.



3. Controle x Datadance: Por fim, a pesquisa requer aprofundamento sobre a questão do controle na datadances — foram citadas, porém rapidamente. A produção de imagem (ou da visualização, para alguns) envolve necessariamente os dados compostos ou transformados em *imagerie*, que frequentemente advêm do movimento do dançarino. No processo de transdução (dados – imagem), o mapeamento de dados é essencial. Nesse sentido, levando em consideração o frequente e estrito controle sobre esta transdução: como perder-se neste mapeamento? As datadances podem implicar em controles dos mapas. Todavia, é possível ter modos “situacionistas” de deriva. Esta problematização é um possível norteador ao aprofundamento acerca do controle nas datadances e a continuação da busca do *corpo composto*.

4. Composição: Por fim, a pesquisa requer uma discussão aprofundada sobre a composição do *corpo composto*, no que diz respeito ao processo de criação (diálogos e afecções do corpo + *quasi corpus*). Em certa medida, a discussão sobre o processo de *Corpo em Obra* e *Sentidos da Presença* desvelaram possíveis modos de articulação entre pixels e poros na dança transmídia. Todavia, considerando a complexidade do aspecto da composição (que difere para cada coreógrafo|grupo|dançarino), outras possibilidades poderiam ser apontadas e discutidas a partir de, por exemplo, uma cartografia de processos. A cartografia realizada apresenta um certo panorama da contemporaneidade que prioriza o entendimento do *corpo composto* na dança transmídia, todavia, a extensão dos conteúdos de cada sub-item tornou inviável o mapeamento dos processos de cada obra cartografada.

Como já dito, o *corpo composto* é uma tática da dança transmídia, é processo. A pesquisa fez-se como um exercício de articular as noções entre corpo, dança, afecção, transmídia, tecnologia, composto. Mas, sobretudo, o ato de pesquisar colocou-se com o desejo de fazer a dança visível, de afirmá-la, de quase gritar a sua existência. E já que danço, a prática é objeto de pesquisa, sujeito e presença. Como coloca Flusser, o “pesquisador” vem assumindo algumas mudanças, dentre as quais a de que “ele próprio se projeta [...], os problemas são tanto mais vitais e interessantes, quanto mais próximos, e a proximidade é, pois, a medida do interesse” (idem, p. 54). Esta proxémica foi praticada durante a pesquisa, na discussão das obras *Sentidos da Presença* e *Corpo em Obra*. Todavia, não com o sentido de projetar-se (projetar-me), mas, para o entendimento e os sentidos do *corpo composto*, o que, possibilita uma tomada crítica sobre o meu próprio trabalho, que reverbera nas próximas investidas

poéticas. Assim, como revela uma face acerca do processo de criação na dança transmídia, pode contribuir para a realização de outras obras por outros dançarinos|coreógrafos. Ainda como coloca Flusser, nessa proximidade quase cotidiana a pesquisa deixa de ser um conjunto de hipóteses (coerentes e verdadeiras) e passa a ser estratégia de vida. No caso desta pesquisa, táticas de vida, de fazer corpo. E como cotidiana, é tática de vida atravessada por afectos, micropolíticas, experiências. Ora, “toda pesquisa é, espontaneamente política, artística e científica, ou não é pesquisa, mas, gesto mentiroso” (idem, p. 53). Poderia, então, enumerar outras espontâneas hipóteses da pesquisa, contudo, desconfio de sua natureza espontânea, salvo o riso, quando a improvisação é dança.

Em suma, a pesquisa levanta inquietações movidas pelo desejo de pensar a dança na contemporaneidade. Neste campo infinito, de forças e de possibilidades as discussões tomaram um corpo múltiplo que não privilegia uma única resposta. Ao contrário, instiga o composto, multiplicidades e caminhos do meio, *intermezzo* da pesquisa em dança|arte que não se limita às proposições verdadeiras que conclui. Mas, naquilo que reverbera, ascende e instiga a tecer em outros corpos vibráteis. Outras danças im-pulsionadas pelo desejo de seguir em gerúndio – refletindo, debatendo, problematizando, em tempo efêmero e presente do que ainda está em curso. Esta tese, sendo composição, é trajeto, inacabado, em processo. Uma efemeridade sempre presente, como a sensação daquela conclusão que se esvai antes mesmo que se conclua.



# Referências bibliográficas

**AGAMBEN**, Giorgio. “Notas sobre o gesto”. Em *Arte Filosofia*. Ouro Preto, no4, Junho, 2008 (UFOP). p.9-16

**ARANTES**, Priscila. *Arte e Mídia: Perspectivas da Estética Digital*. São Paulo: Senac Editora, 2010.

**ARAUJO**, Yara Rondon Guasque. *Telepresença: interação e interfaces*. São Paulo: EDUC/Fapesb, 2005.

**ATLAS**, Charles. *Filming Cunningham Dance: In Conversation with Nancy F, F. Becker / 1983*. Em *Documents of Contemporary Art*. Whitechapel Galery, Editado por André Lepecki. MIT Press: Londres, 2012.

**AUMONT**, Jacques. *A imagem*. Lisboa: Edições Texto e Grafia, 2011.

**AZZI**, Francesca. “Território Impuro”. Em *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. Organização: MACHADO, Arlindo. Iluminuras: São Paulo, 2007.

**BANNES**, Salles. “Terpsichore in Sneaker”. Hanover, New Hampshire: Wesleyan University Pressa, 1987. Extratos da introdução da versão paperbook em *Documents of Contemporary Art*. Whitechapel Galery, Editado por André Lepecki. MIT Press: Londres, 2012.

\_\_\_\_\_. *Greenwich Village 1963: Avant-Garde, Performance e o Corpo Efervescente*. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

**BARDET**, Marie. *A Filosofia da Dança*. Martins Fontes: São Paulo, 2014.

**BARTHES**, Roland. *A câmara clara*. Editora Nova Fronteira: Rio de Janeiro, 2015.

**BASOGAIN, X; OLABE, M; ESPINOSA**. *Realidad Aumentada en la Educación: una tecnología emergente*. Escuela Superior de Ingeniería de Bilbao, EHU. Disponível em [http://www.anobium.es/docs/gc\\_fichas/doc/6CFJNSalrt.pdf](http://www.anobium.es/docs/gc_fichas/doc/6CFJNSalrt.pdf) . Acesso em Março de 2016.

**BEIGUELMAN**, Giselle. *Estéticas Tecnológicas*. 2009. Disponível em: <http://www.desvirtual.com/esteticas-tecnologicas/>. Acesso em Dezembro de 2014.

**BELLOUR**, Raymond. *Entre-Imagens*. São Paulo: Papiro, 1990.

**BELTING**, Hans. *Antropologia de La Imagen*. Katz Editores: Madrid, 2007.

**BENJAMIN**, Walter. *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. Obras Escolhidas, Volume 1. São Paulo: Brasiliense, 2012.

**BENNET**, Ed. *Colaborações entre artistas e técnicos*. Em *A Arte no século XXI: A humanização das tecnologias*. Organização: DOMINGUES, Diana. UNESP: São Paulo, 1997.

**BERGSON**, Henri. *Duração e Simultaneidade*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

**BEVILACQUA**, Frederic. *Momentary Notes on Capturing Gestures*. em *Capturing Intention* Organizado por Scott de Lahunta. Amsterdam: School of The Arts e Emio Greco Company, 2007.

**BIRRINGER**, Johannes. *After Choreography*. Em Editorial: *On Choreography, Performance Research* organizado por Ric Allsopp & André Lepecki (2008), 13:1, 118- 22, DOI: 10.1080/13528160802465409 Artigo disponível em [http://people.brunel.ac.uk/dap/Birringer\\_choreograph1.pdf](http://people.brunel.ac.uk/dap/Birringer_choreograph1.pdf). Acesso em Fevereiro de 2016.

\_\_\_\_\_. *Gestural materialities and the worn dispositif*. Ensaio em *Essays in Motion Technology and Performance*, ed. Nicolas Salazar Sutil/Sita Popat, Palgrave Macmillan, 2015. Disponível em [http://people.brunel.ac.uk/dap/Gestural\\_Materialities.pdf](http://people.brunel.ac.uk/dap/Gestural_Materialities.pdf). Acesso em Fevereiro de 2016.

\_\_\_\_\_. *(Re)Traces / Is You Me? Reflections on real-time performance and prototyping*. Disponível em [http://people.brunel.ac.uk/dap/Re\\_Traces.pdf](http://people.brunel.ac.uk/dap/Re_Traces.pdf). Acesso em Dezembro de 2015.

\_\_\_\_\_. *After Dance: Dissolutions and Re-tracings*, 2011. Disponível em: <http://www.corpusweb.net/after-dance.html>. Acesso em Agosto de 2013.

**BIRRINGER**, Johannes e **BROMBERG**, Ilen. *AdaPT: Telepresent Artistic Collaboratories Reprinted*. From CHPC News, August 2002, Volume 13, Number 3 <https://bromberg.dpp.sandbox.lib.utah.edu/related-works/adapt-telepresent-artistic-collaboratories/> Artigo disponível em <https://bromberg.dpp.sandbox.lib.utah.edu/related-works/adapt-telepresent-artistic-collaboratories/>. Acessado em Janeiro de 2016.

**BIRRINGER**, Johannes; **DUMKE**, Thomas; **NICOLAI**, Klaus. *Die Welt als virtuelles environment*. Dresden: Trans Media Akademie Hellerau, 2007.

**BOURRIAUD**, Nicolas. *Estética Relacional*. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

\_\_\_\_\_. *Pós produção*. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

**BRETON**, André. *O amor louco*. Lisboa: Editorial Estampa, 2006.

**BRITTO**, Fabiana Dultra. *Temporalidades em Dança: Parâmetros para uma história contemporânea*. Belo Horizonte: FID Editorial, 2008.

**BURROUGHS**, S. William. *The Limits of Control*. Originalmente publicado em *Semiotext(e)*: Schizo-Culture, vol. III, no. 2, 1978, p. 38-42. Artigo original disponível em <http://media.aphelis.net/wp->

[content/uploads/2011/02/BURROUGHS\\_1978\\_The\\_Limits\\_of\\_Control.pdf](#). Acesso em Abril de 2016.

**CALDAS**, Paulo. *Poéticas do Movimento: Interfaces. Observações sobre a dança para a câmera e um manifesto*. Em *Dança em Foco: Ensaios Contemporâneos de Videodança*. Organização: CALDAS, Paulo; BRUM, Leonel; BONITO, Eduardo; LEVY, Regina. Rio de Janeiro: Aeroplano editora, 2012.

**CANEVACCI**, Massimo. *Fetichismos Visuais*. São Paulo, Ateliê editorial, 2008.

**CERIANI**, Alejandra. *Proyecto WEBCANDANZA: Una coreografía del gesto digital*. Em *Terpsícore en ceros y unos: ensayos de videodanza*. Organização: SPERLING, Silvina; TEMPERLEY, Susana. Argentina: Centro Cultural de España en Buenos Aires, 2010.

\_\_\_\_\_. *Arte del cuerpo digital: Nuevas tecnologías y estéticas contemporáneas*. Em <http://libros.unlp.edu.ar/index.php/unlp/catalog/view/258/235/768-1> Argentina: UNLP, 2012.

**CERTEAU**, Michel de. *A invenção do cotidiano: artes do Fazer*. São Paulo: Vozes, 1994.

**CHAUI**, Marilena. *Convite à filosofia*. São Paulo: Ática, 1996.

**CLAY**, Alexis; **DELORD**, Elric; **NADINE**, Couture; **GALE**, Domenger. M. “Augmenting Ballet Dance Show Using The Dancer’s Emotion: Conducting Joint Research in Dance and Computer Science”. Colaboração com Balet Biarritz, França. Em *Arts and Technology: First International Conference, ArtsIT*. Springer Editora: Taiwan, 2009. Editores: HUANG, Fay; WANG, Reen-Cheng.

**COUTO**, Edvaldo Souza. *Corpos voláteis, corpos perfeitos*. Salvador: EDUFBA, 2012.

**COYLE**, Michael e **CALVERT**, Tom. *Choreography and Animation: Tools for Visualization of Dance and Notation*. Western Computer Graphics Symposium (2001). Artigo disponível em <http://www.oplopanax.ca/Downloads/SkiGraph0204.pdf>. Acesso em Fevereiro de 2016.

**CORDEIRO**, Analívia. *Nota-Anna: A escrita electronica dos movimentos do corpo baseado no método Laban*. São Paulo: Annablume, 1998.

**COSTA**, Mario. *Corpo e Redes*. Em *A Arte no século XXI: A humanização das tecnologias*. Em DOMINGUES, Diana (organização). UNESP: São Paulo, 1997. p.303-314.

**COUCHOT**, Edmund. *A tecnologia na arte: da fotografia a realidade virtual*. Porto Alegre: UFRGS, 2003.

\_\_\_\_\_. “Automatização de técnicas figurativas: Rumo à imagem autônoma”. Em *A Arte no século XXI: A humanização das tecnologias*. Organização: DOMINGUES, Diana. UNESP: São Paulo, 1997. p. 397-406

\_\_\_\_\_. “Da representação a Simulação: evolução das técnicas e da artes da

figuração”. Em *Imagem-Máquina*. Organização: André Parente. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.

**CUNNINGHAM**, Merce. *O dançarino e a dança: conversas com Jacqueline Lesschaeve*. Tradução de Julia Sobral Campos. Rio de Janeiro: Editora Cobogó: 2014.

\_\_\_\_\_. “Space Time and Dance”. Ano original de produção: 1952. Em *Dance: Documents of Contemporary Art*. Whitechapel Galery, Editado por André Lepecki. MIT Pressa: Londres, 2012

\_\_\_\_\_. *Corpo em Movimento*. Entrevista à Folha de São Paulo. Realizada por Ana Francisca Ponzio. São Paulo: 1994. Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/1994/9/04/mais!/6.html>. Acesso em Dezembro de 2015.

**CVEJIC**, Bojana. “Notes on Cinematic Procedures in Contemporary Choreography”. Em *Dance: Documents of Contemporary Art*. Whitechapel Galery, Editado por André Lepecki. MIT Pressa: Londres, 2012.

**DA SILVA**, Andréa Fraga. *O corpo artista no ambiente virtual: imersão e interatividade em ciber cenários interativos*. Dissertação de Mestrado. PPG Artes-USP. São Paulo, 2008. Disponível em: [http://www.pos.eca.usp.br/sites/default/files/File/dissertacoes/2008/2008-me-silva\\_andrea.pdf](http://www.pos.eca.usp.br/sites/default/files/File/dissertacoes/2008/2008-me-silva_andrea.pdf). Acesso em Setembro de 2013.

**DEBRAY**, Régis. *Vie et mort de l’image, Paris, Gallimard, 1992. apud RANCIERE*, Jacques. *O destino das imagens*. Rio de Janeiro: Contratempo, 2012.

**DE LAHUNTA**, S. , Clarke, Gill and Barnard, Phil (2012) A conversation about choreographic thinking tools. *Journal of Dance & Somatic Practices* , volume 3 (1-2): 243-259 [http://dx.doi.org/10.1386/jdsp.3.1-2.243\\_1](http://dx.doi.org/10.1386/jdsp.3.1-2.243_1) e <https://curve.coventry.ac.uk/open/file/084aa003-3d21-a8f8-9293-ae4c55ed1d8b/1/delahuntaconvcomb.pdf>

**DELEUZE**, Gilles. “¿Que és un dispositivo?” In: *Michel Foucault, Filósofo*. Barcelona: Gedisa, 1990, p. 155-161.

\_\_\_\_\_. *Post-Scriptum sobre as Sociedades de Controle*. Conversações: 1972-1990. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992, p. 219-226. Tradução de Peter Pál Pelbart. Disponível em <http://www.somaterapia.com.br/wp/wp-content/uploads/2013/05/Deleuze-Post-scriptum-sobre-sociedades-de-controle.pdf>. Acesso em janeiro de 2013.

\_\_\_\_\_. *Lógica da Sensação*. Rio de Janeiro: Zahar editora, 2007.

\_\_\_\_\_. *El agotado*. Do original The Exhausted. Substance. Vol 24, no 3|Issue 78 (1995) – 12- 14.

\_\_\_\_\_. *Imagem-Movimento*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1986.

**DELEUZE**, Gilles e **GUATTARI**, Félix. *Mil Platôs, vol. 5*. Rio de Janeiro: Ed.34, 2007.

2005.

\_\_\_\_\_. *O Que é a Filosofia?* Rio de Janeiro: Editora 34, 1995. 2007.

**DESCARTES**, René. *O Discurso do Método*. Rio de Janeiro: LP&M, 2008.

**DIXON**, Steve. *Digital Performance*. Cambridge: MIT Press, 2007.

**DOMENÈCH**, Joseph M. Catalá. *A Forma do real*. Summus Editorial, São Paulo, 2011.

**DOMINGUES**, Diana. *Arte ciência e tecnologia*. São Paulo, UNESP, 2007.

**DOWNEY**, Jonas. *The Glitch Art*. University of Illinois: ano não informado. Disponível em: <http://jonas.do/assets/essays/glitch-art-jonasdowney.pdf>. Acesso em Janeiro de 2016.

**DUBOIS**, Phillipe. *Cinema, Vídeo, Godard*. São Paulo: CosacNaif, 2004.

**DULTRA**, Marúzia; **FERREIRA**, Larissa. *Visibilidades contemporâneas: dissecação e construções através da imagem digital*. Artigo publicado nos Anais do Encontro da Associação Brasileira de Cibercultura (ABCIBER). São Paulo: PUC, 2008. Disponível em <http://www.cencib.org/simposioabciber/PDFs/CAD/Maruzia%20Dultra%20e%20Larissa%20Ferreira.pdf>

**EISENSTEIN**, Sergei. *A Forma do Filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar editor, 2002. Versão integral do livro em PDF disponível em: [http://elcv.art.br/santoandre/biblioteca/\\_em\\_portugues/Eisenstein-Sergei-A-Forma-Do-Filme.pdf](http://elcv.art.br/santoandre/biblioteca/_em_portugues/Eisenstein-Sergei-A-Forma-Do-Filme.pdf). Acesso em abril de 2015.

**ELIADE**, Mircea. *Mito*. São Paulo: Perspectiva, 2011.

**FERREIRA**, Larissa. *La videodanza hecha con Laban: el movimiento entre cuerpo y cámara*. Congresso de Tecnologias na Educação. Universidad de Tucumán. Argentina: 2015.

\_\_\_\_\_. *AMC: Afecção Mediada por Computador em Coletivos Performáticos Desterritorializados*. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós Graduação em Artes. Universidade de Brasília, 2010.

\_\_\_\_\_. *Body mixed media: tactics to perform together*. Lecture. Londres: Metabody, 2016.

**FERREIRA**, Larissa; **LEÃO**, Maicyra; **MEDEIROS**, Maria Beatriz; **MENCARINI**, Marta. Da arte como traição. *Anais da ANPAP* (Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas). Salvador, 2009.

**FIADEIRO**, João. “Real Time Composition”. Original escrito em 2005. Em *Dance: Documents of Contemporary Art*. Em Whitechapel Galery, Editado por André Lepecki. MIT Pressa: Londres, 2012.



**FILDES**, Simon. *De la hipercoreografía a la kinestediación*. CCEB – Centro cultural de Espanha em Buenos Aires: Argentina, 2010.

**FLUSSER**, Vilém. *Filosofia da caixa preta*. São Paulo: Annablume, 2011

\_\_\_\_\_. *Gestos*. São Paulo: Annablume, 2014.

\_\_\_\_\_. *O universo das imagens técnicas*. São Paulo: Annablume, 2008.

**FOUCAULT**, Michel. *Microfísica do Poder*. Rio de Janeiro: Graú, 1979.

\_\_\_\_\_. *A ordem do discurso*. São Paulo: Editora Loyola, 2006.

\_\_\_\_\_. Michel. *Vigiar e Punir*. Petrópolis: Editora Vozes, 2000.

\_\_\_\_\_. “De outros espaços”. Conferência proferida no Cercle D’Études Architecturales, em Março de 1967, publicada em *Architecture, Movement, continuité*. França: 1984. Leitura da versão disponível em:

[https://aufklarungsofia.files.wordpress.com/2011/06/outros\\_espacos.pdf](https://aufklarungsofia.files.wordpress.com/2011/06/outros_espacos.pdf). Acesso em Abril de 2015.

**FRAGA**, Tânia. *Cibercenários: Hekuras, Karuanas & Kurupiras*. Em revista eletrônica em galáxia | n. 7 | PUC: São Paulo, abril 2004. Artigo disponível em <http://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/1365>. Acesso em Fevereiro de 2016.

**FRANKO**, Mark. *Dance and the Politics: States of Exception*. Dance Research Journal, vol 38, no 1: 2006.

**GALANOPOULOU**, Christiana. “Curadoria de Videodança”. Em *Entre Imagem e Movimento*. Organização: CALDAS, Paulo; BONITO, Eduardo; LEVY, Regina. Rio de Janeiro: Dança em Foco, 2008.

**GIANNETTI**, Cláudia. *Estética Digital: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia*. Belo Horizonte, C/arte, 2006.

**GIBSON**, Ruth. *Capturing Stillness: Visualisations of dance through motion/performance capture em Electronic Visualisation and the Arts* (EVA 2011) London, UK, 6 - 8 July 2011. Artigo disponível em <http://ewic.bcs.org/content/ConWebDoc/40639>. Acesso em Fevereiro de 2015.

**GOLDBERG**, Roselee. *A arte da Performance*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

**GRAU**, Oliver. *Arte virtual: da realidade a imersão*. São Paulo: Editora UNESP: Editora SENAC- São Paulo, 2007.

\_\_\_\_\_. *Lembrem a fantasmagoria! Política da ilusão do século XVIII e sua vida após a morte multimedia*. Em DOMINGUES, Diana (organização). São Paulo: UNESP, 2007. p. 167-177.

**GREINER**, Greiner. *O Corpo – Pistas para Estudos Indisciplinares*. São Paulo: Annablume, 2008.

**GUATTARI**, Félix. *Caosmose*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2007.

**GULLAR**, Ferreira. *Manifesto Neoconcreto*. *Jornal do Brasil, Suplemento Dominical*. Rio de Janeiro: 1959.

**HAMILTON**, Julyen. *Entrevista concedida a BARDET, Marie* em 23 de Abril de 2008. Entrevista Em *A Filosofia da Dança*. Martins Fontes: São Paulo, 2014.

**HARAWAY**, Donna. *Manifesto Ciborgue*. Em *A antropologia do ciborgue: As vertigens do pós-humano*. Organização: Tomaz Tadeu. Belo Horizonte: autêntica, 2009.

**HARVEY**, David. *Condição Pós-Moderna*. São Paulo: Edições Loyola, 2011.

**IAZZETTA**, Fernando. “Conectando Linguagens: a performance interativa em *Pele*”. *XIV Congresso da ANPPOM* Porto Alegre, 18 a 21 de agosto de 2003. Disponível em: [http://www2.eca.usp.br/prof/iazzetta/papers/anppom2003\\_2.pdf](http://www2.eca.usp.br/prof/iazzetta/papers/anppom2003_2.pdf). Acesso em Janeiro de 2016.

**JOBEY**, Liz. “Hold Still” - Ensaio sobre a exposição *Performing For The Camera*. Londres: Tate Modern. Revista Tate Etc. Issue 36 – Spring 2016. P.42-60.

**KATZ**, Helena. *Um, dois, três. A dança é o pensamento do corpo*. Belo Horizonte: FID Editorial, 2005.

**KRAUSS**, Rosalind. *A Voyage in the North Sea*. Art in the Age of the Post-Medium Condition. London: Thames & Hudson, 1999.

\_\_\_\_\_. Video: *The Aesthetics of Narcissism*. New York: 1976. Disponível em: <http://people.ucsc.edu/~ilusztig/176/downloads/reading/rosalindkraus.pdf>. Acesso em Janeiro de 2014.

**KUNST**, Bojana. “Ballettinikka”. In *Die Welt als virtuelles environment*. Dresden: Trans Media Akademie Hellerau, 2007. P. 312 DA TESE

**KUNZRU**, Hari. “Genealogia do Ciborgue”. Em *A antropologia do ciborgue: As vertigens do pós-humano*. Organização: Tomaz Tadeu. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

**LA METTRIE**, Julien Offray. *O homem-máquina*. Portugal: Clássicos de bolso, 1982.

**LATOURETTE**, Bruno. “Theorizing the Body” em *Body and Society* vol 10 (original escrito em 1999). Traduzido por Gonçalo Proença. p. 206-209. 2008.

**LE BRETON**, David. *Antropologia do Corpo e Modernidade*. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2011.

**LEPECKI**, André. *Notes of the edictor Introdução do editorial “On Choreography”* da Revista *Performance Research- A Journal of the Performing Arts*, Routledge: 2008.

\_\_\_\_\_. *Coreopolítica e Coreopolícia*. Artigo em m Revista Eletrônica de Antropologia Ilha, Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC, Florianópolis, SC, Brasil, ISSN 2175-8034 v. 13, n. 12 (2011) Disponível em <https://periodicos.ufsc.br/index.php/ilha/article/view/2175-8034.2011v13n1-2p41> Acesso em Março de 2016.

\_\_\_\_\_. *Agotar la danza*. Barcelona: Cuerpo de Letra y Pensamento, 2006.

**LÉVY, Pierre.** *A inteligência coletiva*. Paris: Loyola, 1994.

\_\_\_\_\_. *O que é o Virtual*. Rio de Janeiro: Ed.34, 1995.

**LEHMANN, Hans.** *Teatro Pós-Dramático*. São Paulo: CosacNaif, 2002.

**MACHADO, Arlindo** (organização). *Made in Brasil: Três Décadas do Vídeo Brasileiro*. Itaú Cultural: São Paulo, 2007.

\_\_\_\_\_. *Pré-cinemas e pós-cinemas*. Campinas: Papyrus, 2008).

\_\_\_\_\_. “Anamorfozes Cronotópicas ou a Quarta Dimensão da Imagem”. Em: *Imagem-máquina: A era das tecnologias do virtual*. PARENTE, André (Org.). Rio de Janeiro: Ed.34, 1993.

\_\_\_\_\_. *Arte e Mídia*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

\_\_\_\_\_. *A arte do vídeo*. São Paulo: Brasiliense, 1988.

**MANDRESSI, Rafael.** “Dissecações e anatomia”. Em *História do Corpo volume 3 – Da Renascença às Luzes*. Alain Corbin, Jean-Jacques Courtine e Georges Vigarello (organização). Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2012.

**MCGREGOR, Wayne.** *Choreographic Thinking Tools*. England: Paul Hamlyn Foundation and Arts Council England, 2013.

**MAFFESOLI, Michel.** *Sobre o Nomadismo: vagabundagens pós- modernas*. Rio de Janeiro: Record, 1997.

**MEDEIROS, Maria Beatriz de.** *Corpos Informáticos*. Brasília: PPG-Arte, UNB, 2006.

\_\_\_\_\_. *Performance em telepresença*. Artigo publicado em [www.corpos.org](http://www.corpos.org). Universidade de Brasília: 1999.

\_\_\_\_\_. *Aisthesis*. Chapecó: Argos, 2005.

**MELLO, Christiane.** *Extremidades do Vídeo*. São Paulo: Senac Editora, 2008.

**MERLEAU- PONTY, Maurice.** *Fenomenologia da Percepção*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

**MANOVICH, Lev.** *The Death of Computer Art*. 2006. Publicado na revista Rizhone <http://rhizome.org/community/41703/>. Acesso em Janeiro de 2015.

\_\_\_\_\_. *What is visualization*. 2002. Disponível em: <http://manovich.net/index.php/projects/what-is-visualization>. Acesso em Janeiro de 2016.

\_\_\_\_\_. *Data Visualization as New Abstraction and Anti-Sublime*. 2002. Disponível em: [http://manovich.net/content/04-projects/040-data-visualisation-as-new-abstraction-and-anti-sublime/37\\_article\\_2002.pdf](http://manovich.net/content/04-projects/040-data-visualisation-as-new-abstraction-and-anti-sublime/37_article_2002.pdf). Acesso em Janeiro de 2016.

**MAUSS**, Marcel. “As técnicas do corpo”. Em *Sociologia e Antropologia*. São Paulo: Cosac Naify, 2003, p.399-422.

**MCPHERSON**, K e **FILDES**, S. “Repetición, revelación y transformación: el loop en la estructura de la videodanza”. Em *A dança na Tela*. Organização: BONITO, E; CALDAS, P.; LEVY, R Rio de Janeiro: Coleção Arte e Tecnologia – Oi Futuro, 2009. Dança em Foco, Festival Internacional de Videodança.

**MERLEAU- PONTY**, Maurice. *Fenomenologia da Percepção*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

**MENICACCI**, Armando. “Um Interstício Impalpável”. Artigo em *Magazine Cenas de Arquitetura: Culture France Paris*, 2007.

**MICHELL**, W.J.T . “Não existem mídias visuais”. Em *Arte Ciência e Tecnologia: Passado, presente e futuro*. DOMINGUES, Diana (organização). São Paulo: UNESP, 2007. p. 167-177.

**MOLES**, ABRAHAM. *Arte e Computador*. São Paulo: Afrontamento, 1990.

**MORAES**, Eliane Robert. *O Corpo impossível*. São Paulo: Editora Iluminuras, 2002.

**MORRIS**, Robert. *Notes on Dance*. The Tulane Drama Review, Vol. 10, No. 2 (Winter, 1965), pp. 179-186 Published by: MIT Press. Disponível em <http://arts.berkeley.edu/wp-content/uploads/2016/01/morris-notes-on-dance.pdf>. Acesso em Março de 2016.

**MUNIZ**, Zilá. *Improvisação como processo de composição na dança contemporânea*. Dissertação de Mestrado. UDESC: 2004.

**MURRAY**, Ashley Ferro. *Dancing the Hardware: Rachid Ouramdane’s embodied performance in “Art and Infrastructures: Hardware*. Special issue of Media-N, Journal of the New Media Caucus ISSN: 1942-017X (Spring 2014). Artigo disponível em <http://median.newmediacaucus.org/art-infrastructures-hardware/dancing-the-hardware-rachid-ouramdanes-embodied-performance/>. Acesso em Março de 2016.

**NATAL**, Carolina. *Dancine: Inter-relação de espaços*. Em *Dança em Foco: Ensaios Contemporâneos de Videodança*. Organização: CALDAS, Paulo; BRUM, Leonel; BONITO, Eduardo; LEVY, Regina. Rio de Janeiro: Aeroplano editora, 2012.

**OITICICA**, Hélio. *A dança da minha experiência*. Rio de Janeiro, 1965-1966.

- ONO**, Yoko. *Grapefruit*. USA: Simon and Schuster, tradução: Giovanna Martins e Mariana Barbosa. Instituto de Artes Plásticas da UEMG, 2009|2009.
- PARÉ**, Zavén. *Máquinas*. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2009.
- PARENTE**, André (Org.). “Imagens de Quarta geração”. Em *Imagem-máquina: A era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed.34, 1996.
- PAUL**, Christiane. *Digital Art*. England, London: Thames and Hudson World of art, 2008.
- PAVIS**, Patrice. *Dicionário de Teatro*. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- \_\_\_\_\_. *Encenação Contemporânea*. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- PAZ**, Octavio. *Marcel Duchamp ou o castelo da pureza*. São Paulo: Perspectiva, 2006
- PEREIRA**, Roberto. *Luz na Dança: contornos e movimentos*. Rio de Janeiro: Eletrobrás, 1998.
- PELBART**, Peter Pál. *Ecologia do invisível*. Ensaio disponível em “A nau do tempo-rei: sete ensaios sobre o tempo da loucura”. Rio de Janeiro: Imago, 1993. Versão do livro em PDF disponível em: <http://www.pucsp.br/nucleodesubjetividade/Textos/peter/naudotemporei.pdf> . Acesso em abril de 2015.
- PHELAN**, Peggy. “Moving Centres”. In *Moving Choreographing You: Art and Dance Since 1960*. Editado por Stephanie Rosenthal. MIT Press, Londres, 2011.
- PIMENTEL**, Ludmila. *Tecnologias Motion tracking e Motion Capture: Poéticas cibernéticas*. Brasília: Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, 2013. Artigo disponível em: <https://art.medialab.ufg.br/up/779/o/LudmilaPIMENTELparaUNB.pdf>. Acesso em Dezembro de 2015.
- \_\_\_\_\_. 2008. *El cuerpo híbrido en la danza: transformaciones en el lenguaje coreográfico a partir de las tecnologías digitales*. Valência: Tese realizada na Universidade Politécnica de Valencia, 2008. Disponível em: <http://dspace.upv.es/manakin/handle/10251/3838>. Acesso em Agosto de 2015.
- PIMENTAL**, Ludmila C. Martinez. *Corpos e bits: linhas de hibridização entre dança e novas tecnologias*. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura Contemporânea). Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2000.
- POISSANT**, Louise. “A passagem do material para a interface”. Em *Arte Ciência e Tecnologia: Passado, presente e futuro*. DOMINGUES, Diana (organização). São Paulo: UNESP, 2007. p. 167-177.
- POPAT**, Sitta. *Placing the Body in Mixed Reality* Accepted for publication in *Moving Sites: Investigating Site-Specific Dance Performance*, edited by V Hunter (NY, 2015. Routledge) Artigo disponível em <http://eprints.whiterose.ac.uk/81422/>. Acesso em Março de 2016).
- POTEL**, Mike e CALVERT, Tom. *Applications of Computers to Dance*. IEEE Computer

Society: EUA. 2005. Artigo disponível em: <http://www.credo-interactive.com/danceforms/PDFs/CGAApril05.pdf>. Acesso em Fevereiro de 2016.

**PLAZA**, Julio. *As imagens de Terceira geração*. em *Imagem-máquina: A era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed.34, 1996.

**RAINER**, Yvonne. *The Films of Yvonne Rainer*. Indiana University Press: United States of America, 1989

**RANCIÈRE**, Jacques. *O destino das imagens*. Rio de Janeiro: Contratempo, 2012.

\_\_\_\_\_. *O espectador emancipado*. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

**ROSENTHAL**, Stephanie. “Choreographing You: Choreographies in the Visual Art”. In *Moving Choreographing You: Art and Dance Since 1960*. Editado por Stephanie Rosenthal. MIT Press, Londres, 2011.

**ROSENBERG**, Douglas. “Observações sobre a dança para a câmera e um manifesto”. Texto original em inglês escrito em 2009. Em *Dança em Foco: Ensaios Contemporâneos de Videodança*. Organização: CALDAS, Paulo; BRUM, Leonel; BONITO, Eduardo; LEVY, Regina. Rio de Janeiro: Aeroplano editora, 2012.

\_\_\_\_\_. *Screendance: Inscribing the ephemeral image*. New York: Oxford University Press, 2012.

**ROUANET**, Sérgio Paulo. “Homem-Máquina”. Em *O homem-máquina: a ciência manipula o corpo*. NOVAEs, Adauto (org). São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

**RUSH**, Michel. *Novas Mídias na Arte Contemporânea*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

**RUSSEL**, Legacy. *Glitch Feminist Manifesto*. Manifesto publicado em 2003 no site <http://rhizome.org/editorial/2013/mar/12/glitch-body-politic/>. Acesso em 10 de Janeiro de 2016).

**SAFATLE**, Vladimir. *Fetichismo: Colonizar o Outro*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2010.

\_\_\_\_\_. *O Circuito dos Afectos*. Autêntica: Belo Horizonte, 2016.

**SALAZAR**, Nicolas. *Motion and Representation*. EUA: Mit Press, 2014.

**SALTER**, Chris. *Entangled: Technology and the Transformation of Performance*. MIT Press: London, 2010. Disponível em [https://mitpress.mit.edu/sites/default/files/titles/content/9780262195881\\_sch\\_0001.pdf](https://mitpress.mit.edu/sites/default/files/titles/content/9780262195881_sch_0001.pdf). Acesso em Fevereiro de 2016).

**SANTAELLA**, Lucia. *Cultura e Artes do Pós-Humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulos, 2003.

\_\_\_\_\_. “A semiose da arte das mídias, ciência e tecnologia”. Em *Arte Ciência e Tecnologia: Passado, presente e futuro*. DOMINGUES, Diana (organização). São Paulo: UNESP, 2007.

**SANTAELLA, L; NOTH, W.** *Imagem: cognição, semiótica e mídia*. São Paulo: Iluminuras, 2008.

**SANTANA, I.** A “consciência” de cada dança: reverberações de = corpo-rel(ação)-objeto. Anais Poéticas Tecnológicas. Seminário Internacional sobre Dança, Teatro e Performance, 3., Salvador: PPGAC|UFBA, 2011. Disponível em: [www.ivanisantana.net](http://www.ivanisantana.net). Acesso em Janeiro de 2016.

\_\_\_\_\_. *Corpo Aberto: Cunningham, dança e novas tecnologias*. São Paulo: Educ, 2002.

\_\_\_\_\_. *Dança na Cultura Digital*. Salvador: EDUFBA, 2006.

**SILVA, Eliana Rodrigues.** *Dança e pós-Modernidade*. Salvador: Edufba, 2005.

**SILVA, Fernando Wagner da.** FWSV. *Motion capture: introdução à tecnologia*. 2002. Artigo disponível em: <http://www.visgraf.impa.br/Projects/mcapture/publ/mc-tech/>. Acesso em Janeiro de 2016.

**SIMON, Fildes.** *De la hipercoreografía a la kinestediación*. Em *Terpsícore en ceros y unos: ensayos de videodanza*. Organização: SPERLING, Silvina; TEMPERLEY, Susana. Argentina: Centro Cultural de España en Buenos Aires, 2010.

**SPANGHERO, Maira.** *A dança dos encéfalos acesos*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

**SPINOSA, Benedictus de.** *Ética*. São Paulo: Brasiliense, 2008.

\_\_\_\_\_. *Os pensadores*. São Paulo: Abril Cultural, 1983.

**STELARC.** Das estratégias psicológicas às ciberestratégias: A protético, a robótica e a existência remota. Em *A arte do século XXI*. DOMINGUES, Diana (organização). *Arte ciência e tecnologia*. São Paulo: UNESP, 1997.

**STIEGLER, Bernard.** *Reflexões não contemporâneas*. Organização e tradução: Maria Beatriz de Medeiros. Chapecó: Editora Argos, 2007.

**TORI, Romero.** *Games e Interatividade: Em Busca da Felicidade*. In: Santaella, Lúcia / Arantes, Priscil Paulo: EDUC, 2008, v. 1, p. 439-450

**VIRILIO, Paul.** *A máquina de visão*. São Paulo: José Olympio, 1994.

\_\_\_\_\_. *A imagem virtual, mental e instrumental*. Em *Imagem-máquina: A era das tecnologias do virtual*. Organização: PARENTE, André. Rio de Janeiro: Ed.34, 1993.

\_\_\_\_\_. *A estética da desapareição*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2015.

**YOUNGBLOOD**, Genne. *Cinema Expandido*. Argentina: EDUNTREF, Universidad Nacional de Tres de Febrero, 2012.

**WECHSLER**, Robert. *Artistic Considerations in the Use of Motion Tracking with Live Performers: a Practical Guide* em "Performance and Technology: Practices of Virtual Embodiment and Interactivity" (Palgrave Macmillian, 2006), organizado e editado por Susan Broadhurst and Josephine Machon. NY|London. Artigo disponível em <http://www.palindrome.de/content/pubs/motrackshort7.pdf> (acesso em Fevereiro de 2016)

\_\_\_\_\_. *Motion Tracking e o palco interativo*. Em *Dança em Foco*: Organização: CALDAs, Paulo; BRUM, Leonel; BONITO, Eduardo; LEVY, Regina. Rio de Janeiro incomplete 2008

**WEISSBERG**, Jean Louis. "Real e Virtual". Em *Imagem Máquina*. PARENTE, André (org.). Rio de Janeiro: Ed. 34, 1996. p. 117-126.

**WOOD**, Catherine. *Yvonne Rainer: The Mind is a Muscle*. Afterall Books Distributed by MIT Press: College of Art and Design, University of the Arts London, 2007.

#### Referências de aulas e seminários

**BEIGUELMAN**, Giselle. *Da interação ao agenciamento*. São Paulo, 2011. Lecture disponível em <http://www.desvirtual.com/da-interacao-ao-agenciamento/> (acesso em Fevereiro de 2016)

**DA COSTA**, Luiz Cláudio. *Da grade da composição à síntese da montagem: O inventário de artistas na contemporaneidade*. Aula proferida na Ocupa Minc Rio de Janeiro: Palácio Gustavo Capanema, 25 de Maio de 2016.

**GIACÓIA JR**, Oswaldo. *Café Filosófico - o poder dos afetos*. São Paulo: cpfl, Setembro de 2015. Vídeo integral do seminário disponível em: <https://vimeo.com/139346257> (acesso em Janeiro de 2016)

**GINLOW**, Jeanette. Oficina de videodança. Festival Internacional de VideoDança Dança em Foco. Rio de Janeiro: Abril de 2016.

**SAFATLE**, Vladimir. *Café Filosófico - Por um colapso do indivíduo e de seus afetos*. São Paulo: cpfl, Setembro de 2015. Vídeo integral do seminário disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=enBrMfYeZIs> (acesso em Janeiro de 2016).

**ULPIANO**, Cláudio. Aula *Pensamento e liberdade em Spinoza*. Rio de Janeiro: Planetário da Gávea, 1989. Disponível na íntegra em: <https://vimeo.com/10348233> (acesso em Março de 2012).

#### Manifestos, entrevistas, releases e outros



**AJMED**, Alejandro. Entrevista concedida ao Festival Panorama, Rio de Janeiro, 2009. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=rjRcwzByggA> . Acesso em Setembro de 2015.

**CORDEIRO**, Annalivia. *Unsquare Dance – Manifest*. 2007. Disponível em: <http://www.visgrafimpa.br/e-trajectories/unsquare/text/manifest.pdf>. Acesso em abril de 2016.

**DOWNIE**, Marc. Entrevista à SOERENSEN, Emil Bach; LYING, Tatiana. Concedida em 19 de Dezembro de 2005. Disponível em: <http://www.artificial.dk/articles/downie.htm>. Acesso em Fevereiro de 2016.

**JONES**, BILL T; **KAISER**, P.; **ESHKAR**, S. Ghostcatching - Artist Statement. 2003. Disponível em <http://openendedgroup.com/artworks/gc.html>: Acesso em Janeiro de 2013.

**LEPECKI**, André. *The Power of ‘Co-’ in Contemporary Dance*. Entrevista para Larisa Crunțeanu: 2015 <http://revistaarta.ro/en/the-power-of-co-in-contemporary-dance/> (acesso em Novembro de 2015)

\_\_\_\_\_. *In the dark: a talk by André Lepecki in Bucharest*. Disponível em: <http://e-motional.eu/in-the-dark-a-talk-by-andre-lepecki-in-bucharest/>. Acesso em Fevereiro de 2016.

\_\_\_\_\_. *Lecture em E-Moctional: Rethinking Dance 2011-2013*. Disponível em <http://e-motional.eu/3-du-trois-rethinking-dance-luxemburg/>). Acesso em Dezembro de 2014.

**SOLANO**, Marlon B. Chamada para a Residência Criativa em Realidade Aumentada com o suporte do Dance Tech, 2013. Disponível em <http://www.dance-tech.net/page/dance-tech-augmented-reality-creative-residency>. Acesso em Janeiro de 2015.

**VALVERDE**, Isabel. Projeto Sense Places. Disponível em: <https://sensesplaces.wordpress.com/senses-places/>. Acesso em Agosto de 2015.

\_\_\_\_\_. Programa do workshop Sense Places ministrado na Casa das Artes. Espanha, 2005. Disponível em; <https://sensesplaces.wordpress.com/2015/06/05/senses-places-casa-de-las-artes-alanis-spain-odyssey-simulator-sl/>. Acesso em Dezembro de 2015.

\_\_\_\_\_. Videocartas trocadas entre Manuel José Damásio e Isabel Valverde. A segunda carta-ensaio (2013) sobre a “máquina como performer”, Valverde está com o robô Baxter. Vídeo-carta está disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3OpLH4b1CaM>. Acesso em Dezembro de 2015.

**VERAS**, Alexandre. Release de *Ulisses* em Programa do Festival Dança em Foco. Rio de Janeiro: 2016.

**VESNA**, Victoria. Informações da obra *Bodies Incorporated*, 1996. Disponível em: <http://www.bodiesinc.ucla.edu/frames1.html>. Acesso em Outubro de 2014.

## Referências eletrônicas

**-Instituições Culturais e eventos**

<http://www.tate.org.uk> <http://www.moma.org/> <http://www.claudioulpiano.org.br/>  
<http://www.sabotagem.cjb.net/> <http://www.medienkunstnetz.de>  
<http://contemporaryperformance.org/forum>

**-Grupos|Artistas|Coreógrafos**

Blanca Li: <http://www.blancali.com>  
 Cena 11 : <http://www.olharcomum.com.br/cena-11-cia-de-danca-em-pequenas-frestas-de-ficcao-sobre-realidade-insistente/>  
 Condition Pluriel: <http://www.konditionpluriel.org/>  
 Corpo Aberto (Quick) <http://corpoaberto.blogspot.com/>  
 Corpos Informáticos: <http://www.corpos.org>  
<http://www.corpos.blogspot.com>  
 Laly Krotowzinsky: <http://www.bodyweave.net>  
 Larissa Ferreira: <https://larissaferreiradotcom.wordpress.com>  
 Maida Whitters Dance: <http://maidadance.com/works/mindfluctuations/>  
 Meg Stuart: [http://www.damagedgoods.be/EN/splayed\\_mind\\_out](http://www.damagedgoods.be/EN/splayed_mind_out)  
 Merce Cunningham: <http://www.mercecunningham.org>  
 OpenEndedGroup: <http://openendedgroup.com>  
 Poética Tecnológica na Dança: <http://www.poeticatecnologica.ufba.br/>  
 Random Dance: [www.randomdance.org](http://www.randomdance.org).  
 Rodrigo Quick: [http:// www.quik.art.br](http://www.quik.art.br)  
 Simon Fildes e Katherine McPerson (Hypercoreography): [www.hyperchoreography.org](http://www.hyperchoreography.org).  
 Trisha Brown: -Trisha Brown: <http://www.trishabrowncompany.org>  
 Victoria Vesna (Bodies Incorporated): <http://www.bodiesinc.ucla.edu>

**-Vídeos|registros:**

Alex Hay, *Grass Field*, 1965:  
<http://www.fondation-langlois.org/media/activites/9evenings/video/grass.mp4>  
 Andrea Jabor, *Isadora.Orb*, 2006:  
<http://www.andreajabor.com.br>.  
 Annalivia Cordeiro, *M 3x3*, 1973:  
[http://www.descubrirelarte.es/wpcontent/uploads/2015/02/10996667\\_1545601279032160\\_5317590757184816689\\_n.jpg](http://www.descubrirelarte.es/wpcontent/uploads/2015/02/10996667_1545601279032160_5317590757184816689_n.jpg)  
 Anna Livia Cordeiro, *Undersquare*, 2007: <https://www.youtube.com/watch?v=dfEI5VgmsRs>  
 Future Wearable NanoTechnology 2015 - (Future Are Here):  
<https://www.youtube.com/watch?v=eNZV5YjzODk>  
 Isabel Valverde: [https://www.researchgate.net/profile/Isabel\\_Valverde/publications](https://www.researchgate.net/profile/Isabel_Valverde/publications)  
 Lucinda Childs, *Vehicle*, 1965:  
<http://www.fondation-langlois.org/media/activites/9evenings/video/vehicule.mp4>  
 Scott de Lahunta: <https://curve.coventry.ac.uk/open/file/084aa003-3d21-a8f8-9293-ae4c55ed1d8b/1/delahuntaconvcomb.pdf>

**Eventos e pesquisas:**

CCL (Coreographic Code Lab): [choreographiccoding.org](http://choreographiccoding.org)  
 Aldebaran Robotics (<http://www.aldebaran-robotics.com/en/>)

<http://www.9nerds.com/isabelle/Smirror/>.

Metabody: [www.metabody.eu](http://www.metabody.eu)

Photo in the News: Dancing Robot to Preserve Japan's Folk Arts

<http://news.nationalgeographic.com/news/2007/08/070814-dancing-robot.html>

<http://www.9evenings.org>

# APÊNDICE

## CARTOGRAFIA DE TÁTICAS DE CORPO COMPOSTO

Sistemas Digitais de Notação de Movimento na Dança  
 Motion Tracking  
 Motion Capture  
 Videodança  
 Webdança  
 Videocenografia  
 Cibercenário na Dança  
 Instalação de Dança com Tecnologia  
 Dança Telemática  
 Dança em Realidade Aumentada  
 Entre jogos, danças e games  
 Avatares que dançam  
 Glith on Dance  
 Dança e robôs

### CARTOGRAFIA DE TÁTICAS DE *CORPO COMPOSTO*

Este cartografia apresenta possíveis atravessamentos entre dança e tecnologia. Compõe-se de catorze categorias|mapas, que são apenas um recorte, já que há ainda outros possíveis encontros entre dança e tecnologias da imagem. Vale ressaltar que estas classificações são para fins cartográficos, já que as categorias cruzam-se em suas práticas. Em cada categoria foram levantadas questões acerca do *corpo composto*, com ênfase para o mapeamento das táticas possíveis. Retoma-se a discussão de algumas táticas já discutidas nos capítulos anteriores (invisibilidade, anamorfozes, decomposição), assim como evidenciam outras possibilidades que não foram abordadas até o presente momento. O que fica latente é a questão do desvio presente nas táticas de *corpo composto*, a possibilidade de compor agregando o erro, a traição, coautoria, copyleft, fora-de-campo, dessemelhança, lacuna. O desvio que afirma a desprogramação e o desejo de desmonte da ideia de corpo-máquina|mecanismo, no que diz respeito ao privilégio do controle, comando e docilidade do *quasi-corporus*. Ao apresentar uma cartografia de obras que compõe com o desvio, os regimes da imagem (do *quasi-corporus*) vão além da mimese simulada, do fetichismo e dos espelhamentos. Nesta cartografia, o *corpo composto* afirma-se a partir da composição crítica e propositiva entre o corpo (dançarino) e o *quasi-corporus* (imagem).

### *Curadoria/cartografia/Pesquisa*

Este cartografia apresenta-se como uma curadoria, uma vez que se constitui como um recorte de possíveis táticas de *corpo composto* dentro do contexto da dança transmídia. Segundo Fabiana Dultra Britto, sobre a curadoria em dança:

A atividade curatorial atua como fator de permanência da dança. A curadoria tem por função articular informações coexistentes –obras e contextos –em torno de um dado eixo temático capaz de conjuga-los sob um enquadramento favorável à geração de outros diferentes nexos de sentido entre elas, possibilitando o redimensionamento da relação entre o público e aquelas informações artísticas e contextuais (BRITTO, 2008, p.92/93).

No sentido da curadoria defendido por Brito, o que se segue trata de uma tentativa de permanência da dança. Pesquisas são para fazer durar as danças e reverberar possibilidades que são também discursivas, corporais e críticas. Se o que dura são os afectos (Deleuze e Guatarri, *O que é a Filosofia*), é pela afecção que pretendo trilhar as andanças do que vem e pode ser o *corpo composto*, a partir destas obras que apresento, que complementam os sentidos do conceito proposto. Se, anteriormente, ao analisar as obras *Sentidos da Presença* e *Corpo em Obra*, foram discutidas táticas específicas de *corpo composto*, esta cartografia traça-se com o desejo de ampliar as questões sobre as táticas. De expor uma cartografia de obras de dança transmídia como possibilidade de mapeamento de táticas de *corpo composto*. Nesse sentido, foram cartografadas obras de dançarinos|grupos|coreógrafos que usam distintos dispositivos e que produzem-se em geolocalizações variadas. Esta escolha, deu-se propositalmente, a fim de tentar cartografar a multiplicidade das composições de dança transmídia e os possíveis modos de transposição das táticas de *corpo composto*. Espero que possa ser favorável para a geração de outros diferentes nexos.

Dito isto, enfatizo que esta cartografia se interessa por poéticas que ultrapassam os meros “usos” da tecnologia, para se ter um “encontro” com a tecnologia. Assim, não cabem hierarquias entre tecnologia e dança, mas uma fusão/encontro de bordas que se dissolvem na dança transmídia. De dança que se compõe como tecnologia, de tecnologia que se compõe

como dança, de dança que se compõe como visualidade; sendo um corpo só, um *corpo composto*. Dito isto, apresentamos alguns sub-itens desta curadoria, algumas táticas para refletir em quais circunstâncias evidenciam-se o *corpo composto* na dança transmídia:

- Sistemas Digitais de Notação de Movimento na Dança;
- Motion Tracking;
- Motion Capture;
- Vídeodança;
- Webdança;
- Videocenografia;
- Cibercenário na Dança;
- Instalação de Dança com Tecnologia;
- Dança Telemática;
- Dança em Realidade Aumentada;
- Entre jogos, danças e games;
- Avatares que dançam;
- Glith on Dance;
- Dança e robôs;

Esta cartografia não é exaustiva, existem outras possibilidades. Este trabalho é composto predominantemente de obras contemporâneas, realizadas a partir do ano 2000, exceto as obras *Ghostcasting* (1999), *Nota-Anna* (1998) e *Dance Juke Box* (1999). Nominei os catorze sub-itens a partir da relação entre corpo, tecnologia e imagem. Estas foram as palavras-chaves utilizadas no critério de inclusão e exclusão, razão pela qual não serão abordadas as relações entre corpo, tecnologia e sonoridade. Considerando o contexto da música e os sistemas sonoros, em sua amplitude teórica e histórica, optou-se por não entrar nesta questão. Assim, permanecerá no âmbito do corpo, da imagem e da tecnologia. Deste modo, interessam as táticas de desvios que agenciam transgressões (ou ampliações) no próprio conceito de corpo, que transborda os limites da pele para ser imagem, para ser *corpo composto*.

Os sub-itens cartografados são um modo de pensar a dança transmídia, todavia, há outros modos de se relacionar com este contexto que me parecem interessantes, como na análise de Johannes Birringer (2004, *apud* GUIMARÃES) que aponta para tipos de dança com a

tecnologia que têm a interatividade como fundamento; estas seriam: ambientes interativos (sensores); ambientes de imersão (realidade virtual); ambientes de rede (telepresença); e ambientes derivados (captura de movimentos). Se formos relacionar-nos com esta divisão veremos, por exemplo, que muitas obras que utilizam sensores realizam-se em ambientes de imersão e que seria impossível categorizá-las em separado. Estas “divisões” são mais didáticas, pois, no contexto da pesquisa e criação, os trabalhos tem se mostrado cada vez mais mesclados com obras que estão simultaneamente no contexto das redes da imersão e da interatividade. Poderia também citar Douglas Rosenberg (2012), que agrupa a “dança mediada pela câmera e a tela” em categorias como: obra coreográfica para câmera, obra experimental e obras para o palco. Diante dessas possibilidades de aproximação, preferi apresentar estes trabalhos como curadoria, para o qual as “categorizações” são escolhas do curador/pesquisador, o que não descarta/invalida outros tipos de direcionamentos de cartografias e curadorias. Trata-se mais de modos de organização e crítica do que enumerações de proposições falsas ou verdadeiras.

Esta curadoria|cartografia é também uma tentativa de compreender como as obras de dança transmídia estão sendo compostas. Neste percurso, tentei identificar quais as questões centrais, o que move os dançarinos|coreógrafos|grupos, mas também críticos e pesquisadores. Sobre as questões da crítica, foi preciso dialogar |conversar com outros escritos e críticos no sentido de mapear quais são as principais questões, dentre as quais está a “mídiatização do dançarino”. Extenderemos esta conversa a partir das falas de Patrice Pavis (2007) e Hans Thies Lehmann (2002), que discutem questões sobre mídiatização e recepção no campo das artes cênicas, especificamente do teatro. Embora o foco da pesquisa seja a dança, os diálogos com outras linguagens artísticas cênicas fazem-se fundamentais no terreno híbrido das tecnologias da cena. Quando possível, atualizaremos o campo do ator para as práticas do dançarino, de modo que a discussão da mídiatização do ator também pode ser transposta para o campo da dança.

Patrice Pavis discute a remídiatização no campo da encenação, no qual o teatro enquanto mídia (posição defendida pelo autor) é representado por outra mídia, seja em vídeo pré-gravado ou no *live* (ao vivo). Assim, preocupado com os aspectos da mídiatização no teatro, discute os possíveis efeitos e estratégias da presença midiática, que coloca em cena o corpo mídiatizado. A partir daí, busca parâmetros que definem em que medida a experiência

estética se encontra atualizada na mídia e identifica problemáticas no campo da recepção. Desse modo, preocupa-se com os modos de percepção do espectador que vê o teatro mediatizado a partir do corpo mediatizado. Se formos ampliar as questões de Pavis a partir da conversa com Hans Lehmann, sobre as questões da recepção, encontraremos alguns olhares que se voltam para o espectador em sua relação com a imagem:

Diante da opção de ‘absorver’ algo irreal ou algo imaginário, por que a imagem é o que mais me fascina ? O que afinal constitui a atração mágica que conduz o olhar para a imagem ? Uma resposta possível é que a imagem é extraviada da vida real, que à aparência da imagem se prende algo de libertação que dá prazer ao olhar (LEHMANN, 2002, p. 397).

Dentre outros argumentos colocados pelo autor, a recepção é refletida a partir do seguinte parâmetro: a “imagem de vídeo concorre com a presença viva de um ator” (LEHMANN, 2002, p.388). Assim, os critérios de relação não se voltam para o estado do encontro e afecção, ao contrário, se fazem a partir de critérios baseados em relações de poder, tais como; “quem” poderá produzir uma imagem mais fascinante, o ator ou a própria imagem? As imagens que fascinam, dentre outros caminhos, costumam transitar pelos fetichismos já discutidos. De todo modo, neste trecho de Lehmann, vale sublinhar a palavra “irreal” para voltar à conversa com Pavis. Isto sem antes esquecer o fato de que, no contexto da contemporaneidade, a cultura visual compõe-se de imagens e a sua presença cotidiana não se deixa extraviar do real. Perspectiva esta compartilhada pela curadora e artista brasileira Giselle Beiguelman:

O século 21 entrará para os livros de história como marco zero da era do pós-virtual. Uma era em que as redes se tornaram tão presentes no cotidiano e que o processo de digitalização da cultura tornou-se de tal forma abrangente, que se tornou anacrônico pensar na dicotomia real/virtual (BEIGUELMAN, 2011).

Retornando para Pavis, este constrói o conceito de corpo e teatro mediatizado a partir de dualismos, como pode-se ver na crítica à obra *Paraiso* de José Moltalvo e Dominique Hervieu: “ A experiência estética é a de uma mediatização do corpo, tanto dos artistas quanto dos espectadores, mediatização entre os princípios normalmente antitéticos: o verdadeiro e o falso, o *live* e o filmado, o clássico e o popular ” (PAVIS, 2010, p.191). Aqui a noção de irrealidade da imagem colocada por Lehmann, amplia-se nos opostos “verdadeiro x falso”. Assim, parece defender certa dialética como parte implícita no processo de mediatização, ao definir os parâmetros da experiência estética a partir da alusão do real como verdadeiro e o filmado como falso. Esta concepção dualista não é considerada como uma problemática a ser



tratada nesta cartografia, visto que na contemporaneidade, se faz cada vez mais dúbia as relações entre materialidade e realidade como características não somente do corpo presente, mas também da imagem. Nesse sentido, não segue-se por vias da ideia de “desmaterialização” do corpo, que ao se relacionar com a imagem caminha para uma dissolução da materialidade do corpo ou uma imaterialidade. Inevitavelmente, a conversa sobre imaterialidade versus desmaterialização toca no virtual e, sobre isso, concordamos com Dixon, ao afirmar que o corpo virtual é uma entidade teatral:

Não é uma transformação real do corpo, mas uma composição pixelizada da sua imagem capturada e gerada por computador. Corpos virtuais são novas representações do corpo (...) O corpo virtual é uma entidade inerentemente teatral (...) Não há desencarnação (*disembodiment*), imagens ainda são apenas imagens, palavras virtuais ainda são desajeitadas, e a rede ainda é essencialmente um monte de páginas da *web* em vez de um estilo de Neuromancer, high-adrenalina, ciberespaço mente-alucinante de corpos nadando em dados de corpo (*databodies*) - pelo menos para aqueles que não facilmente separam suas mentes dos seus corpos (DIXON, 2007, p.212<sup>xxxii</sup>).

Dixon afirma que o cartesianismo que separa corpo e mente é resgatado e celebrado na cibercultura e nos discursos acadêmicos sobre artemídia. Acreditar no corpo desmaterializado na imagem (como no corpo virtual) é afirmar a separação entre corpo e mente. Nesse sentido, o corpo virtual é uma entidade teatral, não se realiza de fato. O corpo espectral (*quasi-corpus*) pode ser também uma possível representação visual do corpo, mas não o modifica. O corpo não se dissolve, continua presente. Assim, assume uma posição diferente dos teóricos que defendem a desmaterialização do corpo, já que afirma que sempre será um corpo humano e não um computador simulando um corpo, será sempre sobre *embodied material flesh* (incorporação material da carne). Concorda-se com o autor e, quando possível, aspectos da desmaterialização não serão discutidos nesta curadoria.

Assim, segue-se o sentido atribuído por Dixon (2007, p. 215), da incorporação e não da desmaterialização. A presença da imagem digital em obras de dança reafirmam a presença do corpo, principalmente no contexto das obras interativas que se valem do gesto como princípio de geração|criação das imagens. O foco se desloca do olhar para o corpo. Lehmann destaca que desde o século XIX o olhar humano delega-se ao aparelho (dispositivo), no que chama de “realidade da percepção dos instrumentos”, no qual os aspectos da realidade escapam dos sentidos corporais e “a visão se emancipa do corpo” (LEHMANN, 2002, p. 366). O autor segue a separação do olhar e do corpo, a mesma separação agenciada pelos estudos filosóficos

que criticam a imagem fática e a construção visiônica (VIRILIO, 1994). Proponho então, uma crítica da imagem a partir do resgate dos sentidos corporais, que podem também estar presentes no *olhar incorporado*. Da necessidade de continuar a traçar uma fuga dos conceitos baseados na desmaterialização do corpo e no privilégio do olhar, seguimos em busca das táticas de *corpo composto* presentes nas obras cartografadas.

### ***Sistemas Digitais de Notação de Movimento na Dança***

O surgimento de *softwares* de notação marcam mais do que memórias de danças preservadas, pois inauguram também a possibilidade de criação de danças. No campo da dança, os sistemas digitais de notação de movimento vão além dos aspectos das iniciais notações que comumente usam símbolos. Nesse sentido, as possibilidades do digital na atualidade operam reatualização do próprio conceito de notação em dança, que passa a compor-se de *softwares* de animação. Com o sentido de preservação e memória, múltiplos projetos estão sendo experimentadas, em proposições que apresentam outras possibilidades de visualização das danças, como nos dançarinos animados em 3D. Assim, as notações de dança deslocam-se do conceito chave do símbolo, usados nas notações mais tradicionais<sup>55</sup> para o uso dos dançarinos 3D animados. Já que os *softwares* de preservação do movimento, comumente trabalham a partir da animação 3D do bailarino. Como já dito, há diferentes sistemas que podem gerar notações de dança e movimento, como o *Motion Capture*. Todavia, focaremos nos *softwares* que trabalham com os dançarinos 3D, já que o *Motion Capture* será tratado em outro sub-ítem da cartografia. Neste contexto, podemos nomear alguns *softwares* possíveis que baseiam-se nas animações em 3D, tais como; Poser, Life Forms<sup>56</sup>, DanceForms, Character Animation, LabanEdictor, Nota-Anna, dentre outros. E ainda, sistemas híbridos, como o projeto<sup>57</sup> que visa traduzir o Labanwriter para o LifeForms. Ou seja, tornar possível que os símbolos do

---

<sup>55</sup> Sugerimos consultar no anexo, o texto com referências sobre a história da notação do movimento.

<sup>56</sup> Foi desenvolvido em 1989 por uma equipe do Departamento de Dança e Ciências da Simon Fraser University, no qual estava Thecla Schphorst, a qual tem importantes trabalhos de arte e tecnologia. Atualmente o *software* é distribuído pelo grupo Credo Interactive e pode ser encontrado no seguinte endereço eletrônico: [www.credo-interactive.com](http://www.credo-interactive.com).

<sup>57</sup> Projeto fomentado pela The Notation Bureau (DNB- [www.dancenotation.org](http://www.dancenotation.org)) em New York, uma colaboração entre Ilene Fox do Dance Notation Bureau - New York, Rhonda Ryman (Waterloo University), Sang Mah junto ao time do Credo Interactive Inc Vancouver, além de Tom Calvert da Technical University of BC (COYLE e CALVERT, 2001).

*software* LabanWriter<sup>58</sup>, que utiliza-se do *labanotation score*, sejam traduzidos para os dançarinos animados|3D do Life Form, a partir de um *plug-in* que permite que um arquivo de LabanWriter seja lido pelo Life Forms, com as possibilidades de edição neste *software*. Há ainda outros projetos que visam tornar a *labanotation* mais acessível, como o *software* LabanDance, que faz a tradução de *scores* escritos no LabanWriter para animações 3D.

Daremos atenção ao Life Forms e ao Nota-Anna, uma vez que ao buscar possíveis táticas de *corpo composto*, ligadas à potência de criação, estes dois *softwares* apresentam possibilidades de desviar-se dos aspectos de tradução e memória. O Life Forms foi difundido no campo da dança quando Merce Cunningham iniciou suas composições. De acordo com o site oficial do coreógrafo<sup>59</sup>, a obra *Trackers*<sup>60</sup> (City Center Theater. New York, 1991) foi a primeira dança na qual desenvolveu-se uma parte com o uso do *software* Life Forms. Em entrevista à Folha de São Paulo, o coreógrafo apresenta uma definição: “Trata-se de uma notação visual, não simbólica” (1994). Enquanto as notações convencionais (como a notação Benesh) seguem a lógica do símbolo, os *softwares* de notação digital utilizam as animações em 3D.

Life Forms é um pacote de animação que permite que o coreógrafo use o computador tanto como prancheta para conceber os movimentos e seqüências em forma de animação, antes de ir para o estúdio com os bailarinos; e também permite usar as próprias animações como dança, como um filme ou através de uma discreta projeção no palco como um elemento de performance da dança apresentada ao vivo (DIXON, 2007, p.184<sup>xxxiii</sup>).

Além das ações de notação (preservação e memória) e composição de novos movimentos (criação coreográfica), Dixon chama a atenção para a possibilidade dos dançarinos 3D serem projetados em cena, compondo diálogos com o dançarino em presença. Com o intuito de delinear a presença das táticas de *corpo composto*, interessam os modos como tais *softwares* compõem-se como dispositivos de criação. Em Cunningham o processo de criação é nítido, já que o coreógrafo pesquisa e cria os movimentos no Life Forms e somente depois prossegue para a sala de ensaios com os dançarinos da companhia, a fim de encontrar as transições e conexões entre os movimentos.

<sup>58</sup> O LabanWriter foi desenvolvido na Ohio State University, em projeto coordenado por Lucy Venable e Ton Calvert (Simon Fraser University).

<sup>59</sup> <http://www.mercecunningham.org>. Acesso em Abril de 2013.

<sup>60</sup> O título vem do botão do *software* Isadora que se chamava “Track”. Nesta obra, a música foi feita pelo brasileiro Emanuel Dimas de Melo Pimenta.

No contexto do Life Forms, há uma tática de *corpo composto* na medida em que se tem a possibilidade de criação. No qual instiga-se um encontro com uma tecnologia que não está presente para fixar e preservar os movimentos, ao contrário; coloca-se como um caminho possível para a criação. Nesse sentido, há um modo de re-composição de corpos e movimentos que se encontram como *corpo composto*. Em relação a este modo de composição em Cunningham, a tática de *corpo composto* se faz presente desde que as transições e conexões de movimento não sejam tecidas a partir do ideal de tradução. No caso de uma tradução, haveria uma inversão de papéis: pois o próprio corpo seria uma espécie de interface que atualiza as informações/movimentos realizados no computador. Assim, poderíamos até inverter a usual expressão “dança mediada por computador” para uma “dança computacional mediada pelo corpo”. A palavra “mediada” pode operar uma separação entre corpo e tecnologia, incentivar a produção de um tipo de dança que utiliza o *software* apenas a partir do aspecto da tradução, ensejando processos de cópia, sem criação ou real encontro entre corpo e tecnologia, apenas mediação entre ambos. Nesse sentido, a pesquisa está interessada em processos que instauram a composição, que não limitam-se somente à mediação, mas se ampliam como possibilidade de recomposição do corpo, da dança.

Assim, não haverá uma tática de *corpo composto* se houver uma “tradução” do movimento que o coreógrafo compôs no computador, para o movimento do dançarino. Pois na perspectiva do *corpo composto*, é preciso ir além da tradução e propor um modo de recomposição e reinvenção. Não se trata somente de fazer um simulacro da dança no computador e depois ir para a “execução” com os dançarinos. Mas sim de ir além da cópia, propor a composição em colaboração.

No que tange ao processo de criação e às possíveis táticas, compartilhamos algumas ideias da coreógrafa brasileira Analivia Cordeiro, ao analisar o texto “Computer Interpretation of Dance Notation” (1998, p.88). Cordeiro coloca que, na articulação que se dá entre o esboço do movimento (feito no computador) e o processo do dançarino na sala de ensaio (para entender e criar em seu corpo as táticas que acessam aquele pré-movimento), trata-se de um tipo de Inteligência Artificial<sup>61</sup>. Neste caso, os dançarinos criam os movimentos não

---

<sup>61</sup> A Inteligência Artificial relaciona-se ao modo como agentes artificiais (ou sistemas) podem desenvolver comportamentos, aprender gestos, dentre outros. Como um exemplo, a obra *La Funambule Virtuelle* (2000-2007) de Marie Hélène Tramus e Michel Bret. Nesta instalação, uma equilibrista virtual reproduz os movimentos

especificados pela notação. Nesse sentido, há que examinar os diferentes processos compositivos que se utilizam do *software*, um ligado à cópia e o outro à criação. O primeiro modo se dá no processo de cópia, na qual há uma mimese do que foi simulado, ou seja; quando o dançarino copia os movimentos diretamente da dança criada no computador. Neste modo não há tática de *corpo composto*. Já o segundo modo, se dá como processo de composição entre computador e dançarino/coreógrafo. Neste, as estruturas não estão fechadas e há uma permeabilidade entre os movimentos feitos no computador e recriados pelo dançarino/coreógrafo. Cunningham compõe a partir desta segunda tática, utiliza o *software* no sentido de ser desafiado a não ficar no seu lugar comum. Incentiva outros tipos de danças, distantes de movimentos que ele usualmente poderia pensar; numa descoberta do inusitado e desafiante a partir do *corpo composto*. Assim, há uma tática de *corpo composto* quando um *software*, como o Life Forms, não é utilizado somente para a notação de movimento e preservação de memória, mas principalmente para criar a própria dança.

Muitos grupos utilizam o Life Forms, tais como: Palindrome Inter-Media Performance Group<sup>62</sup>; A companhia Random Dance<sup>63</sup> (dirigida pelo coreógrafo Wayne McGregor), que utilizou o Life Forms e Poser para criar as suas coreografias, tais como *Sulphur 16* (1999) e *Aeon* (2000). No Brasil, a professora e coreógrafa Ivani Santana utilizou o Life Forms nas suas obras *Gedaken* (2000) e *Corpo Aberto* (2001). Assim como a coreógrafa e pesquisadora Ludmila Pimentel, que usa o Life Forms em suas obras, como no vídeo *Caleidoscopium* (2009) e *D@rwin G@me* (2008).

### ***Contexto Brasil: Notações mediadas por computador***

No Brasil, a coreógrafa Analívia Cordeiro desenvolve *Nota-Anna* (1994), *software* de notação do movimento baseado no método Laban, feito em linguagem Java. Neste, preocupou-se em

---

do público participante enquanto tenta equilibra-se na corda bamba. Esta equilibrista então evolui no seu processo de “aprender” a equilibrar-se. Para este estado de adquirir comportamentos, nomeia-se como “emergência”, que é um conceito chave da Inteligência Artificial, que refere-se ao modo como este agente virtual (no caso a equilibrista) interage com o ambiente ou sistema.

<sup>62</sup> Grupo criado por Robert Wechsler (coreógrafa e professora do departamento de dança na Universidade de California-Irvine) em 1982 em New York. Em 1991, o grupo move para a Alemanha. Desde 2001 estão baseados na cidade alemã de Weimar. Para mais informações do grupo: <http://www.palindrome.de>. Acesso em Abril de 2012.

<sup>63</sup> Grupo dirigido pelo coreógrafo inglês Wayne McGregor, fundado em 1992. Para mais informações do grupo: [www.randomdance.org](http://www.randomdance.org). Acesso em Fevereiro de 2012.

fazer presentes os componentes que são estruturantes para a análise do movimento em Laban, tais como; 1. A(s) parte(s) do corpo que se move; 2. O uso do espaço; 3. O tempo do movimento; 4. O controle da fluência de movimento, isto é controlada ou livre. Tais componentes foram utilizados por Cordeiro e são estruturantes na análise do movimento em Laban.

A característica marcante do *Nota-Anna* é visualizar o rastro ou a trajetória do deslocamento espaço-temporal das partes do corpo; “a trajetória é uma forma não antropomórfica de registro de movimento, que mostra o movimento em si, independente das peculiaridades, da aparência física do corpo, (cabelo, roupa, etc) da pessoa que se move” (CORDEIRO, 1998, p.95). Quando Cordeiro fala “não antropomórfica”, refere-se à sua proposta de notação não ter a forma de um corpo humano, mas sim traços e rastros do movimento. Enquanto usualmente os *softwares* partem de uma visualização antropomórfica do corpo, que preservam as suas formas (bonecos formados por aspirais e outras figuras sintéticas com mesma forma do corpo humano), Cordeiro parte de configurações mais amplas. Inicialmente, o seu primeiro experimento digital de notação teve o uso de bonecos *stick* para representar o movimento, preservando a constituição/forma do corpo, tais como membros e cabeça. Somente depois, passou a trabalhar com o traço da trajetória do movimento, escolhe por ampliar estas tais formas do corpo. Nesta segunda configuração experimentada, o que fica como notação é o rastro do corpo em movimento. Pode-se traçar pontos de contágio com *Corpo em Obra*, já que ambas obras relacionam-se com o traço. De certa forma, o traço denota o desejo de perceber todas as dimensões da trajetória do movimento. O traço, então, revela-se como registro da trajetória da dança. Todavia, *Corpo em Obra* leva em consideração o acúmulo, sem preocupar-se em “marcar” cada trajetória|traço do movimento. Já que o acúmulo dos traços, reinventa o traço anterior e o seguinte, onde não há uma distinção clara acerca das trajetórias do movimento. Em Cordeiro, há mais clareza em relação a cada movimento que imprime uma trajetória|traço, já que a presença dos traços não se faz a partir do acúmulo e da sobreposição.

Segundo Cordeiro, os requisitos fundamentais de uma notação eficiente são: “registrar os movimentos de todas as partes do corpo com precisão espaço tempo; forma econômica legível e de fácil decodificação; possibilitar criações e inovações coreográficas” (CORDEIRO, 1998, p.96). Para isso, Cordeiro atentou para os procedimentos técnicos de notação a fim de

descrever todos os componentes da linguagem do movimento. Assim, a sua notação, baseada em trajetórias, compõe-se do seguinte modo: “As partes do corpo estão no número de linhas das trajetórias; o desenho espacial na própria linha em si; o tempo no comprimento da linha e a fluência na relação do desenho com a força de gravidade” (idem, p.96). As formas da notação contêm informações complexas do movimento, tendo o que ela chama de “imagem isomorfa ao movimento real” (idem, p.96). Para isso, realiza antes a captura de movimento em vídeo e depois passa para o computador, onde há o processo de recomposição em notação. No caso de Cordeiro, o uso do *software* de notação não se integra à dança no sentido de uma tradução. Pois há uma recomposição dos movimentos em imagem isomorfa que traem a imagem usual do corpo. Nesse sentido, não há tradução em Cordeiro, mas sim uma recomposição dos movimentos em imagem isomorfa, em *corpo composto*. Vai além da noção de espelho e duplo, a imagem é criação.

Anteriormente, ao falar do trabalho de Cunningham, mencionamos que o *software* de notação que se realiza como criação leva em consideração um modo de recomposição e não de tradução. No caso de Cordeiro, notação e criação também estão diretamente ligados: pois o *software* cria diferentes padrões de recomposição da dança e do corpo que surge como imagem isomorfa. Assim, distancia-se da tradução usual de *softwares* de notação, que geralmente tem representações visuais que preservam a forma e a estrutura do corpo humano, dotadas de membros inferiores/superiores, cabeça, tronco e se limitam apenas à fiel captura do movimento. Neste recorte que proposto, não há uma tática de *corpo composto* quando se escolhe pelo uso do *software* de notação focado na tradução, fixação e preservação do movimento, tal como são a maioria dos *softwares* de notação que levam em consideração códigos/notações que reproduzem as características do corpo humano. Contudo, reconhecemos a importância dos *softwares* que partem do princípio da tradução para a preservação da dança. E, nesse sentido, vale citar o software *Dance Form*, que surge como um aprimoramento do *Life Form* e enfatiza sua ação como dispositivo de memória.

Giannetti coloca a necessidade da tradução/ interface, afim de tornar possível a comunicação entre seres humanos e máquinas: “um elemento intermediário que funcionasse como tradutor das informações transmitidas em linguagem simbólica para a linguagem do computador” (2006, p.117). As palavras da autora denotam o sentido da interface como tradução, como mediador entre corpo e tecnologia, mas também mediando processos de fruição entre a obra e

a audiência. Nesse sentido trazido por Giannetti, interfaces sem ruídos de comunicação possibilitam ótimas traduções, e, para muitos, uma ótima obra. Principalmente para aqueles que baseiam suas obras em modelos comunicacionais. No caso da *Nota-Anna*, joga-se com a tradução e com o ruído. No qual, não se produz uma “ótima tradução” de um corpo humano dançando, como numa figura sintética que preserva as características da imagem do corpo. Mas, ao contrário, em *Nota-Anna* produz-se uma imagem isomorfa ao movimento. Isto leva a pensar sobre a potencialidade da traição na tradução. De como cria-se um outro corpo (composto), que aceita o ruído e inventa outros modo de configuração.

Nesta discussão sobre traição e tradução, vale aproximar-se do projeto *Motion Bank* de William Forsythe. O projeto trabalha com a ideia expandida de notação de movimento. Desenvolve uma espécie de banco de “notações” de movimento, baseados em visualizações do mesmo, a partir de imagens vetoriais, gráficos e etc. De modo que, propõe uma tradução dos movimentos, contudo não o faz como reprodução e cópia. Ao contrário, dialoga com os movimentos a partir da reinvenção. A princípio, assemelha-se ao que será visto em *Motion Capture*, todavia não trabalha especificamente com “captura”. Haja vista que compõe a visualização a partir do vídeo-registro das danças que compõe o projeto. Este iniciou-se com a obra *One Flat Thing, Reproduced* (2007), trata-se da versão em filme (dirigido por Thierry de Mey em 2006), da obra anteriormente realizada para palco. Mas, logo expandiu-se como um projeto instigado pelo desejo do coreógrafo em criar um banco de movimentos de dança.

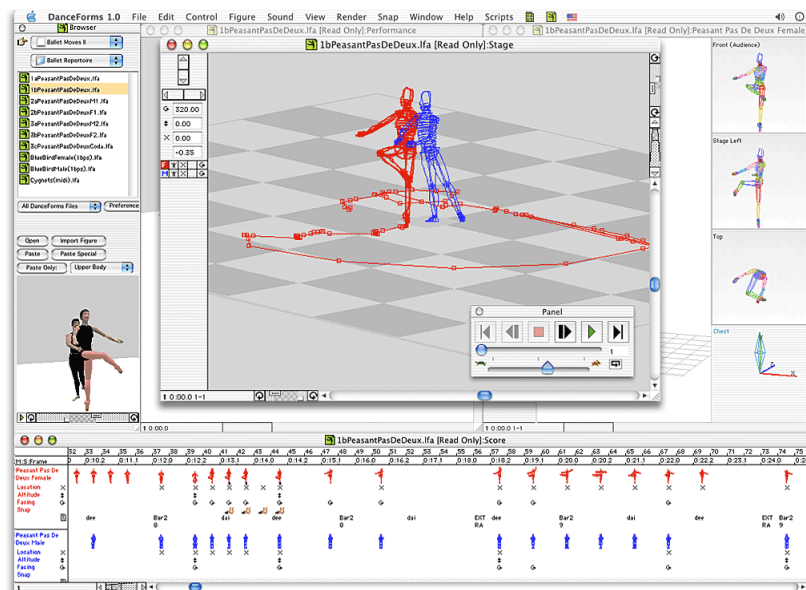
No sentido de uma política do corpo, esses modos de desvio tanto em *Motion Bank* quanto em *Notta-Anna*, afirmam as táticas de *corpo composto* a partir do ruído, da traição. Dai a possibilidade de criação, que surge desta traição que se afasta da tradução, e gera acontecimento. Este ruído só é possível pelo estado de corpo como acontecimento, que deseja processos mais inventivos que fidedignos, pois não se trata somente de preservar memórias, mas sim de instigar processos compositivos. E uma vez que afasta-se da ideia de tradução, há uma tentativa da dissolução da interface, na medida em que teóricos (como Giannetti) apontam a interface como tradução da relação entre corpo e máquina. Sobre as relações entre tradução e traição:

‘Traição’ e ‘tradução’ têm as mesmas raízes etimológicas. ‘Traição’ nasce de trair, do latim *tradere*, que por sua vez é composto de *trans-dare*, ‘dar, ‘transmitir, entregar’ no sentido pejorativo. Já ‘tradução’, de *trans*, ‘além’ e de um primitivo *dere*, colocar, é ação de transmitir, entregar, propriamente, isto

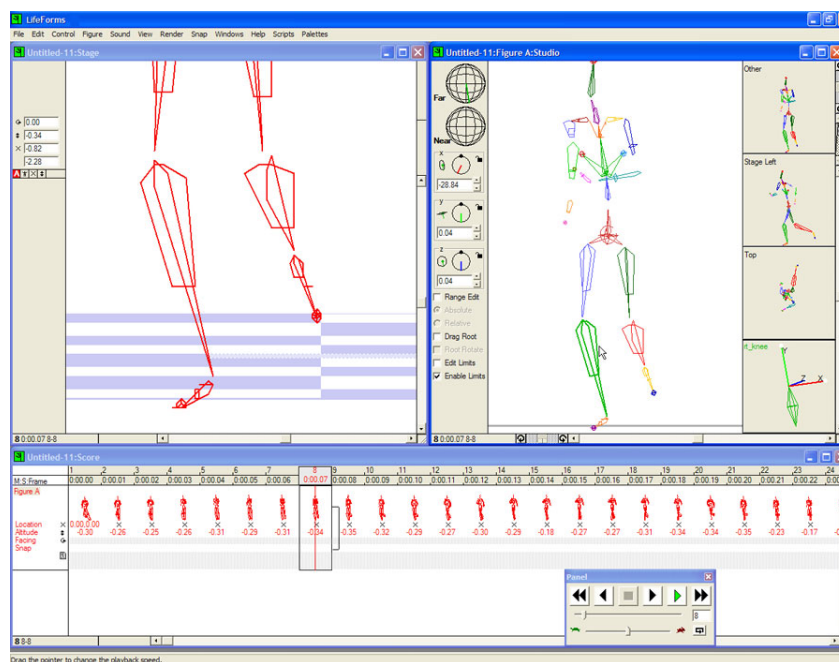


é, colocar além, intrinsecamente ligada á interpretação. A tradução busca o transbordamento, tenta uma aproximação, mas não alcança, cristaliza e mente (GUIMARÃES; FERREIRA; MEDEIROS; LEÃO, 2009).

Assim, a notação potencializa-se quando há traição na tradução e, neste caso, tem-se uma tática de *corpo composto*. Há traição? Ou somente há tradução? Em alguns casos, a dança com a tecnologia se quer tão eficiente que, acaba, criando uma assepsia entre corpo e tecnologia, que tende para o mínimo ruído e a perfeita tradução onde não há táticas de *corpo composto*.



141. Interface do *DanceForm 2*.



142. Interface do *Life form*.

### ***Motion Capture: Sistema Digital de Captura de Movimento***

*Motion Capture* é um tipo de sistema digital de captura de movimento. Este pode ser descrito como um sistema que, com câmeras e sensores, transferem a movimentação real para um carácter virtual. O *Motion Capture (MoCap)* é bastante utilizado na animação, seja em jogos ou em filmes, como, por exemplo, o *Toy Store*. Este sistema de captura também pode ser utilizado com a finalidade de notação de movimento. Todavia, não serão abordadas as questões sobre notação e o *Mocap*. O *MoCap* captura a posição e/ou orientação do corpo através de processos óticos ou magnéticos.

Neste processo, deve-se vestir o dançarino com uma roupa especial, onde serão posicionados os refletores (caso seja sistema ótico) ou transmissores (caso seja sistema magnético) nas "articulações universais", que são as 18 posições que fornecem o máximo de precisão para a captura de um movimento humano. O conjunto de dados capturados, as informações sobre o movimento, são inseridos e mapeados em modelos 3D no computador.

Nos sistemas óticos (ver figura 143), coloca-se uma espécie de sensor ótico em forma de circunferência nas articulações do corpo a serem digitalizadas; estes sensores aparecem como pontos de luz na captura. Deste modo, os movimentos capturados pela câmera são transferidos para a figura virtual. Explicando passo-a-passo (DA SILVA, 2002):

- O dançarino veste uma roupa especial coberta com refletores (em geral emissores LED) posicionados nas articulações;
- Câmeras especiais são posicionadas estrategicamente para fazer o *tracking* desses refletores durante o movimento do "ator";
- Cada câmera gera coordenadas 2D para cada refletor e o conjunto dos dados 2D capturados pelas câmeras é então analisado por um *software*, que fornecerá as coordenadas 3D dos refletores.

As câmeras devem ser posicionadas ao redor do espaço para permitir o registro do maior número de ângulos possíveis. O número de câmeras de captura varia, sendo 24 unidades suficientes para uma ótima captura. Logo, lembramos da captura de movimento realizada por Muybridge sobre o movimento humano e as inúmeras câmeras que utilizou

Já no sistema magnético, utilizam um conjunto de receptores que são posicionados nas articulações do corpo. Tais receptores medem a posição 3D e a orientação das articulações em relação a uma antena transmissora, que emite um sinal de pulso. Sobre este:

Os sistemas mecânicos de *Mocap*, também são chamados de exoesqueleto e medem diretamente os ângulos das articulações do sujeito a ser capturado, sendo necessário usar um aparato articulado que consiste de diversos potenciômetros e hastes nas articulações do corpo, que possuem a função de medir os ângulos entre as articulações quando o objeto/sujeito se move. O aparato se assemelha a um exoesqueleto, e há alguns tipos de sistemas mecânicos que incluem também *data gloves* e armaduras digitais. Em relação aos outros tipos de sistemas, o sistema mecânico funciona em tempo real (PIMENTEL, 2013).

Sobre o movimento capturado pelo *motion capture*, a figura/imagem que se obtém não é puramente sintética, pois não resulta de uma matriz numérica. Sendo a matriz o corpo, não se pode falar de imagem sintética em sua totalidade. Trata-se do corpo-matriz que gera uma imagem virtual, porém não há uma imagem de síntese gerada por algoritmo. Há imagem por que há corpo. Sobre o virtual: “A palavra virtual vem do latim medieval *virtualis*, derivado por sua vez de *vitrus*, força, potência (...) Na filosofia escolástica é virtual o que existe em potência, e não em ato (...) A árvore está virtualmente presente na semente” (LÉVY, 1995, p.15). Segundo Lévy, na filosofia escolástica o virtual não se opõe ao real, mas ao atual. A atualização está relacionada à resolução de um complexo problemático, já o virtual está relacionado à problematização. Na virtualização, ao passar do atual para o virtual, há uma elevação de potência. O autor ressalta que a virtualização não é uma desrealização, mas é colocar-se num campo problemático, é ir da solução ao problema (do atual ao virtual). Para Weissberg, “O virtual e o real são duas faces da mesma questão. O virtual não substitui o real, ele ajuda a lhe dar sentido” (WEISSBERG, 1996, p.121). Assim, de certa forma, a virtualização do dançarino opera uma problematização dos sentidos da presença.

No final da década de 90, Cunningham experimenta o sistema *MoCap*. Com este compôs a obra *Biped* (1999). Esta representou um grande avanço na integração entre dança e tecnologia (ver figura 145). Há uma animação digital que varia de 10 segundos a 4 minutos, totalizando 27 minutos de animação. Há dança ao vivo e uma espécie de sombra digital que é um vídeo com a animação projetada. Esta obra foi criada em colaboração com o OpenEndedGroup, integrado pelos artistas Marc Dowie, Shelley Eshkar e Paul Kaiser. As imagens são projetadas num enorme telão transparente cobrindo a frente do palco/proscênio, dando a ilusão de que as

imagens flutuam em frente aos dançarinos e por trás deles. Sobre o conteúdo das imagens, segue trecho de depoimento que consta na página oficial do OpenEdnGroup<sup>64</sup>: “A maioria dos movimentos são derivados das frases do *Motion Capture* oriundos da própria coreografia, que são realizadas por desenho feito à mão, de imagens abstratas dos dançarinos realizando a mesma coreografia”. A dança, que se repete em tempo real, dialoga e compõe com as imagens oriundas dos seus movimentos. Seria quase um duplo, se não fosse o fato de que não se compõe como cópia da imagem do corpo, mas um estado de corpo espectral que se dá como transbordamento da dança ao vivo em traço, espectro, rastro. O *corpo composto* encontra-se neste estado, de imagem como afecção do corpo que dança.

Segundo Santana (2006, p.110), Paul Kaiser e Sheleey Eshkar (do OpenEndedGroup) desenvolveram o *software* Character Studio em 1996; o primeiro programa de animação orientado pelas posições dos pés com a modelagem fundamentada no corpo humano. OpenEndedGroup trabalha com incorporação do movimento de dança, principalmente com *Motion Capture* e inteligência artificial, para gerar autonomia nos trabalhos. O grupo trabalha com instalações, obras de dança, projetos musicais, filmes, arte pública e tem colaborado com muitos coreógrafos, tais como Cunningham, nas obras *Draw Space* (1998), *Biped* (1999), *Loops* (2001); Bill T. Jones em *Ghostcatching* (1999), *22* (2005); com Trisha Brown em *How long does the subject linger on the edge of the volume* (2005); e também com Wayner McGregor em *Choreographic Language Agent* (2007) e *Stairwell* (2010), dentre outras obras. Também colabora na instalação com Bill T. Jones *After Ghostcatching* (2010); Na ópera *Twice Throught the Hear* com Marck Anthony Turnage e Wayne McGregor (2011). A tecnologia do *Mocap* popularizou-se no circuito de dança através do projeto *Hand Draw Spaces*, concebido por Paul Kaiser e Sheleey Eshkar, fundadora do Riverbed Group (SANTANA, 2006, p.109). Depois, o mesmo projeto *Hand Draw Space* teve outras parcerias, como William Forsythe (*Improvisation Technologies*, 1994), Robert Wilson (*A visionary of theater*, 1996), Bill T. Jones (*Ghostcatching*, 1998) e Merce Cunningham (*Biped*, 1999 e *Loop*, 2000).

O uso do *Motion Capture* nem sempre denota uma tática de *corpo composto*, já que prioriza o aspecto da tradução em seus mínimos aspetos. Entretanto, no trabalho de Cunningham, a

---

<sup>64</sup> <http://openendedgroup.com>. Acesso em Setembro de 2013.

tática de *corpo composto* se dá no momento da articulação que se tem entre *Mocap* e a presença dos dançarinos em performance. A tática de *corpo composto* acontece em *locus*, no momento da apresentação da obra. No trabalho do Advanced Computing Center for the Arts and Design/ACCAD (Ohio State University), sob a coordenação de Barb Helfer e Suba Varadarajan, a tática de *corpo composto* se realiza no momento da captura digital do movimento. Neste projeto, foram feitos experimentos de digitalização do movimento utilizando-se sensores acoplados às articulações do corpo (nas posições padrões já colocadas aqui), mas também em outros pontos diferentes, como por exemplo num bastão segurado pelo dançarino que se movimenta; ao invés de ter as direções exatas do seu corpo, numa espécie de tradução, tem a direção de um objeto: trata-se de uma traição ao movimento original. Agencia-se uma reinvenção no uso do *Mocap*, já que o que se captura não é tanto o movimento do corpo, mas as posições do bastão<sup>65</sup>. Nesse sentido cria uma traição dos modos de captura dança, opera uma recomposição do corpo e do próprio *software*. Todavia, mesmo que esta recomposição não seja uma intensão, caso o coreógrafo, por exemplo, queira uma reprodução fidedigna ao movimento, há uma lacuna. Uma lacuna que faz pensar que a visualização do movimento gerada pelo *Mocap*, trata de um processo colaborativo de reinvenção da dança, entre o dançarino e a tecnologia. Sobre esta lacuna:

Frequentemente há uma lacuna entre a nossa representação do gesto e a captura de dados (...) Fazer ligações entre nossa representação abstrata dos gestos e dos dados dos gestos é problemática (...) Eles muitas vezes não percebem esta lacuna frustrante entre a forma como eles pensam sobre gesto e como actual sistema de captura se comporta (BEVILACQUA, 2007, p. 29-30<sup>xxxiv</sup>).

No sentido do *corpo composto*, esta lacuna não se coloca como “frustrante”, mas sim como potência do encontro entre dança e tecnologia. Das anamorfoses poéticas operadas pelos dispositivos, da tradução que reinventa as danças capturadas por *Mocap*. Nesta potência de reinvenção está a possibilidade do *Live-Mocap* (captura de movimento ao vivo) ou *realtime motion capture* (captura de movimento em tempo real). Se antes o *Mocap* solicitava limpeza e tratamento dos dados|imagens em *softwares* de animação 3D, como coloca Ludmila Pimentel (PIMENTEL, 2013), a possibilidade de uso ao vivo assume esta lacuna citada por Bevilacqua. Nesse sentido, trata-se de uma tecnologia complexa, visto que simultaneamente gera uma anamorfose do corpo ao passo que captura (quase) fidedignamente os movimentos da dança.

---

<sup>65</sup> Este projeto pode ser visto no endereço [www.dance.ohio-state.edu/Dance\\_and\\_Technology.html](http://www.dance.ohio-state.edu/Dance_and_Technology.html). Acesso em Agosto de 2013.

Contudo, há anamorfose principalmente quando o *Mocap* liga-se à visualização da dança a partir de padrões abstratos de imagem.

No contexto do *Mocap* em tempo real, vale ressaltar o X-Motion, *software* desenvolvido no VISGRAF Laboratory / IMPA (Instituto de Matemática Pura e Aplicada, RJ-Brasil), por Julio Lucio Martins e Luiz Velho (IMPA). Annalivia Cordeiro foi convidada a colaborar no projeto *Expressive Trajectories*, um desdobramento experimental do *software*, com interação em tempo real. Dai que surge a obra *Unsquare Dance* (2007), o qual além de Cordeiro, Velho e Martins, tem a colaboração de Alice Bodanzky (ESDI/UERJ) no desenvolvimento gráfico da estética das imagens. O *software* captura a trajetória de pontos do movimento e a partir daí gera diferentes imagens em movimento. Estes “pontos” do movimento, referem-se aos marcos (ou marcas de *markers*) corporais que tem no corpo; são esferas que foram colocadas no pulso, mas também no quadril de Cordeiro (ver figura 146 e 147):

A dança em *Unsquare* resulta do registro da câmera com luz infra vermelha, que captura os movimentos das “bolas” (marcadores, pintados com um material de luz refletora) posicionadas em alguns articulações do corpo. Esta captação é transmitida para o computador que roda o *software* X-Motion, mostrando os resultados na tela de projeção, em tempo real (CORDEIRO, 2007<sup>xxxv</sup>).

O *software* articula a camera infra-vermelha (comum nas experiências de *motion tracking*) às marcas articulares (própria do *Motion Capture*). Aqui caberia uma questão, que será exposta posteriormente, sobre a diferença ou similitude nos diferentes tratamentos ao movimento (*Motion* e *Tracking*), e ao modo como muitas vezes apresentam-se híbridos, mas separam-se por questões de mercado. Voltando ao X-Motion, Cordeiro chama a atenção para o fato de que com o uso deste *software*, qualquer pequena mudança espacial do dançarino, ou gesto menos expansivo, torna-se impressivamente forte, presente e visível. Já que o *software* trata de captar estas aparentes invisibilidades, o que não pode ser visto a olhos nus. No contexto desta pesquisa, o X-Motion é tática de composição da dança, quando interfere na própria qualidade de movimento do dançarino. Já que ao capturar a trajetória do movimento no espaço, amplia o próprio gesto. A captura dos dados pelo computador e a sua visualização a partir do *software* se dá em tempo real, logo, trata-se de um *real time motion capture*. As visualizações envolvem diferentes parâmetros da imagem, tais como cores, formas e espessura da linha, transparência e contraste, dentre outros. Nesse sentido, estas imagens se apresentam como uma espécie de recomposição do corpo (da dança), mas parte da

anamorfose, e não da imagem mimética. Embora na obra *Corpo em Obra*, as linhas estejam presentes, os parâmetros de composição (das linhas) em X-Motion são mais amplos. Haja vista que, em *Corpo em Obra* só é possível multiplicar as linhas, deslocá-las e ampliar os seus percursos. A visualização em *Undersquare*, liga-se aos parâmetros de modificação e anamorfose das trajetórias do movimento presente, ligados ao efêmero, já que as linhas compõe-se e decompõe-se, perecem a partir de cada novo gesto. Já em *Corpo em Obra*, as linhas compõe-se em acúmulo, como rastros de memória que fixam-se na imagem, assim não definem-se por sua efemeridade, tampouco realiza-se a partir da tática de anamorfose. Ao passo que *Unsquare* se direciona para um fazer ver (das linhas que visibilizam a trajetória), *Corpo em Obra* segue para um “não ver”, já que o acúmulo das linhas|rastros impede a visibilidade total do corpo. Nesse sentido, a tática de *corpo composto* em *Unsquare* está ligada à própria visibilidade do movimento, da imagem vista como uma afecção da dança. O tempo real corrobora para que as lacunas entre a captura e o movimento sejam mínimas, de modo que a imagem se faz simultaneamente presente como *partner* e um modo de reperformance da dança presencial.

Por fim, vale citar o *Mocap* desde a abordagem da dupla inglesa Gibson Martelli (Ruth Gibson e Bruno Martelli). No projeto chamado *Capturing Stillness: Visualisations of Dance Through Motion Capture* (2010 – 2013), o qual propõe o *Mocap* de danças realizadas a partir da técnica somática *Skinner Releasing Technique-SRT*<sup>66</sup>, com o intuito de criar experiências cinestésicas (ver figura 145). Sobre a técnica somática: “SRT defende uma experiência cinestésica, que se relaciona com a noção científica de que somos, em última análise, um sistema psicofísico de energias: um sistema de energia dentro de um sistema de energia ainda maior que é o universo (GIBSON, 2011<sup>xxxvi</sup>). A prática de SRT se utiliza ainda dos seguintes conceitos (idem): constante tornar-se (*constant becoming*), apenas ser (*just being*), em fluxo (*in flux*), esvaziar (*emptiness*), nada (*nothingness*) e silêncio dinâmico (*dynamic stillness*). É uma técnica somática que inclui a improvisação, a partir de diferentes sensações produzidas pelos estados corporais instigados pelas proposições citadas acima. Trata-se de um outro modo de abordagem e composição, visto que no contexto da dança transmídia, é comum deparar-se com imagens que estão em constante movimento. E com o *Mocap*, o sublime tecnológico parece concentrar-se nesta escolha pela velocidade das imagens. Ao contrário, em *Capturing Stillness*, propõe-se capturar o *stillness*, o movimento lento ou a parada, de modo a

<sup>66</sup> Para detalhes sobre esta técnica somática, acessar <http://skinnerreleasing.com>. Acesso em Março de 2014.

criar também uma visualidade imersiva para quem está praticando o SRT. A questão da imersão é uma das questões deste projeto, como esta pode afectar os dançarinos, de modo que o *Mocap* realiza-se como um componente da improvisação no SRT. Vale ressaltar que o *Capturing Stillness* é também um modo poético de realizar os processo de *Motion Capture*. De modo que, este aspecto atravessa as obras de Gibson e Martelli e trata do processo de realização da captura a partir do SRT. O projeto *Capturing Stillness*, que contou com 16 dançarinos participantes (ao redor do mundo) para o processo de captura de movimento, não corroborou em apenas uma obra, mas em conferências, diferentes exposições, publicações, materiais didáticos, dentre outras atividades. Vale citar três obras que constam como integradas ao processo deste projeto: *Spots and Dots* (2013), uma instalação em *cave*<sup>67</sup> e *real time motion capture*; *Mastery and Insignificance* (2013) uma impressão em 3D; *Falling Upward* (2013), com o uso de óculos Rift (óculos próprio para ambientes de realidade virtual). Nesta última obra, o corpo não está presente de modo representativo, com a *gestalt* preservada. Todavia, é possível perceber a respiração, o esvaziar e o fluxo no movimento destas formas 3D. A tática de *corpo composto* está na ênfase dada à visualidade imersiva e ao modo como esta torna-se um parâmetro da dança|movimento, ao afectar o dançarino. Mas também pela possibilidade de compor a imagem a partir da parada e da lentidão. Por fim, o fato da captura de movimento ter corroborado para uma estética da imagem que, à princípio, não se pode achar um corpo, todavia ali está, recomposto nas formas geométricas. Este modo de hibridação, que apresenta o corpo e dança em outras configurações, também pode ser tomado como uma tática de *corpo composto*.

Vale ressaltar que esta obra utiliza-se do conceito de *real time motion capture* (captura de movimento em tempo real), o que coloca o *Mocap* no campo da interatividade. Segue algumas das questões colocadas por Ruth Gibson:

O *Motion Capture* pode mapear SRT e práticas relacionadas para testar como noções de *embodiment* são: legíveis, visualizadas e transmitidas? (...) Pode o comportamento do *avatar* expor mais sobre quietude e experiência sensorial de primeira pessoa para expandir o engajamento cinestésico e sensibilização? (GIBSON, 2011<sup>xxxvii</sup>).

---

<sup>67</sup> *Cave* na tradução em português significa “caverna”. As cavernas digitais são ambientes de imersão em realidade virtual. Em geral, há imagens projetadas nas paredes e no chão da caverna, o que possibilita a imersão no mundo sintético simulado (em 3D). É comum também o uso de óculos especiais, assim como luvas. A primeira *cave* da América Latina foi criada na USP (Universidade de São Paulo), faz parte do Laboratório de Realidade Virtual e Aumentada (Escola Politécnica da USP). <http://www.lsi.usp.br>. Acesso em Dezembro de 2015.



Gibson nomina a presença do “avatar” na captura do movimento. Este conceito será discutido adiante, em outro sub-iten da cartografia. Voltando à tática de *corpo composto*, esta encontra-se na expansão do engajamento cinestésico e da sensibilização, a partir das visualizações|imagens do *Mocap*, coloca a potência da imagem|visualização como afecção do corpo|dançarino|participante. De modo que, o “expandir” vai ser efetivo quando houver um modo de contágio e afecção entre o que o *Mocap* mapeia e o que reverbera no corpo|dançarino|participante que se relaciona com a obra em tempo real. É também possível, evidenciar as táticas de *corpo composto*, nos processos de engajamento cinestésico e na sensibilização que parte da ideia de que, há uma afecção entre a visualização gerada e as reverberações nas práticas de STR.

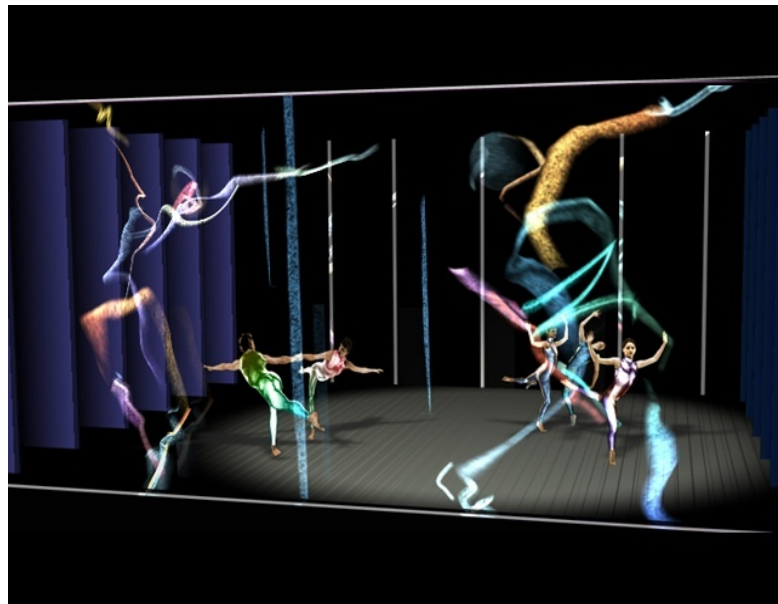
Gibson e Martelli utilizam um aplicativo criado por eles, o *Mocapp* (com dois “pp” de aplicativo). Este *app*<sup>68</sup> foi desenvolvido por Ruth Gibson e AHRC Creative Fellowship no Coventry University (na escola de Artes e Design) onde Ruth é também professora no departamento de dança, com o suporte do Motion.LaB e Deakin University (Austrália). A interface de captura compõe-se dos já conhecidos bonequinhos *stick*, com articulações, que no Brasil são popularmente chamados de bonequinhos de palito. No que tange às fatias do mercado, os sistemas de *Mocap* tem atraído a atenção das multinacionais, principalmente com os usos nas indústrias do cinema de animação e os games. O fato de Gibson e Martelli terem criado seu próprio *Motion Capture*, retira-os da subordinação ao mercado de *Mocap* já existentes. Há alguns autores, como Nicolas Salazar (2014) que afirmam que o *Motion Capture* e o *Motion Tracking* seriam o mesmo tipo de sistema, mas com diferentes nomenclaturas e *brands* (marcas), devido às disputas mercadológicas, já que a tecnologia *Motion Capture* é superiormente mais cara em seu valor. Ludmila Pimentel (2013) também discute esta possível similaridade entre ambos sistemas. Este aspecto não será discutido aqui, ainda que os sistemas|dispositivos|*softwares* estejam inevitavelmente vinculados aos discursos de mercado.

---

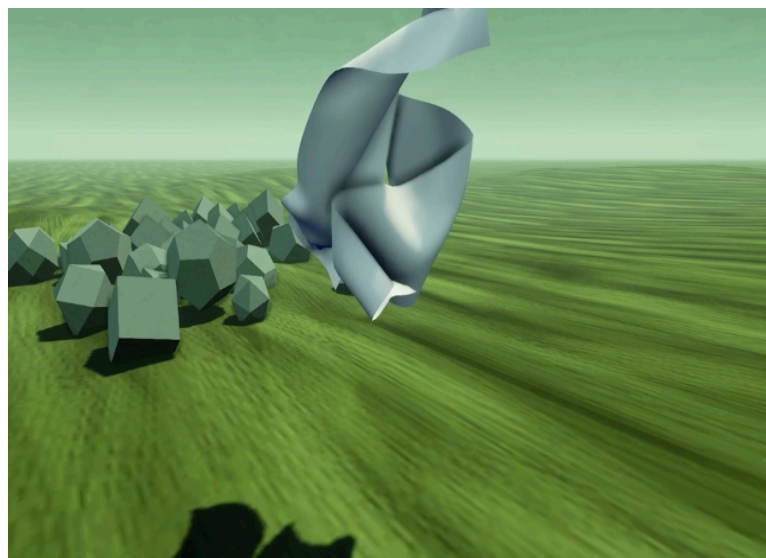
<sup>68</sup> Para *download* do *app*, acesse <http://www.gibsonmartelli.com/mocapp/support.html>. Acesso em Maio de 2014.



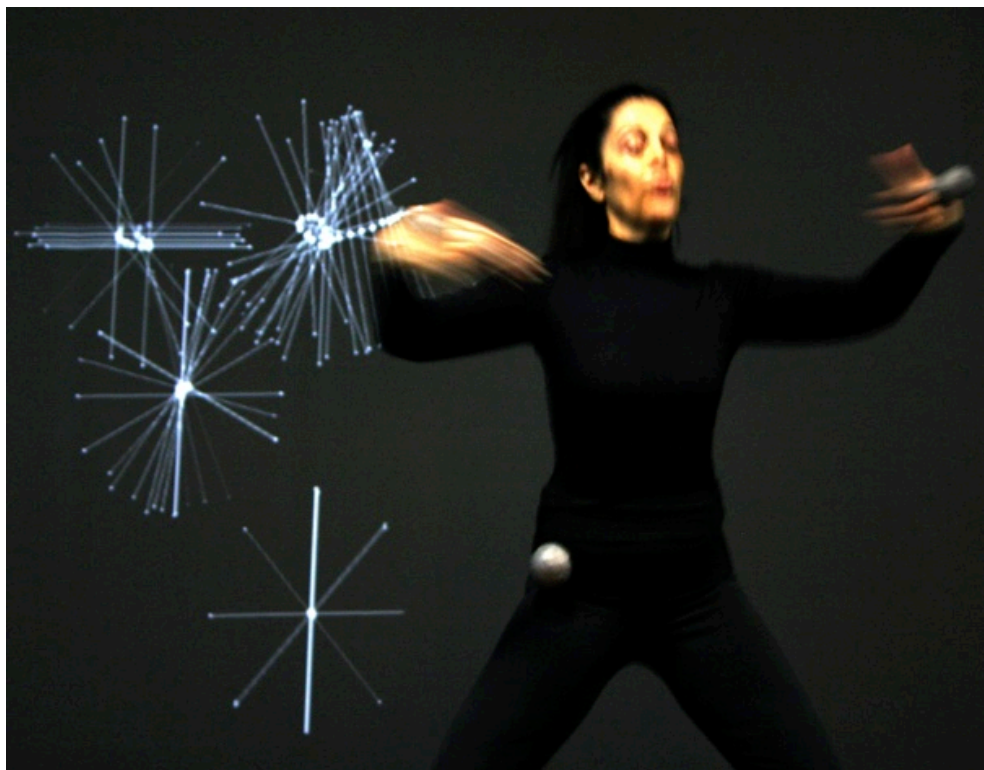
143. Open Ended Group. *Motion Capture*. Captura por sistema ótico



144. Merce Cunningham, *Biped*, 1999.



145. Gibson e Martelli. *CapturingStillness*, 2013.



146 e 147. Analivia Cordeiro, Luiz Velho, Alice Bodanzky, Júlio Lucio Martins e Ilana Paterman, *Undersquare*, 2007.

### ***Motion Tracking***

O *Motion Tracking* (rastreamento de movimento) é uma tecnologia que tem se tornado cada vez mais acessível, com os baixos custos dos equipamentos que possibilitam o *tracking*, como por exemplo a câmera Kinect do jogo X-box. Para Robert Wechsler (diretor e fundador do grupo Palindrome): “ O *Motion Tracking* é o uso de sensores para medir os movimentos dos artistas. Os dados são então usados para gerar ou influenciar música, video-projeções ou iluminação de palco” (2008, p. 56). O coreógrafo aponta dois caminhos possíveis para o *tracking*: orientado corporalmente e orientado ambientalmente. No primeiro, os sensores estão acoplados ao corpo, podem mensurar dinâmicas do movimento (como sensores de aceleração e flexão, por exemplo), mas também calor do corpo, contato, dentre outros. Já no segundo, que considera o ambiente, os sensores assumem a forma de câmera de vídeo, como nas câmeras infra-vermelhas do Kinect:

Com a aproximação orientada ambientalmente, o próprio espaço torna-se suscetível ao movimento. A maneira mais fácil de fazer isso é usando uma câmera de vídeo presa a um computador (...) A aproximação orientada ambientalmente é intensiva em *software*, enquanto a aproximação orientada corporalmente é mais intensiva em *hardware* (WECHSLER, 2008, p. 56).

Nas obras *Corpo em Obra* e *Sentidos da Presença*, utilizou-se do *Motion Tracking* a partir da aproximação orientada ambientalmente, com a presença da câmera X-box do Kinect. Embora esta câmera infra-vermelha seja um *hardware*, o diálogo entre dança, *tracking* e imagem só se completa com a presença do *software* que faz uma espécie de intermediação. Apresentarei o modo de aproximação orientada ambientalmente, a partir do uso da câmera em *Sentidos da Presença*, e do microfone (como modo de captura de dados) em *Corpo em Obra*. Na primeira obra, utilizou-se o Kinect, a partir do seguinte sistema operacional: o *software* Synapse, faz o reconhecimento da câmera Kinect; O *software* Quartz Composer faz a comunicação entre o Synapse e os *softwares* de VJ - Resolume e Modul8. Neste *software* de VJ, reconhece-se o sinal do Synapse que transmite para uma rede interna chamada Syphon, desse modo, os *softwares* de VJ acessam as imagens em tempo real (ver esquema na figura 148). Já em *Corpo em Obra*, na versão que foi realizada no Simpósio e Fórum Metabody (Londres, 2016), a aproximação orientada ambientalmente contou com um sistema composto por: um microfone conectado ao *software* Pure Data, o *software* de VJ Arena e o Syphon. Este último é um tipo de *plug-in* conector que faz a ponte entre o Pure Data (e os dados de áudio capturados) e o Resolume Arena (que envia a imagem final para a projeção). Para esta versão, o sistema

interage a partir dos parâmetros do som, de modo que, quanto mais som, mais os riscos da imagem se expandem. Para esta apresentação, utilizei a última cena da versão original de *Corpo em Obra*. Estes foram apenas exemplos práticos para o entendimento sobre o aspecto de ser um *hardware* (câmera ou microfone), mas que é intensivo ao *software*, como afirma Wechsler.

Outro modo de composição a partir da orientação ambientada, está no uso do *software* Corisco, na obra *Kairoz da Cia Independente de Dança*<sup>69</sup> - (direção coreográfica de Lucinha Machado). Este *software* foi criado em 2008 no Ceará (Fortaleza), por Pedro Parente e Cristina Parente, a partir de um programa de captura chamado Lampião. Corisco<sup>70</sup> foi desenvolvido para projetos de dança, instalação interativa e VJ. O *in-put* do *software* pode comportar até 4 câmeras (*webcams*) e dois canais de vídeo pré-gravado. Em entrevista para esta pesquisa, Pedro Parente esclarece o modo como o sistema funciona:

Tem um momento no espetáculo, que a bailarina está de frente a um espelho (que é um pano translúcido, com projeção por trás) e tem uma *webcam* no orifício deste tecido capturando a bailarina, dando a ideia de espelho. Ai, o corisco foi programado, para neste momento, em determinada região do “espelho”, se houvesse movimentação do bailarino, iria ser tocado um som, pré-gravado. Estes sons eram (batida de porta, copo quebrando, tambor murcho, rajada de água, entre outros.) Então, a imagem do espelho ficava sendo deformada, e os sons tocando como uma “percussão” ao movimento do bailarino, completamente de improviso (PARENTE, entrevista concedida em 19 de Novembro de 2015).

No modo de funcionamento do *software*, não utiliza-se uma câmera infra-vermelha, mas sim uma *webcam*. Mesmo assim, há um certo tipo de rastreamento de movimento, de acordo com o relato para a pesquisa: “Sim, há rastreamento de movimento. O *software* compara a movimentação do bailarino, por exemplo, pela diferença entre o *frame* atual, capturado pela *webcam* e o *frame* anterior, também capturado pela *webcam*” (PARENTE, 2016). A partir desta comparação, entre os frames rastreados do movimento, o Corisco muda os parâmetros da imagem. Embora o *software* possa compor com vídeo pré-gravado, as imagens em *Kairoz* foram todas produzidas em tempo real.

---

<sup>69</sup> A companhia não existe mais, contudo é possível ter acesso ao seu material no endereço: <http://www.animainfo.com.br/ciaindependente/>. Acesso em Outubro de 2015.

<sup>70</sup> O *software* está disponível para download no endereço: <http://www.animainfo.com.br/pedroparente/>. Acesso em Setembro de 2014.

No que tange aos sensores, Wechsler afirma que este é intensivo aos *hardwares*. De fato, basta pensar nos *wereables* (sensores vestíveis), como dispositivo que pode ser acoplada à roupa, mas também pode ser um sensor *piezo*, sensível ao contato do corpo. Na obra *Sentidos da Presença*, sensores *piezos* foram utilizados na roupa, como um *wearable*<sup>71</sup>. Os sensores foram feitos por Victor Valentim, responsável pelo designer interativo sonoro. Estes capturavam os atritos do corpo e eram enviados via *wireless* para uma mesa de som e retrabalhados em *software* de composição de música e sonoridades. Estas experiências foram relatadas também com o sentido de possibilitar ao leitor entender a afirmação de Weschler. Como já dito anteriormente, esta pesquisa coloca-se mais no campo da crítica, interessada nas questões estético-políticas e afectivas da dança transmídia. Razão pela qual, as discussões não focam-se especificamente nos aspectos técnicos dos dispositivos. Embora, algumas vezes, seja inevitável deslocar a discussão para os procedimentos tecnológicos. Sobre o conceito de sensor:

Do microfone às luvas de dados, das planilhas fotoelétricas a detectores de ultra-som. Os sensores são usados para captar dados de vários tipos relativos ao ambiente, ao estado de um sistema ou às reações de um parceiro durante a apresentação. Múltiplos sensores analógicos e digitais para força, luz, calor, movimento, umidade, transpiração, nível de estresse servem como dispositivos básicos para a interatividade (POISSANT, p.79, 2007).

No que tange ao sensor e à aproximação orientada corporalmente, no encontro interativo que instaura-se, a tática de corpo *composto* se dá na medida em que compõe o corpo-acontecimento. De modo que, a presença do dançarino se afirma pelo acontecimento que provoca. Assim, quando o dançarino está munido de sensores e, a partir deste, aciona as luzes do palco ou muda a intensidade da luz, tem-se um corpo que se compõe no acontecimento que provoca à sua volta. Neste acontecimento, trata-se de um *corpo composto* que passa a se compor com a luz, quando modifica a intensidade a partir do seu movimento lento ou acelerado (como no sensor acelerômetro), ou que compõe a música com sensores, como o *piezo*, que estão acoplados ao seu corpo. Assim, quando um dançarino tem um sapato com sensores e com sua dança/movimentos modifica em tempo real a música e o cenário do

---

<sup>71</sup> Em razão da extensão da cartografia, o *wearable* não será abordado de forma detalhada. Contudo, recomendo os trabalhos de alguns pesquisadores; Randall Packer, Galina Mihaleva (Nanyang Technological University, Singapore) e Angeline Young (Arizona State University, USA). Para atualizações sobre os últimos inventos no campo das tecnologias vestíveis, recomendo o evento internacional que acontece no Japão - *Wearable Expo* (<http://www.wearable-expo.jp/en/Home/>). Acesso em Outubro de 2015.

espetáculo, não se trata de controle, mas sim de um *corpo composto* que desvia seus limites para ser som e música. O corpo como acontecimento é um corpo relacional, na medida em que se constrói nas relações que estabelece com a tecnologia. E nessa relação, a *estética dos afectos* se afirma.

Como exemplos de obras que utilizaram-se de sensores *wireless*, vale uma aproximação com o *Recombinant - The Techn(o)rganic Body* (2003-2004), da companhia canadense Kondition Pluriel (dirigido pela canadense Marie-Claude Poulin e o austríaco Martin Kusch). Nesta, dois dançarinos (que vestem sensores - *wereables*) compõe a imagem e o som a partir dos seus movimentos. O corpo se compõe no “acontecimento” que cria sua volta, na luz, som e imagens distorcidas pela presença dos dançarinos composta com a tecnologia. Como relatado no release da obra, a partir deste sistema interativo (dados dos *wereables* e dos microfones) os movimentos e as vozes dos dançarinos revelam e transformam o invisível em visível. A presença reverbera<sup>72</sup>.

Quando se trata de acontecimento do discurso, a “casualidade é introduzida como categoria na produção dos acontecimentos” (FOUCAULT, 2006, p.59). Este trecho, no qual Michel Foucault discute os modos de desviar-se das ordens do discurso, o sentido de acontecimento é tática de desvio. Desordena, reivindica outros modos que não as ordens e os controles do discurso. No campo da dança transmídia, o corpo como acontecimento compõe-se enquanto desvio que está além das configurações que justificam-se pelo controle dos elementos da cena. Assim, se o *corpo composto* se realiza como acontecimento, reclama também por certa casualidade, que também se faz presente na improvisação. Ao descolar-se do discurso do controle e aproximar-se do acontecimento, o *corpo composto* se compõe também como espaço, como luz, como música.

A tecnologia do *Motion Tracking*, seja orientada corporalmente (sensores e *wereables*) ou ambientalmente (como na câmera Kinect), tem sido muito utilizada nas experiências de interatividade na dança transmídia. No que tange à interatividade, Robert Wechsler do grupo Palindrome (Alemanha), coloca três possibilidades que fazem com que a obra seja interativa quanto ao uso do *Motion Tracking*: 1. Amplificação do gesto; 2. Comunicação com um

---

<sup>72</sup> Está obra será novamente discutida no sub-ítem instalação de dança.

jogador que não se pode ver (*unseen player*); 3. Acompanhamento visual ou acústico (WECHSLER, 2006, p. 14-15). Na amplificação do gesto, trata-se de como sensores, câmeras de vídeo e eletrôdos podem fazer pequenos gestos terem um amplo efeito. Já na comunicação com um jogador, que não se pode ver, relaciona-se ao senso de jogo, e neste sentido, o jogo responsivo (o diálogo) é um importante fator de composição e interação.

O melhor performer interativo que sabemos são aqueles com senso de jogo (*sense of play*). Ele tem atitude: Se as máquinas estão falando de volta para mim, então eu irei falar de volta para ela. Isso abre para experiências em tempo real e instiga responder a elas, apesar de estar no palco, faz a cena ficar viva e parece espontânea e convincente para a audiência (WECHSLER, 2006, p. 16<sup>xxxviii</sup>).

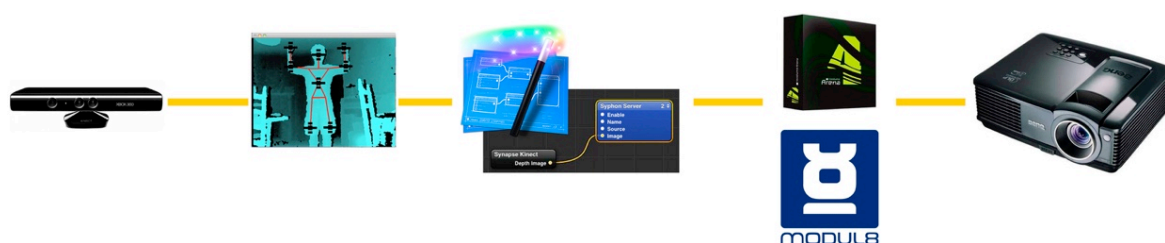
Por fim, o acompanhamento visual ou acústico relaciona-se ao fato de que a dança e a visualidade (ou acústica), estão integradas de tal modo que a dança não segue o som ou a música, mas sim a imagem (ou música) que segue a dança. As questões colocadas por Wechsler são fundamentais para se pensar na interatividade de uma dança transmídia. A amplificação dos gestos, como um modo da tecnologia interferir na presença do dançarino em cena, neste caso, como um modo de agenciar transmutações na visibilidade deste. Amplificação esta que retoma as questões sobre os sentidos da presença do dançarino e o atravessamento com a tecnologia. Está claro que ao deslocar os pequenos gestos para um efeito amplo, trata-se de transitar entre o estado pouco visível ou pouco presente, ao estado visível ou hipervisível da ampliação, também colocado pelos coreógrafos do *Kondition Pluriel*.

Entretanto, como já dito, a questão da interatividade muitas vezes é discutida a partir do parâmetro do controle. É sabido que a cibernética dialoga com este aspecto como possibilidade de *feedback* e interação, no entanto, o que esta pesquisa incita é a proposição de outras abordagens possíveis. De modo que, como já dito, não se trata de discordâncias, mas de refletir e propor alternativas conceituais e críticas. Assim, quando Wechsler apresenta algumas das obras do grupo *Palindrome*, que se utilizam do *tracking*, para gerar sistemas interativos, como na obra *In Stolen* (1998), coloca: “A distância entre homens dançarinos controla o volume de uma música, a distância entre as mulheres dançarinas controlam uma segunda música”. Para isso, usa o *software* Eyecon de rastreamento de cor. A questão do controle também se faz presente em outro momento:



As qualidades especiais da performance que podem ser alcançados através da tecnologia interativa não são bem exploradas. Enquanto nós estamos começando a aprender o que são e como controlá-los, eles permanecem em outros casos, ilusória e altamente subjetiva (WECHSLER, 2006, p. 18<sup>xxxix</sup>).

É fato que sistemas de interação demandam o manejo das relações que acentuam ou minimizam os níveis de diálogo, afecção e co-criação entre dança e tecnologia. Todavia, na perspectiva desta pesquisa, como já dito, trata-se mais de pensar em composição como possibilidade discursiva ao modelo hegemônico do controle. O próprio Wechsler oferece outras possibilidades, quando coloca o jogo responsivo e o diálogo como parâmetro de composição. Poeticamente, um jogo responsivo não implica em controle, mas sim em diálogo. Nesse sentido, um modo de se relacionar com o “controle” ou de propor outras alternativas, está presente quando Johannes Birringer refere-se ao “movimento mapeado em imagens, sons, luz” (BIRNINGER, 2008, p. 119). Constrói outra rede de relações que não está no controle. Ainda que considere certa coordenação ou manejo, das estratégias interativas, a partir do mapeamento, oferece outra perspectiva, mais voltada para a *estética dos afectos*. Estas alternativas, ao discurso do controle, ensejam outras poéticas, ou tomadas discursivas a partir da criação de possíveis modos de afecção com o já dito, com as teorias fixas. Sobre questionar-se acerca dos discursos, André Lepecki (2015<sup>xl</sup>) ajuda-nos a repensar os conceitos: “Como meu discurso está (no estúdio ou quando na publicação) analisando? O meu discurso está criticando? O meu discurso está explicando? O meu discurso é domesticado? O meu discurso está fazendo?”. Estas questões colaboram para refletir sobre como os discursos controem-se, quando o controle coloca-se como parâmetro central de produção da obra de dança transmídia. Crítica ou domesticação?



148. Configurações dos dispositivos em *Sentidos da Presença*, por Anibal Alexandre, 2012.



Foto: Renato Mangolim  
149. Cia Independente de Dança, *Kairoz*, 2008.



150. Kondition Pluriel, *Recombinant - the techn(o)rganic body*, 2003/04.



151 e 152. Larissa Ferreira, *Sentidos da Presença*, 2012. Sensor piezo preso ao figurino e transmissor sem fio.



153. Larissa Ferreira, *Sentidos da Presença*, 2012. Detalhe do sensor piezo.

### *Vídeodança*

Nas pesquisas e obras que confluem dança e tecnologia, a vídeodança é comumente esquecida. Poderia parecer curioso, se não fosse a “síndrome do novo”. Hoje muitos consideram o vídeo uma velha mídia. No entanto, é uma mídia que não para de se inovar, de reinventar os seus modos de produção, criação e realização, sobretudo na área da dança, onde se tem as produções de vídeodança em 3D, videocenografia, formatos de vídeo especialmente para a internet, dentre outros. Em certos momentos, quando se trabalha com tecnologia, os pesquisadores/artistas estão em busca das “novas tecnologias”. No entanto, o novo não passa de um mito, visto que a cada novidade a tecnologia anterior se torna obsoleta, e seu caráter “inovador” se perde. Entretanto, muitas vezes, esta busca pelo “novo” na tecnologia acaba por produzir projetos e obras pautadas na superficialidade daquele preocupado em produzir “novidades”, que por vezes não se dão o tempo da construção poética. Assim, muitas são as obras que se colocam como um mero apertar de botão, com repetição de velhos modos/metodologias, mas com roupagem/*software* novo. Assim, de que adianta usar “novos” recursos e fazer obras superficiais? Esbarra-se novamente no interesse mercadológico e não no desenvolvimento poético. Em obras que “usam” a tecnologia e desenvolvem-se como meta-obras que tem como único discurso o uso da tecnologia.

Segundo Ludmila Pimentel (2012), em termos históricos, os primeiros filmes de dança iniciaram-se com etnógrafos e coreógrafos. Um destes exemplos está no trabalho do antropólogo Pearl Primus com a coreógrafa Katherine Dunham, entre as décadas de 1930 e 1940, quando fizeram os primeiros registros de dança em tribos, durante expedição pela África. A partir de 1943 Maya Deren (1917-1961) inicia seus trabalhos com os filmes de dança. Em *A Study in Choreography for the Camera* (1945), Talley Beatty dança um solo em diferentes espaços, aparece numa floresta e logo em seguida no interior de uma casa, numa dança feita com elipses. Dentre a sua filmografia: *Witch's Cradle* (1943) dirigido por Deren e com participação de Marcel Duchamp; *Meshes of the Afternoon* (1943); *At Land* (1944); *Ritual in Transfigured Time* (1946); *Meditation on Violence* (1948); *The Very Eye of Night* (1958). E ainda, Cunningham com seus vídeos, tais como; *Assemblage* (1968), *A Video Event* (1974), *Event for Television* (1976), *Locale* (1979). Cunningham inicia as colaborações com o filmmaker Charles Atlas na década de 1970, e depois com o videomaker Elliot Caplan.

Na década de 1969, Allegra Fuller Snyder (apud PIMENTEL, 2012) apresentou categorias compostas por:

1. Documentário filmico: somente registro de uma dança que existe para palco;
2. Dança adaptada: Uma dança adaptada para outra linguagem, no qual aproveita-se as possibilidades técnicas do cine: Interfaces entre dança e cinema;
3. Cinedança: tecnologia digital utilizada na dança.

Muitas obras de Cunningham foram primeiro compostas para serem filmadas e só depois foram adaptadas para o palco, como em *Locale* (1979), filme dirigido por Charles Atlas e Merce Cunningham em Janeiro/Fevereiro de 1979, e adaptado para o palco somente em outubro do mesmo ano (SANTANA, 2002, p.162). Ou ainda *Coast Zone*, filme produzido em Janeiro de 1983, dirigido por Charles Atlas e Merce Cunningham, e em seguida com versão para o palco em Março de 1983. O mesmo aconteceu com o filme *Chanel/Inserts* (1981). A transmídia está nas propostas de Cunningham, que reverte as ordens de realização e produção das obras, ao invés de adaptar uma dança de palco para o vídeo, faz uma montagem inversa. Agencia uma tática de composição por desmontagem, como discutido no primeiro capítulo. De modo que, parece que a dança adaptada não acompanha a complexidade das composições propostas por Cunningham. Parte de uma ação inversa (do vídeo para a dança), que parece ir além da adaptação e segue por vias de parâmetros de composição como compartilhamento e transmídia.

No que tange à transmídia, interessam as táticas e reinvenções que a videodança tem operado, tais como a edição colaborativa, os vídeos na *web*, etc. O fato da videodança ser uma imagem pré-gravada, um vídeo que está fechado num formato que nos permite apenas apertar *play* e assistir, de certa forma limita a relação entre a obra e o espectador. À primeira vista, estabelece uma polaridade entre quem mostra e quem assiste, onde não há troca de papéis. Uma vez que, na maioria dos vídeos, trata-se de uma obra finalizada sem possibilidades de mudança. Embora a videodança seja em si uma obra transmídia, pelo fato de unir a dança a outras linguagens (no caso o vídeo), muitas vezes não há nuances de táticas de *corpo composto*. Poderemos apontar estas nuances na medida em que, seus processos de realização/produção tenham este posicionamento. Pois, muitas vezes, há videodanças sem qualquer pesquisa sobre a composição entre corpo e tecnologia, que não levam em

consideração, por exemplo, a possibilidade da câmera “coreografar” e dançar (*cameradance*), assim como a coreoedição.

As práticas de “coreoeditar” referem-se ao momento da edição do vídeo, que se monta configurando uma coreografia que depende das escolhas na ilha de edição (ROSENBERG, 2012). Nesse sentido, envolve um tipo de composição por montagem. Já no processo de filmagem, que antecede à montagem, o *cameradancer* (FERREIRA, 2015) é um *partner* do dançarino, como também defende Charles Atlas, parceiro de Cunningham nos trabalhos de vídeo: “É como dançar com um parceiro; é uma parceria e você é apenas sensível às necessidades da outra pessoa, para que eles possam fazer o seu trabalho também” (ATLAS, 1983, p.189<sup>xli</sup>). Destaco também o modo como Jeannette Ginslov (2016) articula filmagem, edição e montagem como ações simultâneas. Em sua prática com videodanças, enquanto diretora e coreógrafa, trabalha com o conceito de *câmera in edict*<sup>73</sup> (câmera em edição), que filma ao mesmo tempo em que edita, o que envolve simultaneamente o *cameradancer* e a coreoedição em *loco*. Já que, no momento da filmagem, captura os *takes* escolhidos, com os cortes que deseja, ao mesmo tempo que enfatiza a câmera dançarina.

Antes de passar ao *cameradancer*, vale aproxima-se das reflexões sobre os posicionamentos de câmera em Christiana Galanopoulou (2008, p. 20). A autora sinaliza algumas categorias de posicionamentos da câmera em filmes de dança, tais como: 1. A câmera fixa que identifica-se com o olhar fixo do espectador (pode se afastar, se aproximar ou fazer tomadas gerais); 2. A câmera que identifica-se com a visão do observador externo, que narra o processo coreográfico; 3. A câmera como espectador autônomo. Quando todas as ferramentas do cineasta estão em prol da coreografia (do ritmo, tomadas e edição); 4. A câmera identifica-se com um olhar artístico sobre a dança. Compõe uma visão que transforma o *momentum* dos movimentos em imagem. Com o foco nas “posturas” da câmera, trabalhei o conceito de *cameradancer* (FERREIRA, 2015) em artigo sobre a videodança. No que tange aos posicionamentos da câmera em Galanopoulou, o *cameradancer* relaciona-se mais à quarta categoria, que parte do olhar de dança sobre a dança. O *cameradancer* pode passar pelas quatro categorias enumeradas por Galanopoulou, contudo parte primariamente das qualidades de movimento em relação com a dança, razão pela qual escolhi a teoria do movimento em

---

<sup>73</sup> Anotações pessoais das aulas de Ginslov sobre videodança (Rio de Janeiro, Dança em Foco, 2016).

Laban (da análise às suas qualidades) para dialogar com os movimentos da câmera no cinema. A câmera é potencialmente dançarina e coreógrafa, que propõe ângulos e perspectivas como escolhas coreográficas (e de dança), que joga com as qualidades do movimento na construção poética da imagem.

O *cameradancer* é um dançarino da videodança que assume uma posição ativa: propõe seus próprios movimentos, de acordo com o conceito da obra. É um dançarino-criador e, portanto, é também um coreógrafo. Sua coreografia desenvolve-se desde o encontro com o dançarino frente à câmera (FERREIRA, 2015).

As táticas de *corpo composto* atravessam o processo de produção e criação de uma obra de videodança. Assim, estas táticas estão na montagem coreográfica, no momento da coreoedição, assim como no estado de dança do cinegrafista (*cameradancer*). Todavia, optou-se por fazer um recorte do *corpo composto* a partir das poéticas dos vídeos que ensejam táticas que agregam o “espectador”, num estado de afecção maior, dissolvendo os papéis fixos entre aquele que faz e aquele que assiste. Nesse sentido, videodanças que sucedem com a presença do público que pode experienciar o vídeo sendo feito ao vivo, ou que podem modificar a videodança a partir das possibilidades de trabalhos colaborativos em rede (será visto na webdança). Neste caso, obras de videodança interessadas em distintos modos de produção, apresentação e distribuição. Com produção de vídeos que utilizam-se de uma estética precária, com o uso de outros dispositivos de captura da imagem, como a *webcam* (na obra de Alejandra Ceriani). Mas, também videodanças que envolvem parâmetros de colaboração, nas etapas de produção, apresentação e distribuição do vídeo (como no caso de Simon Fildes e Katrina McPherson). Assim como nas videodanças que investem em outros modos perceptivos para o espectador, que propõe outros formato para a tela (como na obra do Rambert Dance) ou na exibição em 3D (como em Ludmila Pimentel).

Alejandra Ceriani (Argentina) desenvolve um trabalho de videodança com um peculiar processo de produção. Trata-se do projeto *Webcamdanza* (2010) que utiliza *webcam* para compor o videodança. Em entrevista para esta pesquisa, Ceriani coloca que este projeto deriva de outro projeto, o *Hoseo* (2009). Esta é uma performance interativa, no qual a dançarina coloca-se na frente do computador tendo a *webcam* como um sensor de movimento. Em tempo real, projeta as imagens de seu corpo pixelado pela luz. Todavia, *WEBCAMDANZA(WCD)* não é um projeto em tempo real, Ceriani filma com a *webcam* e aproveita a latência do quadro, para logo depois “editar e decompor em micro-movimentos

reforçados pela edição junto com o som” (CERIANI, trecho da entrevista, Outubro de 2013). A este processo, denomina como “Coreografia do Gesto Digital”.

Mas, há uma versão de WCD, na qual a vídeodança compõe-se em tempo real. Trata-se da versão realizada no Festival de Video Danza en Montevideo, Uruguay (Centro Cultural da Espanha, 2009). Nesta configuração apresentada em Montevideo, trata-se de um vídeodança composto ao mesmo tempo em que o apresenta, ou seja, em tempo real. Para esta edição, a coreógrafa, que também dança em seus projetos, parte da metáfora inicial de “Como o corpo sona quando nos movemos”. Ceriani está sentada com um computador à sua frente e compõe a vídeodança em tempo real, com *webcam* e *software* que processa a imagem e o som. Em tempo real, vai se movendo e produzindo sons (parecidos aos sons internos do corpo) que a fazem mover em relação com uma luz infravermelha que reage com os movimentos via programação. Assim, a imagem composta é reprocessada (via efeito da programação) e projetada no mesmo espaço.

Sobre o projeto *Webcandanza*, Ceriani coloca: “Se questiona sobre esta relação entre corpo e dispositivo através da criação de peças áudio-visuais digitais, experimentando com a imagem em movimento e sua articulação sonora” (CERIANI, 2010, p.53<sup>xlii</sup>). Interessada na relação entre dança e vídeo, definida a partir dos dispositivos para captura e edição da imagem, Ceriani aponta um tipo de re-corporização (re-corporización) do corpo:

É inerente a esta obra o conceito de recorporalização, quer dizer, da reconstrução através dos componentes técnicos expressivos da mídia, de um corpo que não está sujeito à gravidade, ao tempo e ao espaço real. Na dança para a tela, o corpo é a matéria prima para uma re-conceitualização da corporalidade, um corpo filmado e editado que se transforma num corpo único e múltiplo na simultaneidade dos fragmentos coligados na edição de uma coreografia (CERIANI, 2010, p.54<sup>xliii</sup>).

Em seu trabalho, Ceriani aponta aspectos sobre a relação entre dança e tecnologia; rejeita modelos usuais de discursos que apontam para uma desmaterialização do corpo, e defende a recorporalização.

Compactuamos deste pensamento de Ceriani, para o qual não há des-materialização do corpo, mas uma re-invenção do corpo. Nesse sentido, o *corpo composto* não se compõe como tática de desmaterialização, mas como um modo inventido que re-compõe o corpo, que passa também a ser imagem, pixel. O conceito de desmaterialização tem sido bastante usado para se

referir à relação entre o corpo e as tecnologia, principalmente pelo viés da crítica à imagem, como em Paul Virilio e em Jean Baudrillard. No sentido do *corpo composto*, há mais uma re-materialização de um corpo que ao invés de se desmaterializar, se re-corporiza em outros modos possíveis. Trata-se de uma ampliação do sentido de corpo, e não o contrário, quando vemos os poros como *pixels*: o corpo que transborda para ser imagem.

Em entrevista, Ceriani responde algumas questões sobre o seu trabalho e o uso da *webcam* (Outubro de 2013):

*Larissa Ferreira: Gostaria de entender esta diferenciação entre quando você faz a webcamdanza para ser videodança e quando você faz para ser uma performance interativa. Há isto?*

Alejandra Ceriani: O tema da *webcam* teve seu momento de união, assim que era um sensor de movimento para a performance e como registro limitado (pela própria latência) ao qual lhe saquei ganho expressivo para WCD. Ou seja: a latência - aquele atraso temporário na captação da dinâmica do movimento - foi a principal fonte expressiva de ambas propostas só que em PH-Projeto Horseo através das programações adquiriu uma tradução particular em tempo real e a captação de gestos, de micro-movimentos.

Ceriani utiliza poeticamente a *webcam* em videodança e em performances interativas de dança, com o uso de variados *softwares* de interação, inclusive o *Moldeo*<sup>74</sup>. As obras de videodança de Ceriani trazem este aspecto poético de utilizar diferentes dispositivos de registro, aproveitando de certa precariedade produzida por uma *webcam*. Enquanto, muitos videodanças se realizam a partir da total estetização e assepsia da imagem a partir da limpeza e da alta qualidade das imagens, Ceriani busca uma certa “estética web” com imagens pixeladas e o uso do *delay* (atraso) como elemento estético. O *corpo composto* está na recomposição que afirma o corpo reinventado e não desmaterializado. Mas também no uso precário que joga com certa desprogramação da tecnologia, como nas imagens pixeladas de Ceriani. Esta perspectiva é compartilhada por Douglas Rosenberg (2012) que defende os corpos reimaginados desde a perspectiva da “recorporalização” em modos de *screenic body in motion*: “A reincorporalização se refere à reconstrução literal do corpo que dança via técnicas

<sup>74</sup> Trata-se de um *software* livre, que tem sido utilizado em vários projetos de dança e arte sonora. Em versões gratuitas para Linux, Windows e Mac (em processo). Criado pelo programador argentino Fabian Kesler para o trabalho *SPEAK* (CERIANI, 2010), junto com Alejandra Ceriani e Fabricio Costa. Detalhes do projeto podem ser vistos em <http://www.speakinteractive.blogspot.com.br> (Acesso em Junho de 2013). Sobre o *software*: “É uma plataforma de código de fonte aberta que possibilita a realização de ambientes interativos com elemento de vídeo e anima em 2 e 3 dimensões e com efeitos digitais em tempo real” (depoimento de Fabian Kesler no site oficial do *software*: <http://www.moldeo.org>. Acesso em Outubro de 2013).



do ecrã (*screen techniques*) em alguns momentos, a construção de um corpo impossível, não sobrecarregado com a gravidade, restrições temporais ou morte” (ROSENBERG, 2012, p.55). Nesse sentido, não se trata de desmaterialização, mas sim de hibridação. Um corpo híbrido entre o real e o fictício, o corporal e o mediado, que recompõe-se como um “corpo impossível cinemático” (idem, p. 50).

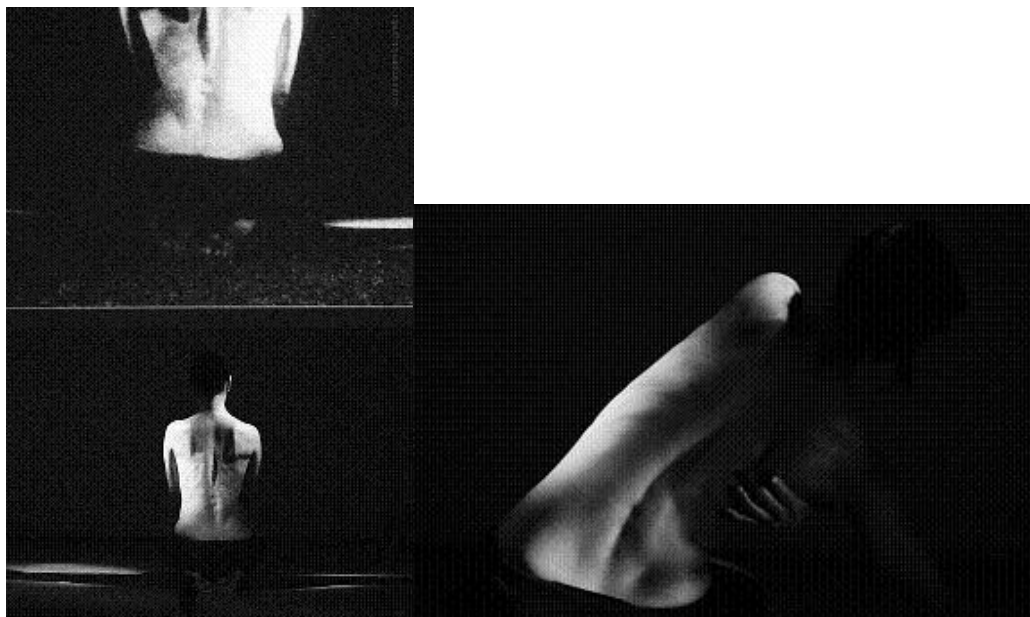
A recorporalização pode ser discutida no videodança *Atelic*<sup>75</sup> (2009), que tem coreografia de Alexander Whitley, dançarinos da Cia inglesa Rambert Dance Company e direção de vídeo por Duckeye. A tela do videodança apresenta-se como um *grid*<sup>76</sup> (ou grade), como se fosse formada por múltiplas telas que recortam o movimento. Nesta multiplicidade de telas, compõe-se múltiplas camadas de movimento, já que esta tela esquadrinhada faz um tipo de fragmentação e corte do movimento. A composição coreográfica leva em consideração o *grid*, com os dançarinos que em alguns momentos tem cortes no seu corpo em movimento. Há também uma sobreposição dos movimentos, com o corpo em diferentes perspectivas, dando uma ideia intrigante de volume e profundidade. O movimento de câmera é bastante simples, de modo que o movimento das imagens se dá como movimento da própria tela de exibição. O movimento de cada pequeno quadro que compõe o vídeo é que faz com que os planos e os movimentos se misturem. Algumas vezes vê-se o corpo do dançarino composto por múltiplos planos de movimento, com “pedaços” da dança do outro dançarino. Opera-se, ao mesmo tempo, as táticas de composição como montagem e desmontagem. Retoma também a discussão sobre os processos de enquadre e desenquadre. Trata-se de um videodança que brinca com as noções de quadro, já que é paradoxalmente composto por enquadramento e fora-de-campo. O movimento começa no quadro e continua em outro quadro, de modo que extrapola um quadro e compõe-se como fora-de-campo, mas logo alcança um outro quadro, que novamente enquadra o movimento. Um movimento quase infinito de enquadrar, desenquadrar e enquadrar, como um um tática de *looping* construído entre o dentro e o fora-de-campo. Um *looping* que contrói-se principalmente a partir das relações do espaço e seus (des)limites, e não especificamente da repetição temporal do movimento.

<sup>75</sup> O videodança pode ser assistido no endereço <https://vimeo.com/7393690>. Acesso em Janeiro de 2016.

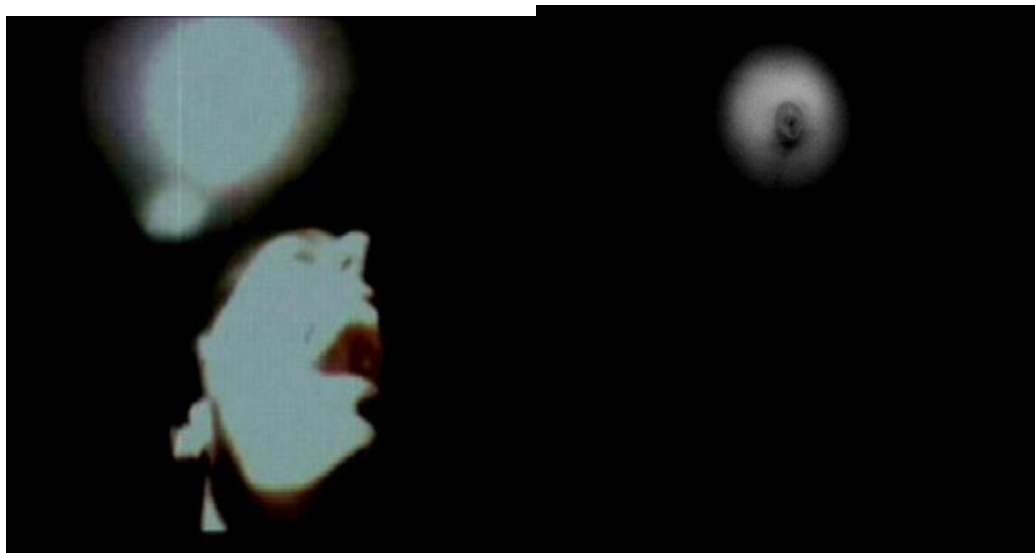
<sup>76</sup> Vale lembrar que a questão do *grid* foi abordado em relação às operações de (des)enquadramento (capítulo 3) e a rejeição à tela nas artes visuais (capítulo 2). Aqui, novamente, o tipo de uso do dispositivo desmonta a aparente organização em *grid*, já que ao apresentar um ecrã hiper geometrizado, composto pelas múltiplas espacialidades (dos pequenos quadros que compõe a tela), cada pequeno quadro se realiza como uma fuga deste grande *grid*, como uma fuga da tela. Uma possibilidade de ir além do bidimensional, de compor profundidades como uma vídeo que revela-se quase como um hipertexto dançante.

Nesta tela de videodança não usual é oferecida uma mirada perceptiva ao espectador. As táticas de *corpo composto* se fazem visíveis em três momentos: 1. Recomposição do corpo do dançarino: presente no modo como a imagem recompõe o corpo do dançarino, em cada corte que o corpo recebe, revela-se uma camada de outro corpo e movimento, articulando múltiplos planos e perspectivas do corpo editado; 2. Coreoedição: No modo como a edição de imagem compõe a própria coreografia; 3. Reinvenção do fora-de-campo: Há uma reinvenção da noção de fora-de-campo que não se resume ao fora da tela. Quando há o jogo entre as múltiplas danças (múltiplas telas), dos dançarinos que somem e aparecem no interior da tela, o fora-de-campo não se compõe a partir do que está como fora da tela. No acúmulo de múltiplas telas, verticaliza-se a tela que compõe-se paradoxalmente a partir da profundidade. De modo que, se existe um fora, trata-se de uma camada mais profunda do vídeo, um fora que esconde-se dentro da própria tela do vídeo.

Estes modos de recomposição do corpo que articulam-se com as táticas de *corpo composto*, estão diretamente relacionados ao que Douglas Rosenberg chama de “corpo cinemático impossível” - *impossible cinematic body* (ROSENBERG, 2012, p. 50). Preferimos chamar de “hipercorpo”, este corpo recomposto que parte de certa impossibilidade do real, ao se eximir da gravidade, sem peso, que pode voar, pode ser cortado como um papel ou uma tela (*Atelic*), pode ter suas cores mudadas, criando um “novo léxico|repertório de movimentos baseados em imagem|*movement-based-image*” (idem, p.57): um (hiper)corpo composto nos atravessamentos entre poros e *pixels*.



154, 155 e 156. Alejandra Ceriani, *WCD*, 2009. Cortesia da artista.



157 e 158. Alejandra Ceriani, *WCD*, 2010. Cortesia da artista.



159. Rambert Dance Company, *Atelic*, 2009.

## ***Webdança***

A webdança se realiza como obra interativa na internet e apresenta-se como um *website*. A interatividade é um elemento estético importante nesse tipo de proposta, mas pode estar ausente, utilizando o ciberespaço como espaço de exposição e não como possibilidade de composição de arte em rede, o que requer a participação. Na maioria dos projetos cartografados, a webdança compõe-se também com atravessamentos do videodança, já que, comumente, tem em seus conteúdos vídeos pré-gravados que propõe diferentes mecanismos de interação. Nesta especificidade do espaço da rede, não se trata de uma transposição de espaços, de um vídeo pensado para ser projetado numa tela ou visto numa televisão e que depois é deslocado para a web. Assim, como também não se trata de dança em tempo real sendo transmitida para um site de webconferência, não se trata de dança em telemática. Tratam-se de projetos de dança *site-specific* pensados especificamente para a estética *web*, para serem acessados em formato *website*. Estes projetos interessam-se por incitar a participação de intetadores, com vídeos que propõem re-escritas e re-composições, como no caso de Simon Fildes e Katrine McPerson. Mas, que também podem incitar a produção do próprio interator, que posta seus vídeos em plataformas de webdança, como é o caso do trabalho da brasileira Lali Krotoszynski.

Fildes e McPherson (Reino Unido) são uma dupla que trabalha colaborativamente desde 2001, fazendo principalmente obras de videodança para a *web*. Em 1998, Fildes cunha o termo “hyperchoreography” (hipercoreografia) para descrever o projeto em que trabalhava, uma instalação de dança para a tela reativa e imersiva. Sobre a hipercoreografia:

Usando hipermeios digitais, a hipercoreografia é um “espaço” performático e não linear para a dança. So existe em meios interativos e/ou na rede. Está baseada num modelo de hipertexto definido por Ted Nelson, e permite a um coreógrafo/artista criar uma obra que pode ser alterada em modo sequencial por um usuário em um ponto da interação, movendo-se através de imagens em movimentos hiper-linkados. Os elementos são montados pelos criadores, mas a forma da obra é decidida pelo usuário no momento da interação (FILDES, 2010, p.89<sup>xliv</sup>).

Fildes e McPherson têm um longo percurso de trabalho com videodança, estão cientes da diversidade e possibilidades do processo criativo, no qual a edição final seria somente um dos possíveis fins, dentre as possibilidades para uma videodança. Assim, o projeto surge com interesse nestas infinitas possibilidades, levando ao público imagens que são descartadas

durante a edição, mas que são tão interessantes quanto as escolhidas para integrar a *time-line* final da vídeodança. Nesse sentido, permite que a vídeodança seja re-criada a partir da alteração do sequenciamento de vídeodanças pré-existentes, assim como mesclar e fazer colagens entre vídeos diferentes.

O projeto *Hipercoreografia* surge do interesse em expor mais este processo de pré-finalização da vídeodança. Assim, partem de re-ordenamento de sequências de clips pré-gravados de dança. Colocam em discussão o processo, mais do que o produto final; provocando reflexões sobre criação, produção e distribuição da vídeodança. Ao trabalhar com as imagens descartadas, incentiva uma discussão política no campo da dança. Incita uma estética que não se contenta apenas com a escolha do “belo”, mas sim com as “sobras” de imagens que não foram escolhidas no processo de montagem do vídeo.

O *website*<sup>77</sup> do projeto está ativo desde 2003. Ao visitar o projeto, há disponível uma plataforma composta por vários vídeos. Dentre os quais constam obras de autoria (ou co-autoria) de Fildes e McPherson, Alejandra Ceriani (*Webcandanza*, Argentina), Cláudia Sancres (*Orillando*, Argentina), Paulo Caldas (*Poéticas de Movimento*, Brasil), dentre outros. As pessoas podem acessar a plataforma e misturar os vídeos, decidindo como começam, se desenvolvem e finalizam. O projeto inspira-se no modelo de hipertexto de Ted Nelson (1974). O hipertexto pode ser definido como um texto não linear. Basicamente, um texto numa página web que leva a outros textos e a outras páginas de conteúdos variados, que compõe-se de uma multiplicidade de conteúdos, de diferentes gêneros, tais como leituras, imagens, vídeos, dentre outros. Fildes destaca alguns pressupostos do hipertexto que são norteadores para a hipercoreografia (FILDES, 2010, p.91):

- Populismo: Está disponível para os autores em baixo custo;
- Pluralismo: Sustenta muitos pontos de vista;
- Heterodoxia: Estimula temas controversos e experimentais;
- Universalismo: Divulga ideias fora de fronteiras geográficas.

A ideia de hipertexto está presente não somente no modo de organização do *website* e na escolha das proposições interativas, mas sobretudo no conceito da obra. De fato, a escolha

---

<sup>77</sup> [www.hyperchoreography.org](http://www.hyperchoreography.org). Acesso em Agosto de 2015.

pelas “sobras” da videodança, estimula temas como colaboração, co-autoria e *copyright* e como já dito, provoca reflexões sobre a criação, a produção e a distribuição da videodança. Sobre o populismo, de fato tem-se somente o custo de manter o *website*. Trata-se de um projeto de baixo custo que se compõe de estratégias de interação que se fazem de modo simples, que podem ser facilmente acessados mesmo que o interator não compreenda inglês (língua na qual as instruções são dadas).

No *website*, há diferentes táticas de composição de vídeos, dentre as quais destacamos o *Big*<sup>78</sup>. Neste há quatro telas disponíveis com o mesmo vídeo, as imagens podem ter as sequências alteradas a partir dos pontos que o interator escolhe. Há 20 pontos e cada um contém uma frase da videodança. Ao clicar em um ponto, seleciona-se uma determinada frase que se repetirá. E assim, sucessivamente para cada uma das telas. Neste caso, compõe-se um vídeo curto *multi-screen* (multi-tela) onde vê-se 4 ações em *loop*, uma em cada janela.

Fildes, destaca outro aspecto a ser discutido:

Os bailarinos e coreógrafos sérios deveriam pôr os seus vídeos disponíveis *online* para propósitos de criação e remixes de vídeo? Ou o pensamento de pôr este vídeo em ampla disponibilidade aterroriza os coreógrafos e bailarinos? Nossa experiência é a de que frequentemente os artistas de dança não desejam compartilhar sua obra para uma co-autoria, especialmente na *web* (FILDES, 2010, p.95<sup>xlv</sup>).

Nesse contexto, o projeto interessa-se pelo *copyright* da obra. Assim como também atravessa uma certa estética *hacker* de composição, com uma colagem *remix* de vídeos e clipes variados (de coreógrafos e diretores que disponibilizam suas obras para o projeto) que resultam numa recomposição de novas videodanças. Como já mencionado, para Nicolas Bourriaud a apropriação é a primeira fase da “pós-produção”, no qual “não se trata mais de fabricar um objeto, mas de escolher entre os objetos existentes e utilizar ou modificar o ítem escolhido” (2004, p.22). Assim, o ato de escolher o objeto (como nos primeiros *ready mades* de Duchamp ou nos *objet trouvé* dos impressionistas) é suficiente, e não mais a habilidade manual em fazer. Transpondo para o campo da dança, a pós-produção se interessa mais em reorganizar e mixar obras de dança já existentes, e não de criar novas obras. Propõe a (re)criação das obras, a partir da reorganização de outras já existentes. E o que seria o início da contemporaneidade na dança, se não fosse a reorganização de movimentos cotidianos, ou

<sup>78</sup> Pode ser visto em <http://www.hyperchoreography.org/big.html>. Acesso em Janeiro de 2013.

seja, movimentos já existentes, tais como; caminhar, correr, beber um copo d'água, deitar no colchão, dentre outros. A dança contemporânea ao propor *ready made dances*, compõe-se a partir da pós-produção. No entanto, o *remix* não se voltou para movimentos de outras coreografias pré-existentes, mas sim para o olhar estético da dança, lançado sobre a vida diária. Uma recomposição dos movimentos cotidianos. Em *Hipercoreografia*, essa tal recomposição se amplia, a partir de extratos de danças que antes “pertenceram” a algum coreógrafo|autor.

Os coreógrafos que participam do projeto escolhem os trechos que são disponibilizados, mas a “forma final” da obra é decidida pelo interator no momento da interação. Nesse sentido, a obra leva em consideração um certo descontrole sobre a composição, no qual qualquer interator pode alterar a obra. Assim, o projeto compõe-se de questões políticas e, nesta escolha, está a tática de *corpo composto* que se realiza como traição, desvio e obra aberta. A ideia de autoria é discutida no projeto, uma vez que os coreógrafos disponibilizam sua obra para uma co-autoria em dois aspectos: primeiro compartilha a autoria com Fildes, uma vez que o coreógrafo se apropria das imagens e as disponibiliza em seu *website/projeto*. Paralelamente, há a co-autoria junto aos interatores que visitam o *website* e propõem mudanças para a organização do vídeo.

No Brasil, citamos a obra *Dance Juke Box* (1999) de Lali Krotoszynski, com interesse na interação entre interatores e a dança que se processa na rede (ver figuras 162 e 163). Krotoszynski inspira-se na clássica caixinha de música com a bailarina. No *site*, o participante tem 12 opções de pequenas animações, *gift* animado, além de 5 opções de músicas. Ao clicar um botão do lado esquerdo da tela, aparecem os *frames* que compõem o vídeo da sequência de dança. As sequências estão em *loop*, em referência à pirueta da bailarina na caixinha de música e seu movimento interminável. À direita da tela, na outra fileira de botões, há músicas disponíveis. O participante é convidado a montar os seus próprios vídeos com trechos da música que são escolhidas aleatoriamente. Assim, há um descolamento entre o que se dança e o que toca, revertendo o senso comum de que o dançarino dança a música. Como coloca Krotoszynski, há o arcáico dentro do novo e isso se dá na escolha da caixinha de música como metáfora, com os movimentos rodopiantes da bailarina e a música de Villa Lobos que toca quando o *site*

abre, assim como na escolha da paleta de cor sépia, que dão um tom envelhecido às imagens. Segundo Krotoszynski, está presente também na maneira como as sequências se realizam, que remetem aos primeiros brinquedos ópticos (fenacitoscópio, zootrópio e praxinoscópio) e à “ilusão” do movimento, a partir da montagem dos frames sequenciados. Krotoszynski leva em consideração um modo de tática a partir da desprogramação e montagem, com inspirações “arcaicas” para reatualizações da tecnologia na contemporaneidade. Seguindo essa lógica, os vídeos são montados a partir dos frames e não a partir da imagem em movimento, no processo de decomposição de movimento e montagem. O movimento que revela o modo como se compõe ou decompõe, já que pode-se identificar os frames implícitos naquela imagem em movimento. Como na caixinha de música, no momento em que a bailarina vai parando, é possível ver o movimento quase cessando.

Visto que obras de webdança, podem ter tanto sua permanência prolongada ou sua efemeridade decretada, pelas plataformas que não funcionam por não se adequarem aos novos “sistemas”, *Dance Junk Box* já não existe mais como *site*<sup>79</sup>. Posteriormente, Krotoszynski ampliou o conceito inicial, presente em *Dance Juke Box*, e criou a obra *Body Weave* (ver figuras 164 e 165). Esta obra foi lançada no evento Emoção Artificial 4.0 (2008) e teve três versões: *Body Weave 2.0*, *Body Weave 1.5* e *Body Weave 1.0*. Estas duas últimas versões eram *off-line*. Em entrevista concedida para esta pesquisa (Dezembro de 2015), Krotoszynski relata que no título da obra está o conceito: *body* - corpo e *weave* - onda, ou seja, integrar som, corpo e movimento. Para experienciar a obra, deve-se fazer o login no site <http://www.bodyweave.net>. Com o login no *site*, o interator pode gravar e enviar os seus próprios vídeos. No site, existe um prévio banco de dados com áudios e pequenos vídeos que vão se ampliando com os vídeos enviados pelos interatores. Cada interator é instigado a fazer o seu próprio vídeo utilizando-se dos vídeos do banco de dados, vídeos enviados por eles mesmo, assim como os vídeos de outros interatores. Compõe-se um banco de vídeos coletivos. No *site* do projeto, Krotoszynski denomina como um “playground audiovisual online” o que deixa implícita a ideia de participação e interação com a obra. Este lugar de *playground*, se aproxima da ideia de artista como jogador em Flusser:

O artista deixa de ser visto enquanto criador e passa a ser jogador que brinca com pedaços disponíveis de informação. Esta é precisamente a definição do

<sup>79</sup> Todavia, fragmentos da obra podem ser vistos no vídeo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4Rkx3wUqgOo> (Acesso em Outubro de 2015).



termo ‘diálogo’: troca de pedaços disponíveis de informação. No entanto, o artista brinca com o propósito de produzir informação nova (FLUSSER, 2008, p. 122).

Nesse sentido, a obra se compõe a partir do diálogo, da possibilidade de participação, de agregar vídeos, pedaços disponíveis de obra que se recompõe como uma nova obra, a partir do ato de jogar do interator. O ato de jogar desloca a posição de artista que detêm os poderes sobre a obra, visto que, assim como em *Hipercoreografia*, a obra completa-se a partir do gesto do outro, uma criação que é coletiva.

Dentro do contexto da *webdance* citamos ainda o trabalho da companhia francesa Magali et Didier Mulleras, no projeto *Mini@tures* (1998-2001), o qual há as *micro-metragens choreographiques* (curta metragem coreográfica). São videodanças realizados para *web* que tem em média 25 segundos de duração. Seguem uma estética que joga com durações efêmeras no ciberespaço. Assim, há uma estética *web* na escolha do formato de vídeos curtíssimos. Estes vídeos curtíssimos, seguem a estética da velocidade do ciberespaço e a simultaneidade daqueles que navegam fazendo seus próprios percursos, optando por notícias, vídeos e leituras curtas, no sentido de acumular o maior número de informações possíveis. Um vídeo como *Mini@tures*, seguramente tem uma quantidade maior de acessos do que um vídeo que dura 40 minutos, por exemplo. Todavia, este trabalho não envolve táticas de *corpo composto*, visto que não vai além da possibilidade de outros modos de exibição da obra. Disponibiliza vídeos curtíssimos na internet, mas não gera outros modos de contágio que levem em consideração a possibilidade de colaboração que a rede possibilita. A internet é utilizada como mais um “local” de veiculação da obra. Ademais, ainda que os vídeos sejam compostos com uma estética *web*, como já citado, não leva em consideração outras possibilidades críticas da apropriação desse *environment* hipermediático. Vale ressaltar que, o olhar estético para as micropolíticas não é uma tática obrigatória para o *corpo composto*, coloca-se como uma das possibilidades.

De acordo com o texto do catálogo da companhia (2000/2001) o projeto *Mini@tures* teve 3 fases: Fase 1. *Du Réel au Virtuel (Do Real ao Virtual)*: 70 clips de videodança na *web*, que foram também editados em formato *CDRom*; Fase 2. *Du Virtuel au Réel (Do Virtual ao Real)* com performance, dança e vídeo: O *leitmotiv* da criação das obras nesta fase baseou-se na relação entre o dançarino em tempo real e o vídeo projetado com o dançarino na imagem pré-gravada; Fase 3. *Du Réel au Virtuel (Do Real ao Virtual)*: continuação da fase 1, no qual

produzem mais 30 clips de vídeodança para a *web*. No entanto, este formato *web* do projeto não se configura de modo aberto, como na *Hipercoreografia* e no *Body Weave*.

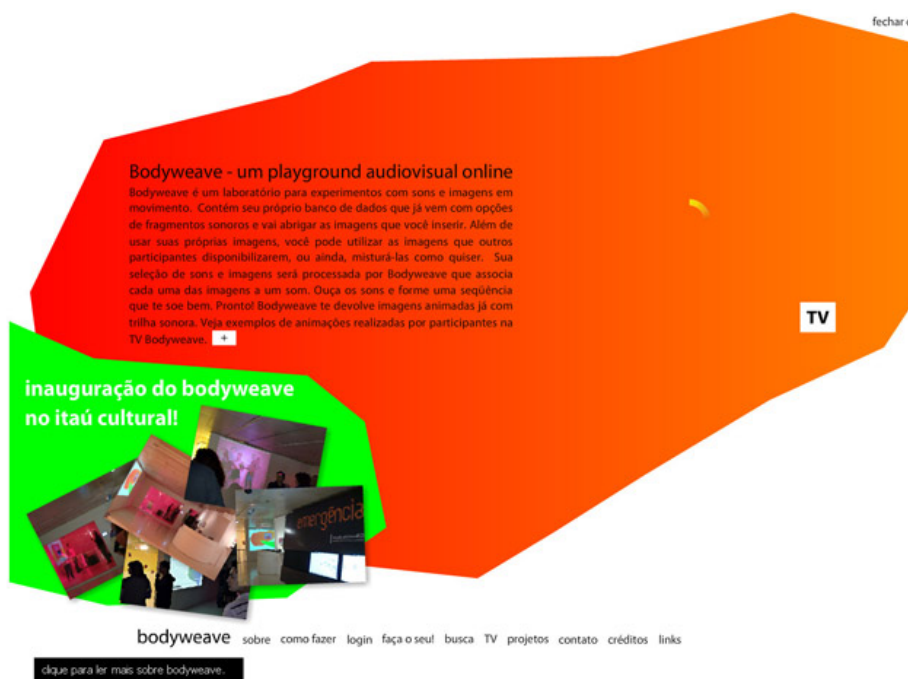
No que tange à fase 2, *Do Virtual ao Real*, o projeto se desdobra para o palco, onde os vídeos *Mini@tures* são projetados como cenografia (ver figuras 160 e 161). Esta realização nos palcos, se faz potente na medida em que se dá para além de uma tradução do que foi realizado no vídeodança. Pois, partem de estratégias diferentes, a vídeodança é criação para ser dançada junto com a câmera, acompanhada pelo olhar da câmera, para ser vista desde uma tela. Demanda também um *site-specific* da tela como espaço de dança, e abarca ainda um modo de coreoeditar, onde a tecnologia é par da dança. Quando muda o espaço expositivo, e entra a relação entre vídeodança e corpo em tempo real, todo o contexto se altera. Criam-se outros espaços e outros corpos.



160 e 161. Magali et Didier Mulleras, *Mini@tures Fase 2*, 2001.

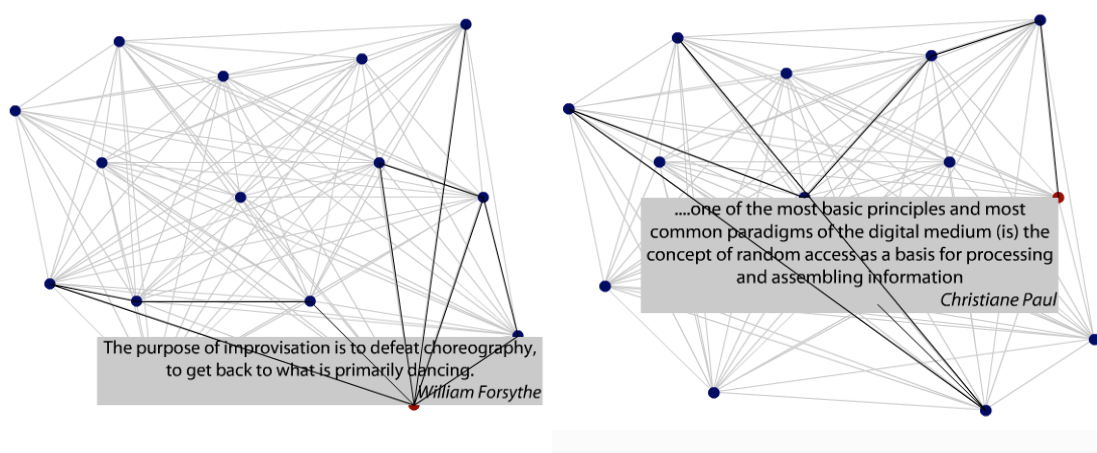


162. Lali Krotoszynski, *Dance Juke Box*, 1999

163. Lali Krotoszynski, *Dance Juke Box*, 1999.164 e 165. Lali Krotoszynski, *Body Weave*, 2008.

A companhia optou esteticamente por apresentar os vídeos *Mini@tures* em projeções que compõe os sentidos da obra ao vivo. Ao examinar as cenas da obra, que dialoga videodança/cenografia e corpo/movimento em tempo real, constata-se um modo de hipertexto, de sentidos que se compõe como camadas. A relação entre a imagem da videodança e o corpo que dança em tempo real, se realiza como camadas de corpo e imagem. Há uma sobreposição entre corpo e imagem, que coloca o próprio dançarino em tempo real como uma camada do vídeo, como uma imagem. A tática de *corpo composto* se realiza neste intervalo, onde borram-se as fronteiras, onde não distinguimos facilmente o corpo da imagem. Onde corpo e imagem se dão como peles de uma mesma corporeidade.

Por fim, cito o projeto *Motion Study* (2007) do Shiftwork, grupo formado pela dançarina Christinn White e o fotógrafo Jake Messenger entre 1999-2009, em Cambridge (Inglaterra). Incorpora elementos das artes visuais, dança e tecnologias digitais; composto de vídeos, gráficos, animações e jogos. É uma obra para ser acessada na internet e que só se realiza com o acesso<sup>80</sup> à mesma. *Motion Studies* também foi objeto de estudo no mestrado de White (2003), neste a autora deixa claro que um dos conceitos fundamentais do projeto foi o trabalho não-linear. Assim, a obra se compõe de seis sessões de danças que se apresentam no momento da abertura de *Motion Studies*. A partir daí, a audiência escolhe por onde começar, qual o meio e o final. Cada uma das sessões tem uma tônica diferente; seja o jogo, um vídeo de animação, um gráfico. Abaixo, diagramas que aparecem na página de abertura da *webdança*:



166 e 167. Shiftwork, *Motion Study*, 2007.

<sup>80</sup> Pode ser acessada neste link: <http://www.shiftwork.org.uk/motionstudies>. Acesso em Outubro de 2014.

Cada ponto do diagrama tem uma frase de autores diferentes. Selecionei duas frases, a do dançarino|coreógrafo William Forsythe: “O propósito de improvisação é derrotar a coreografia para obter de volta o que é primariamente dança” (tradução nossa). E a segunda frase da curadora Christiane Paul: “Um dos princípios mais básicos e um dos paradigmas mais comuns do meio digital é o conceito de acesso aleatório um procedimento básico de processamento e montagem de informações” (tradução nossa). Estas frases, assim como outras que encontram-se nesse diagrama, são bases conceituais para o entendimento da obra. White, desde o princípio, já desvenda aos interatores o processo de composição da obra: *assemblage*, aleatoriedade e montagem. Princípios que também estão presentes na improvisação, quando Forsythe defende a “derrota” da coreografia no processo de improvisação. O próprio processo de improvisação se dá a partir do aleatório, da *assemblage* de movimentos que se montam ao acaso. Aquele que participa da obra, vai se deparar com uma plataforma que se compõe de um extenso banco de dados, que vai ser montado a partir da aleatoriedade. Embora trate-se de um modo de interação a partir do randômico|aleatório, a participação de cada interator vai resultar numa “improvisação” diferente da plataforma. Uma *assemblage* digital de dança, que requer a participação do interator para que ela ocorra. *Motion Studies*, assim como *Hipercoreografia* e *Body Weave*, podem ser lidos como concepções de obras que se relacionam com os pressupostos da sociedade em rede, que levam em consideração o grau de permeabilidade da obra no encontro daqueles que irão propor outras composições, outro começo e outro fim. Leva em consideração o ciberespaço como espaço de arte compartilhada, praticam-o como “espaço do saber”.

Para Pierre Lévy, o ciberespaço é enfatizado como “espaço do saber” (LÉVY, 1994), onde o conhecimento é compartilhado, difundido e acentral. O autor afirma que esse espaço possibilita retornar às características nômades dos povos primevos, onde se constitui um novo nomadismo que não é o território geográfico, nem o das instituições ou dos Estados, mas um espaço invisível de conhecimentos, de saberes e de potências de pensamento. Todavia, vale a ressalva de que no processo social de construção da cibercultura como espaço do saber, estes pressupostos ainda são ideais a se alcançar. Em relação às obras, Fildes, Krotoszynski e White vão em direção à obra compartilhada, à possibilidade de compor em conjunto, no encontro/interação daquele que participa da obra. Incitam a não linearidade, o conhecimento coletivamente produzido. São obras que se realizam a partir da atualização/encontro com a

audiência, o participante. Trata-se de *corpo composto* pelo estado de afecção provocado naquele que se depara com a obra, intensificada pela possibilidade da criação coletiva, colaboração e jogo, crítica à autoria e atravessamentos da pós-produção e copyleft<sup>81</sup>.

### ***Videocenografia /VC***

O termo “videocenografia” advém da junção entre vídeo e cenografia (cenário) e, talvez, seja um conceito problemático, no campo das táticas de *corpo composto*. No que tange à composição da imagem na dança, convencionou-se nomear como "videocenografia" as imagens projetadas em anteparos no espaço cênico. Todavia, esse conceito limita a potencialidade da relação entre dança, corpo e imagem, visto que frequentemente as imagens projetadas atravessam a função de cenário e colocam-se como potência de dança.

Nesta, a imagem que se projeta nos ecrãs dispostos no palco, e que aparentemente confunde-se com cenários, trata-se de um modo de articular os contágios entre corpo e tecnologias da imagem. Uma imagem na qual usualmente emprega-se primeiramente em sua relação com a dança, ainda que pareça realizar-se apenas como um componente do cenário, ao ocupar e instaurar um espaço na cena. Nesse sentido, o posicionamento que se quer defender nessa pesquisa é o de que, tais imagens digitais se colocam além da "função espacial" própria dos cenários: não se compõe apenas como espaço, mas compõe o próprio corpo em cena, compõe a dança. Assim, o *corpo composto* busca a imagem que vai além do conceito de videocenografia, para realizar-se como um par de dança que se compõe em conjunto: o corpo presente em cena e a imagem do *quasi-corpus*. Em configurações que o próprio corpo presente recompõe-se como um corpo expandido no ecrã. Assim, chamar a atenção para este aspecto, trás a necessidade de refletir sobre os modos de articulação da imagem na dança, que vão além das funções espaciais. Talvez o termo “videocenografia” não dê conta da complexidade da composição. Isso sem mencionar as obras que lidam com a interação e aumentam a complexidade. Dai a convicção de que, “videocenografia” não é o termo mais

---

<sup>81</sup> Enquanto *copyright* refere-se aos direitos autorais, da preservação dos direitos do autor (*software* de proprietário, por exemplo), o *copyleft* é livre, ligado ao domínio público no meio digital (*software* compartilhado, livre e gratuito, por exemplo).

adequado, pelo fato de não abarcar os campos múltiplos da imagem que vão além do espaço. Todavia, será utilizado, como um termo provisório, até que apareça outro mais coerente

Alguns autores de língua inglesa referem-se ao *screendance* como um tipo de videocenografia. *Screendance* é o termo mais usado para referir-se à videodança. Todavia, há especificidades entre estas duas possibilidades. Diferente do videodança, muitas vezes a videocenografia pode não ter qualquer representação visual do corpo em movimento, mas grafismos e imagens outras que compõe com o conceito da obra. Todavia, a videodança também pode ser composta sem a presença de um corpo na imagem, pode ser um modo de objeto coreográfico - *choreographic objects*<sup>82</sup> (FORSYTHE). A videocenografia pode ser composta por imagem pré-gravada (como um vídeo) ou uma imagem gerada em tempo real, todavia a videodança também pode ser composta em tempo real, basta lembrar os trabalhos de Alejandra Ceriani. Nesse sentido, o que de fato diferencia a videodança de uma videocenografia? O diálogo com o dançarino em cena e o modo como este encontro realiza-se. A princípio, esta é a ideia central que os diferencia, enquanto a videodança apresenta-se ao espectador, a videocenografia apresenta-se ao espectador e interage com o dançarino. Há um dançarino em cena que compõe a dança a partir do diálogo com a imagem, principalmente quando esta é composta em tempo real. Seguiremos com a discussão sobre o tempo, uma vez que o tempo real foi citado e a interatividade, quase sempre, demanda reflexões sobre temporalidade.

### ***Videocenografia em tempo real: o duplo da ubiquidade***

Há múltiplas possibilidades de se pensar e praticar o tempo na dança transmídia. Todavia, o crescente uso de projeções de imagem no palco, esbarra em usos simplistas que não levam em consideração as questões da composição corpo-imagem-dança. Nestes casos, não é raro ver obras na qual a câmera está fixa em um tripé do começo ao fim da apresentação. Nestas obras,

---

<sup>82</sup> Conceito do coreógrafo William Forsythe, que está ligado ao contexto amplo do ato de coreografar. Este conceito expandido é visível em suas produções que transitam entre danças para o palco, instalação, vídeos, filmes, capturas digitais do movimento, dentre outros investimentos com as tecnologias. Vai além da ideia de que a presença do dançarino é imprescindível para que uma coreografia aconteça. Coloca que a coreografia pode ser um canal para o desejo de dançar, mas nem sempre liga-se à dança, mas sim à multiplicidade, pensamento, ideias diversas, modos de organização; uma tomada ampla do conceito de coreografia. O ensaio do coreógrafo chamado *Choreographic Objects* pode ser lido em: <http://www.williamforsythe.de/essay.html>. Acesso em Junho de 2014.

em geral, faz-se a transmissão simultânea do que acontece na cena e a câmera que “aponta” para o palco tem a mesma perspectiva do público. De outro modo, coloca-se a câmera e o público “sentados” no mesmo lugar. Contudo, há muitos coreógrafos|dançarinos que despertaram para o fato de que é preciso compor dança-imagem-corpo, ou em outras palavras, é preciso estar atento à composição do *corpo composto*. Nestes casos, por exemplo, há investimentos no movimentos da câmera, com o *zoom* em determinados detalhes do corpo|dança, outras perspectivas da câmera que não se coloque desde a mesma localização|perspectiva do público. Estes são detalhes que possibilitam um olhar mais aproximado do público, mudam a perspectiva e operam mudanças na percepção da obra.

Sobre a composição da obra em tempo real, estas realizam-se como telepresença, porém em “circuito fechado”. Frequentemente, a obra que faz a transmissão e a projeção da imagem do dançarino em tempo real, agencia a telepresença do dançarino. Para simplificar: se há uma câmera ligada que filma o dançarino e esta imagem é projetada em anteparo disposto no espaço cênico, trata-se de telepresença. Embora ainda não tenhamos conceituado a telepresença<sup>83</sup>, pode-se facilmente compreender que compõe-se de um tipo de tele-presença do corpo na imagem. Há coerência no emprego do termo “telepresença” quando trata-se de uma imagem em tempo real, no qual o tempo da transmissão da imagem coincide com o tempo da captura. Todavia, alguns autores, como Lucia Santaella (2003), defendem que o uso da telepresença deve ser usado somente no “circuito aberto”. Este, por sua vez, se dá a partir da conexão da rede internet, que conecta dançarinos que estão distantes. Este modo de telepresença relaciona-se diretamente à “ubiquidade”, que refere-se ao estar “presente” em diferentes lugares. Como exemplo, o duo de dançarinos que cruzam a costa e fazem a dança no ciberespaço, possibilitada pela mediação do computador. De modo que, por exemplo, pode-se ter um dançarino na Espanha e outro no Brasil. O dançarino ubíquo espalha-se, cruza o ciberespaço e projeta-se em outros locais. Mas, na telepresença em circuito fechado, o corpo também espalha-se, está no palco e está telepresente na tela, portanto há ubiquidade. Mas, não tem a possibilidade de cruzar a costa, salvo se constitui um circuito aberto a partir dos sistemas de videoconferência e *streaming*. Considerando a ubiquidade, em algumas propostas de videocenografia há uma redundância da presença do corpo que ocupa o palco e a tela de projeção, o que pode incitar o duplo. Gostaria então de refletir sobre este aspecto, do duplo

---

<sup>83</sup> O conceito será abordado de modo aprofundado no sub-ítem da cartografia “Dança Telemática”.



incitado pela ubiquidade em circuito fechado, já que é bastante presente nas videocenografias das danças transmídia.

A princípio, a potência da ubiquidade é estar presente em vários lugares ao mesmo tempo, em composições de dança que envolvem dançarinos geograficamente distantes. Assim, na telepresença em circuito aberto (a que se dá no ciberespaço com o uso de videoconferência e sistemas *streaming*), o corpo espalha-se; sua imagem é projetada em outra tela, outro palco em outra cidade ou país. Todavia, quando projeta-se a imagem da dança em tempo real, no mesmo lugar em que esta sucede (circuito fechado), pode haver uma redundância da presença que provoca o duplo. Assim, o dançarino está “presente” duas vezes no mesmo lugar: a presença do corpo no palco e a telepresença do corpo espectral projetado. Esta configuração pode gerar uma fragilidade da presença do duplo, e retoma a discussão já realizada sobre o fetichismo. Nesse contexto, vale ressaltar que não há regras fixas e nem sempre a ubiquidade redundante provoca o surgimento do duplo. E isto quando não realiza uma fuga da ubiquidade redundante, como pode-se ver em Meg Stuart (ver figura 168), na obra *The Fault Lines* (2010).

Nesta obra de Stuart, projeta-se uma imagem que é composta em tempo real, que lida com os corpos que se tornaram imagem. Pode-se ver os dois dançarinos em cena sendo reprojeta- dos na tela, mas com diferentes nuances que desmontam a aparente semelhança e ubiquidade redundante entre os dançarinos presentes (em cena) e os fragmentos de corpos espectrais (imagem|*quasi-corpus*). Nesta obra, algumas táticas de composição da imagem vão além da ubiquidade redundante, como pode-se ver neste agrupamento (de táticas de *corpo composto*) que proponho. Antes, vale lembrar que o *corpo composto* se dá na afecção entre imagem (*quasi-corpus*) e corpo (dançarino presente). Assim, considerando que trata-se do encontro entre pixel e poros, as táticas de *corpo composto* podem referir-se à imagem, ao corpo ou ao processo do encontro. Neste âmbito, há possíveis táticas de *corpo composto*, que estão relacionadas ao diálogo-encontro entre pixel e poro. Táticas que afirmam-se a partir do modo como compõe-se o *quasi-corpus* (a composição da imagem) como uma linha de fuga da ubiquidade redundante. Ligadas ao modo como o *cameradancer* se posiciona para com a imagem|dança; As interações com as imagens da videocenografia e as operações de invisibilidade, como pode-se ver nestas táticas agenciadas na obra *The Fault Lines*: 1. *Cameradancer* que coreografa o espaço e constrói os sentidos da obra: No processo de

captura da imagem, a câmera se coloca como um tipo de vasculhamento do corpo. Opta-se pelo plano detalhe, em *zoom*, de uma imagem que não ocupa todo o campo. Ao contrário, a imagem é recortada como um foco (circular) que não ocupa toda a tela, o que também intensifica a ideia de *voyeurismo* e vasculhamento (ver figura 168); 2. Imagem como sobreposição: riscos sob a imagem projetada: Há uma sobreposição de recortes do corpo, riscos e desenhos. Estas imagens são feitas em tempo real com uma caneta preta, cria-se uma camada de escritos/desenhos sobre o corpo (ver figuras 169 e 170). Quando a câmera captura os corpos em cena e reprojeta na tela, os corpos se compõe como aquilo que se re-presentifica com o olhar da câmera em diálogo com os desenhos e a dança. 3. *Quasi-corpus* como tática de desprogramação: O uso de imagens granuladas que poeticamente fazem uma elogio à imagem precária, ao turvo e granulado que não se vê (ver figura 171) Novamente depara-se com as questões da invisibilidade e a anamorfose como falseamento.

Nesse sentido, as táticas de *corpo composto* em *The Fault Lines*, que afastam-se da ubiquidade redundante, estão ligadas aos recortes do corpo (do corpo editado em imagem circular que corroboram para pensar numa recomposição do corpo no ecrã); às intervenções de riscos na imagem (da gestualidade que atravessa a imagem); à imagem precária como composição de invisibilidades. Vale avizinhar-se à relação entre imaterial e mimético em Dubois: “Quanto maior o grau de analogia (o poder mimético) entre imagem e movimento, mais imaterial torna a imagem (2004, p. 60)”. Uma vez que as táticas de *corpo composto* citadas afastam-se do duplo mimético, a questão do imaterial é novamente descartada da discussão. Estas táticas, denotam a atenção dada à espessura da imagem (e sua materialidade), de articular modos de atravessamentos a partir de imagens que não se constituem como meros duplos do dançarino, ao contrário, apresentam imagens díspares entre a presença física e a representação midiática, para citar o modo como Pavis e Lehman referem-se à imagem. De modo que, tem-se mais uma reinvenção que uma representação midiática do corpo, ligado ao mimético. O dançarino, em configuração *quasi-corpus* (imagem), propõe rupturas que não contentam-se com o corpo espectral como representação midiática do corpo em cena. Mais que isso, apresenta-se como afecção do corpo em cena, vai além do duplo, ao realizar-se como reinvenção, dessemelhança, gestualidade e invisibilidade. O *corpo composto* compõe-se nestes atravessamentos, o que poderia ser uma ubiquidade redundante surge também como uma ambiguidade da presença. Não por ligar-se ao mimético, mas pela materialidade que compõe a imagem investida da afirmação do *quasi-corpus* como

reinvenção do corpo presente, como uma afecção deste corpo. Por fim, nesta obra a videocenografia em tempo real é usada de modo sensível e tático, ao ponto de não esbarrar nas discussões sobre fetichismo e narcisismo.

Já nas obras do francês Rachid Ouramdane<sup>84</sup> (ver figura 172), os vídeos que apresentam-se são, em sua maioria, pré-gravados. O coreógrafo tem um modo peculiar de composição, já que muitas das imagens são compostas no trânsito entre cinema, vídeo e documentário. Identidade, sexualidade, pós-colonialismo, *no borders*, são temas recorrentes em Ouramdane. Este modo documental de composição e exibição das imagens, fortalece as discussões levadas a cabo pelo coreógrafo. Na obra *Far...* (2008), trata-se deste modo de composição. Neste solo, há o vídeo-documentário de sua mãe, em relato sobre a história do pai de Ouramdane. Um relato de quando seu pai era soldado na Argélia, então colônia francesa, e foi torturado com choques pelo exército francês. No vídeo, ela conta os detalhes sobre a tortura, como amarraram os fios no corpo e outros detalhes do eletrochoque. Nesta obra, o coreógrafo discute questões sobre o colonialismo e o pós-colonialismo. Ao retomar a memória do pai, coloca-se como um filho do pós-colonialismo, já que ele é considerado francês, mas tem descendência argelina. Na sua apropriação crítica, conta a história do pai e dá voz a outros tantos torturados, vítimas do colonialismo. Questiona o constante estado de guerra ao qual estamos expostos, do qual pouco se fala. No chão do palco estão dispostos vários fios e sensores, quando o coreógrafo pisa neste sensor, iniciam os vídeos e os áudios, com relatos de pessoas que passaram pela guerra. Ashley Ferro Murray (2014) faz uma interessante crítica, sobre os diferentes significados do fio (do inglês *wire*) nesta obra: do fio o qual o seu pai foi torturado; o fio que Ouramdane pisa no palco, como uma apropriação deste território ocidental, que o autoriza a enunciar as atrocidades colonialistas a partir da dança; o “sem fio” ou o *wireless* das conexões globais e a pseudo mobilidade de muitas ex-colônias na contemporaneidade. As fronteiras abertas das redes e do ciberespaço (a presença do *wireless*), uma utopia digital, já que na vida cotidiana a maioria da população mundial permanece imóvel e não tem direitos ou condições de ir a qualquer lugar fora do seu país, como pode ser visto nas discussões sobre a imigração e os refugiados. O único que está “livre” é o fio. O sem fio, do inglês *wireless*.

---

<sup>84</sup> Outras obras do coreógrafo/dançarino Ouramdane podem ser vistas em <http://www.rachidouramdane.com>. Acesso em Julho de 2015.

A composição da imagem nas danças de Ouramdane, passa pelo investimento da imagem como documento, arquivo e denúncia. No que tange a este aspecto, Jacques Aumont (2011, p.134), ao discutir sobre a imagem como documento, apresenta duas articulações, uma liga-se ao aspecto espelho, e a outra ao aspecto mapa. O autor faz a discussão ao articular as noções de espelho e mapa em Gombrich, na obra *Mirror and Map: The Image and the eye* (1982). No que tange ao espelho, Aumont passa pelo mito de Narciso, refletindo a imagem-espelho e seu aspecto de similitude exata, de semelhança e de duplicação de certos elementos da realidade visual. Em *Far*, trata-se do aspecto mapa da imagem, no qual o autor enfatiza os esquemas múltiplos, que podem ter propósitos tais como: “permitir a circulação, resumir uma situação política ou econômica, indicar um relevo, etc” (AUMONT, 2011, p.135). A imagem-mapa, nesta obra, liga-se aos mapas geopolíticos que o coreógrafo propõe, da dança como um pensamento de corpo, um tipo de dança que é documental. Nesse contexto, indicar um relevo, coloca-se como uma evidencia de problemáticas que envolvem a dança, mas vão além. A obra *Far...*, à princípio, pode parecer apenas auto-biográfico, mas vai além da ideia de que a história apresentada pertence somente a Rachid Ouramdane, ao contrário, são histórias dos muitos que foram colonizados e/ou passaram por momentos de guerra e tortura.

A portuguesa Vera Mantero faz um uso similar do vídeo-documentário na obra *Os Serrenhos do Caldeirão* (2012), a qual compõe-se de antropologia ficcional, a partir do diálogo com o documentário, que mostra não somente vídeos, mas também áudios e fotos projetadas, da suposta desertificação da comunidade Serras do Caldeirão. Do mesmo modo, há um tom de denúncia, de dança documental, a partir do uso deste tipo de vídeo. A tática de *corpo composto* está na composição da imagem e da dança como um mapa documental, que expõe questões que necessitam ser vistas e discutidas. Mas também no modo como há um posicionamento de corpo, a partir da imagem como coreopolítica (LEPECKI, 2011). Vale ressaltar que, o *corpo composto* se constitui, também, como uma alternativa aos modelos hegemônicos das relações entre corpo e tecnologia. A tática está em fazer visível as questões urgentes do descolonialismo na contemporaneidade, além do tratamento da imagem como um mapa que pode articular não somente questões estéticas, mas também políticas. Se antes, algumas táticas de *corpo composto* foram defendidas a partir da tática de invisibilidade, a situação inverte-se. Já que é no desvio da invisibilidade que esta tática de *corpo composto* se coloca, pelo menos em relação aos vídeos documentários que a obra *Far*, apresenta em cena.

Nesse sentido, vale novamente ressaltar que as táticas não são fórmulas fixas, são mutáveis e também sofrem desvios.

### ***Das disposições do ecrã***

Por fim, vale citar alguns investimentos sobre as múltiplas possibilidades de disposição e apresentação das telas de projeção (os ecrãs) na cena da dança transmídia. O *videomapping* (projeção mapeada de vídeo), por exemplo, tem instigado estas múltiplas possibilidades que refletem-se no modo como articula a relação entre imagem, arquitetura e cena. O mapeamento da imagem vai além da superfície 2D, mapeia as formas do objeto (ou espaço) para chegar ao 3D. As questões técnicas do *mapping*<sup>85</sup> não serão discutidas. Já que a pesquisa interessa-se mais pelos modos de composição da imagem, que envolvem os seus regimes estético-políticos. De modo que, debruçar-se profundamente nos aspectos técnicos do *mapping*, fugiria das questões táticas tratadas na pesquisa, já que tomaria o tempo de reflexão que não se dispõe.

De todo modo, vale ressaltar os usos do *videomapping* na obra 3D (*Embodied*) do coreógrafo norte americano Yacov Sharir. A obra recebeu o prêmio Best Vídeo Design 2013 pelo Austin Critics Table Awards. Trata-se de uma complexa montagem, já que compõe-se a partir da imersão, realidade aumentada, *motion tracking*, visão computacional e o uso de sensores. As imagens foram projetadas a partir do mapeamento 3D da projeção, neste caso, o palco transforma-se em um cubo. Vale também citar as práticas de *videomapping* do grupo Mesa de Luz (Brasil- Brasília), que tem feito parceriais com grupos de dança e teatro. Dentre as quais, a obra *Havia* (2013), em parceria com a Companhia B de Teatro, também de Brasília-DF.

Apresento, ainda, algumas obras de dança transmídia que partem do investimento na distribuição dos ecrãs no palco. Levando em consideração que “mapear” está relacionado ao espaço e ao topológico, estas obras apresentam as primeiras pistas para pensar na relação entre imagem e criação de espacialidade. Embora não componham-se a partir do

---

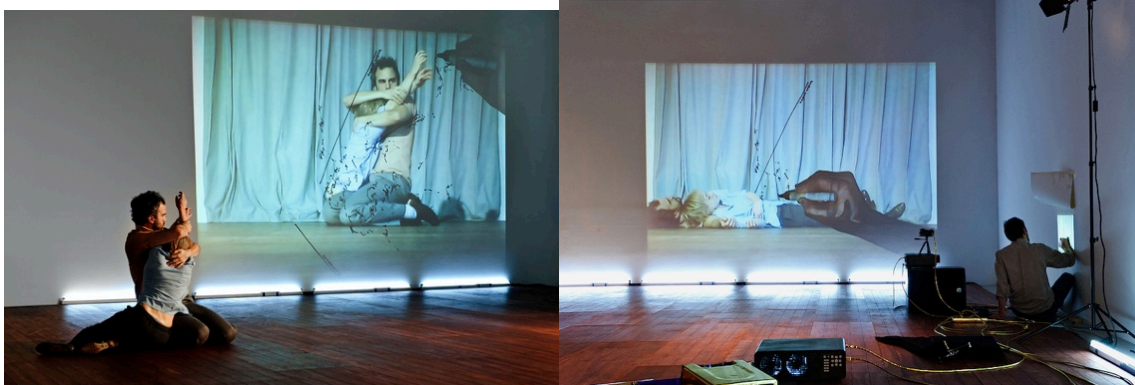
<sup>85</sup> Caso tenha interesse nas questões sobre o *videomapping*, consulte a dissertação de Mestrado de Márcio Hofmann Mota (UnB): *Video mapping / projeção mapeada : espaços e imaginários deslocáveis* (2014) - PPGAV – UnB. Ver também as obras com uso do *videomapping* interativo do alemão Klaus Obermaier.

*videomapping*. Os anteparos múltiplos de projeção podem ser vistos nas obras de dança transmídia do chileno Pablo Ventura (radicado em Zurique) e do brasileiro Paulo Caldas. Em *De Humani* (2002) de Pablo Ventura, a obra compõe-se a partir de sistemas interativos, onde “todo o trabalho é para ser percebido como um corpo ativo” (VENTURA, 2003, texto do release<sup>86</sup>). A imagem coloca-se também como corpo ativo. Os múltiplos ecrãs também estão presentes na obra *Grafismos* (2011), de Paulo Caldas na direção da Staccato Dança Contemporânea (ver figura 173 e 174). Os “grafismos” são recorrentes nas obras de Caldas, em suas pesquisas de composição com base na escrita do corpo e do movimento. Por fim, vale ressaltar o trabalho que integra arquitetura, tecnologia e dança do coreógrafo belga Frédéric Flamand (ver figura 175), que dirigiu o Ballet Nacional de Marseille-BNM (França), no qual convidou arquitetos e designers para o processo de criação das obras. Na obra *Metamorphoses* (2007), por exemplo, tem figurino e design dos brasileiros Humberto e Fernando Campana. Estas obras de dança, instigam a sair dos usuais *squares* das telas retangulares. Nesse sentido, a projeção mapeada (*videomapping*) colabora para compor outras possibilidades para a disposição da imagem no espaço. Contudo há outras proposições que articulam espaço, arquitetura, imagem, corpo e dança que afastam-se da usual hegemonia espacial dos anteparos de projeção fixados no fundo do palco.



168. Meg Stuard, *The Fault Line*, 2010.

<sup>86</sup> Release disponível em: <https://www.ventura-dance.com/works/corporis>. Acesso em Março de 2016.



169 e 170. Meg Stuard, *The Fault Line*, 2010.

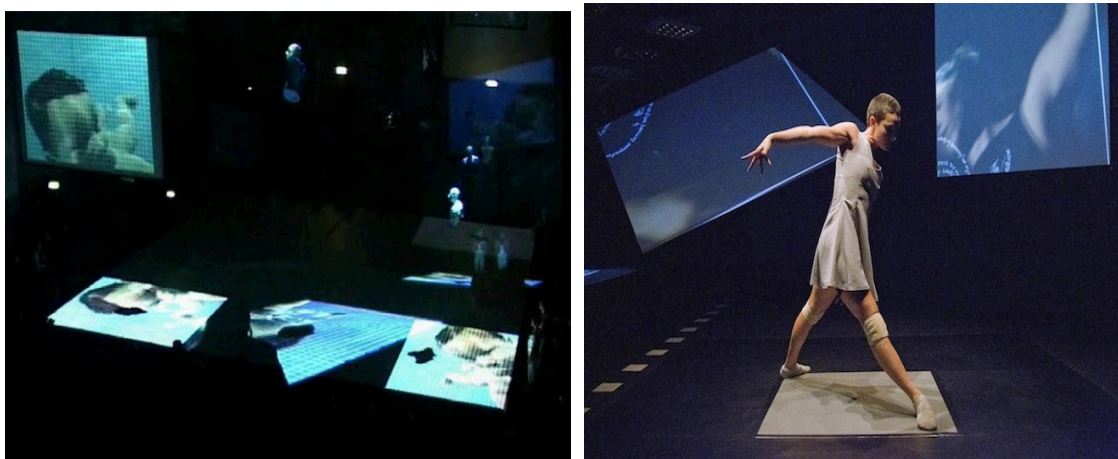


171. Meg Stuard, *The Fault Line*, 2010.



172. Rachid Ouramdane, *Far...*, 2008.





173 e 174. Paulo Caldas *Grafismos*, 2011.



175. Frédéric Flamand-BNM, *Orphée et Eurydice*, 2012.

### ***Cibercenários na dança***

O Cibercenário, é um termo concebido pela artista brasileira Tânia Fraga para definir os cibermundos criados por ela. Estes dialogam com trabalhos de dança e teatro e compõe-se de imagens sintéticas interativas. A artista desenvolve os cibercenários desde 2001, principalmente em colaborações com o grupo de dança norte-americano Maida Withers Dance Construction Company.

Os cibercenários são compostos por ciberseres que habitam cibermundos, estes últimos caracterizando-se como domínios tridimensionais. Os cibercenários são programas computacionais escritos nas linguagens VRML



(Virtual Reality Modeling Language), Java e JavaScript. Muitos deles foram concebidos de modo a incorporar, no comportamento dos objetos que os compõem, algoritmos utilizando procedimentos e incógnitas aleatórias (FRAGA, 2004, p.119).

Nestas obras em diálogo com a dança, é fundamental o aspecto da co-criação dos ciber cenários pelos dançarinos. Nesta definição, de ciber cenário defendida pela artista, a aleatoriedade deve-se também à improvisação dos dançarinos, que modificam o ciber cenário com a dança. Um sistema não permaneceria aleatório se os movimentos já estivessem totalmente pré-estabelecidos. Talvez permaneça, possivelmente sim, mas implica na instauração do impermanente a partir do fixo e não a partir da surpresa que pode ser gerada. Neste caso, a possibilidade da não linearidade é escamoteada, já que busca-se a “atuação (que) incorpora a aleatoriedade, pois devido à complexidade e não-linearidade do sistema de estruturação dos ciber-mundos, os intérpretes improvisam modificando-os” (FRAGA, 2004, 119).

Na obra de dança *Aurora: Fire in The Sky* (2001), colaboração entre Fraga e Maida Withers Dance Construction Company, o *leitmotiv* da obra foi a Aurora Boreal. Para isso, Fraga trabalhou com imagens da Aurora Boreal cedidas pela Nasa. Os dançarinos interagem com o cenário virtual a partir de um *mouse* sem fio integrado à dança. A partir do *mouse*, o dançarino em tempo real agencia mudanças nestes ciber mundos. Há uma co-criação dos ciber mundos pelo dançarino, que agencia câmbios nos nichos virtuais a partir da dança. Nesse trecho, Fraga afirma que o objetivo não é que os dançarinos “dominem” as incógnitas do ciber mundo ou que “controlem” tais fatores:

Embora seu corpo atue na transformação do espaço virtual ele não controla todos os fatores que provocam as mudanças, ou seja, ele determina, mas não domina conscientemente todas as incógnitas que compõem os ciber mundos, como por exemplo, as velocidades com que os objetos virtuais aproximam-se, afastam-se, ou mudam de direção. Os parâmetros e soluções computacionais não estão diretamente ligados à qualidade do movimento do corpo. No entanto há, durante a programação dos ciber cenários, uma profunda colaboração entre intérprete e a criadora dos ciber mundos (FRAGA, 2004).

Em entrevista para esta pesquisa, a artista deixa claro que não compõe suas obras a partir do ato de controlar, mas sim a partir da poética e do afecto: “Detesto controle e me assusta a falta de visão crítica sobre o problema. Como engenheiros são focados em controle. Não são eles que vão fazer esta abordagem, e sim nós artistas” (FRAGA, entrevista cedida para a

pesquisa em 23|03|2016). A artista comparte da crítica que esta perspectiva faz ao controle, para o qual é preciso ir além. Este fato é visível no modo de composição, que requer a improvisação dos dançarinos para a intensificação do estado de aleatoriedade presente na obra.

*Gestação* (2001) é outra obra de dança na qual Tânia Fraga trabalhou em colaboração com Andréa Fraga da Silva. Nesta obra, a pesquisa de dança para o cibercenário partiu da técnica de Klauss Vianna. Da Silva ressalta a escolha: “justamente porque propõe a construção do movimento a partir da percepção do fluxo entre as informações internas do corpo e as vindas do entorno, em forma de improvisação” (2008, p.74). A presença da improvisação denota o estado da obra permeável, que não nega o estado transitório de uma obra que se completa em cena, quando a improvisação se realiza no momento da performance. Neste instante, tecnologia e dança se atravessam a partir da improvisação como tática de *corpo composto*. As relações entre causalidade e efeito dão lugar ao embrincamento entre a casualidade e o acontecimento. Assim, o corpo que improvisa vai se compondo a partir do embate/encontro com a tecnologia. Pois, não se tratam de obras com coreografia montada e fixa, mas sim de diálogo em composição com a tecnologia que dança com o corpo. Quando aberta a improvisações<sup>87</sup>, a obra recria-se a cada momento que se realiza/apresenta. De outro modo, seria apenas uma justaposição de corpo e imagem, mas sem atravessamento de um no outro. Nesse caso, a tecnologia seria apenas uma ferramenta, um elemento a mais. Mas, estamos propondo a perspectiva desde o afecto da dança em relação com a tecnologia, como par que faz possível uma conjuntura composta e totalmente imbrincada uma na outra: aquilo que se cria junto.

Destacamos, ainda, a obra *MindFluctuations*<sup>88</sup> (2015) em colaboração com Maida Withers (ver figura 176, 177, 178 e 180). Nesta obra, há 11 mundos virtuais que foram criados com o *software* Numeric Variations, além dos programas em Java, API, Java 3D e texturas criadas no Mathematic 8.0. Para estas texturas, Fraga inspirou-se nas imagens do artigo *Phrenology and the Psycograph* de Ellen R. Kuhfield, além de imagens da Nasa. Em *MindFluctuations*, o *mouse* sem fio dá lugar ao *neuroheadset*, uma espécie de capacete emocional (*emotive*

<sup>87</sup> Vale lembrar que as obras *Sentidos da Presença* e *Corpo em Obra* também utilizam a improvisação como tática de composição do *corpo composto*.

<sup>88</sup> Detalhes da obra podem ser vistos em: <http://maidadance.com/works/mindfluctuations/>. Acesso em Setembro de 2014.

*headset*), desenvolvido a partir da neurotecnologia. O dançarino que usa o capacete, tem seus estados emocionais “capturados” em forma de dados (ver figura na p.177, 178 e 180). O *neuroheadset* alimenta o computador com dados que interferem no processo autônomo dos reinos virtuais. De acordo com Fraga (2016), compõe-se interações exoendogênicas (*enxoendogenic*) nestes cenários. Para escolher e testar os parâmetros possíveis que o *neuroheadset* poderia proporcionar aos mundos virtuais, Fraga trabalhou com dois dançarinos da Cia Artesão do Corpo (SP). Este inicial trabalho de testes e reconhecimentos do *neuroheadset*, gerou um outro trabalho, chamado *Jardim De Epicuro*, apresentado no Paço das Artes em 2014. De acordo com Fraga, nestes laboratórios com os bailarinos foi possível entender as modificações possíveis que poderiam agenciar os 11 mundos virtuais em *MindFluctuations*, que são também as 11 partes em que se dividiu as *sketches* da obra: 1. *Egg*; 2. *Blackness*; 3. *Canibalization* (bando de animais e presas); 4. *Beginning*; 5. *Mathematical Brain*; 6. *Civilization*; 7. *Brain that creates art*; 9. *Collaboration*; 10. *Whitness (trancendency)*; 11. *Panspermia (seedind the universe with life)*. Na entrevista, Fraga relata um pouco do processo de composição de *MindFluctuations* e como os *Emotive Headsets* co-criavam os cenários virtuais que desenhou. Nestes relatos, alguns termos referem-se aos nomes dos 11 mundos, como na parte 4 que é a “canibalização (bando de animais e presas)”:

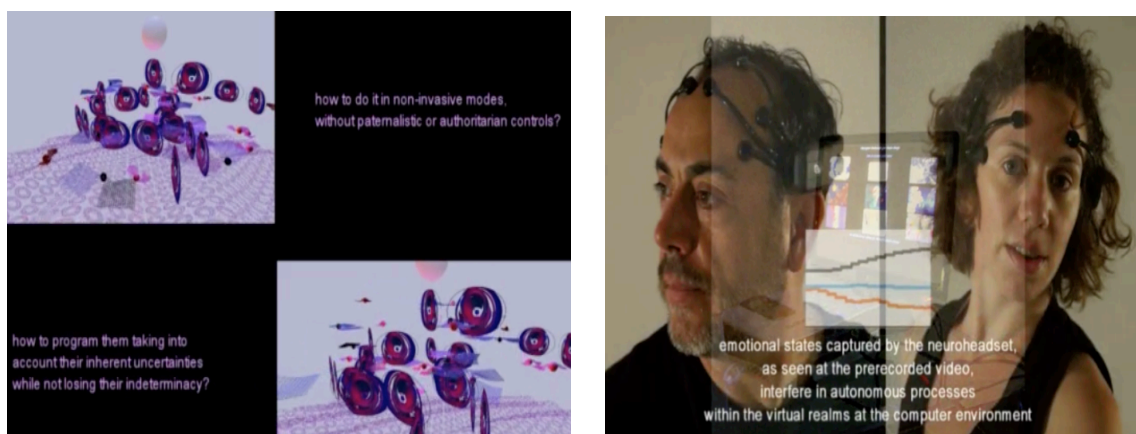
- Bolas em colisão com o piso tinham seus parâmetros alterados de modo que, quando o dançarino usando o capacete estava tranquilo, elas se moviam como as programei inicialmente. Quando estavam excitados elas ficavam malucas (foi uma loucura achar uma equação que não as mandava para o 'espaço sideral'. Tive ajuda de um matemático: Donizette Louro);
- Um dos bandos de bots perseguia um outro bando que fugia de modo que os bots do primeiro podiam tornar-se canibais. Num outro caso, em outro cibernundo, eles dançavam ao redor do perseguido em vez de 'comê-lo';
- Afetar o movimento da câmera virtual deixando-o caótico;
- Afetar a velocidade de partículas de modo que parecessem que haviam explosões de semem se espalhando pelo mundo;
- Afetar o crescimento de árvores fractais;
- Afetar o tremor de placas.

(FRAGA, relato do processo da obra *MindFluctuations*, entrevista concedida para a pesquisa em 23 de Março de 2016).

Neste relato, é possível identificar como se deu a co-criação dos cibernundos pelos dançarinos que interferiam nos processo autônomos destes mundos virtuais. As imagens que compõe o cibernundo se dão a partir da afecção com os dançarinos, realizam-se como uma tática de *corpo composto*. Ao se utilizar de *neuroheadsets* (ou *Emotive Headsets*) que

capturam estados emocionais, o projeto demonstra-se crítico e reivindica modos que não se limitam ao controle, como pode-se ver em trecho da parte 10 da obra (*Whitness |transcendancy*): “Como fazer isso em modos não invasivos ? Sem paternalismos ou controles autoritários. Como programá-los tendo em conta as suas incertezas inerentes, sem perder a sua indeterminação ?”<sup>89</sup> (ver figura 176). Fraga agencia táticas de *corpo composto* que levam em consideração a co-criação dos mundos virtuais pelos dançarinos que interagem com *mouse* sem fio e *neuroheadsets*. Esta visão crítica sobre os modos de composição, que devem ir além do controle, reflete-se na poética do seu trabalho baseado na indeterminação. Fator este que se faz presente na escolha de Maida Withers pela improvisação em cena.

A presença da improvisação e a escolha dos modos de composição da imagem compartilhada com os dançarinos, atesta o estado de permeabilidade e abertura das interações entre ciber cenários e dançarinos. Estas escolhas deixam claro o posicionamento da obra, que se compõe a partir das táticas de *corpo composto* que reivindicam as trocas, colaborações, estruturas abertas, improvisação, escolhas. Em suma, escolhas que se distanciam da ideia de controle que Fraga combate (como exposto em entrevista), sobretudo pela falta de visão crítica que este posicionamento implica.



176 e 177. Maida Withers e Tânia Fraga. *MindFluctuations*, 2015.

<sup>89</sup> Questão que consta no vídeo sobre o processo da obra. Este fragmento refere-se especificamente à parte 10 da obra. Vídeo disponível em: <https://vimeo.com/121074310>. Acesso em Setembro de 2015.



178. Maida Withers e Tânia Fraga. *MindFluctuations*, 2015. Fotos cedidas por Tânia Fraga.



179. Maida Withers e Tânia Fraga. *MindFluctuations*, 2015. Fotos cedidas por Tânia Fraga.





180. Maida Withers e Tânia Fraga. *MindFluctuations*, 2015. Fotos cedidas por Tânia Fraga.

### ***Dança Telemática***

O contorno do meu corpo é uma fronteira que as  
relações de espaço ordinárias não transpõem  
MERLEAU-PONTY

Na dança telemática, cada dançarino em um ponto remoto (pontos distantes) conectam-se a partir de sistemas de videoconferência e assim podem re-transmitir suas imagens e formar um tipo de coletivo de dança, porém desterritorializado. Para haver o encontro dos dançarinos e coreógrafos utiliza-se um *software* ou programa de videoconferência, isto é o que possibilita o “encontro” no espaço telemático. Além do recurso de videoconferência, alguns coletivos utilizam o sistema de *webTV*. Mas, ambos os recursos funcionam a partir de sistemas de *videostream*. Sobre a tecnologia *streaming*:

Permite comprimir a informação de áudio e vídeo, e enviá-la como um fluxo (*stream*) contínuo de pacotes TP através da rede, para serem executados mediante um *software* editor de multimídia. Isto permite escutar e visualizar os arquivos de forma sincronizada enquanto ainda estão sendo descarregados. O uso de servidores *streaming* permitem, também, a transmissão de eventos audiovisuais ao vivo e a intervenção de vários usuários simultaneamente (GIANNETTI, 2006, p.76).

A tecnologia *stream*, é a utilizada nos programas Windows Media Player 7.1, Quicktime Player 5/6, em programas de videoconferência como : I Visit, CUSeeMe, NetMeeting, Google Conference, Skype conference, dentre outros. Na videoconferência, *o stream* permite a quase simultaneidade entre a ação em espaço físico e a veiculação da imagem na rede Internet. Sucede o tempo real, que embora tenha um *delay*, pode ser conceituado como quase “ao vivo”.

A dança telemática implica telepresença; presença mediada pela tecnologia. O termo “telepresença” foi cunhado por Pat Gunkel (KAC, 1993, p 51). Em 1979 Marvin Minsk passa a usar o termo, inspirado na novela de Robert Heinlein de 1940, *Waldo*, que relata a performance de um ser do futuro que tinha o poder de colocar suas mãos em dispositivos de operação remota e dirigir os movimento de bonecos mecânicos poderosos chamados de *waldoes* (SANTAELLA, 2000, p.169). Na dança telemática, o dançarino estende sua ação telepresente para o ciberespaço. Na visão de Santaella, “A telepresença é um meio de comunicação que abre novas avenidas para a comunicação entre humanos e robôs” (SANTAELLA, 2000, p.196). Na dança em telepresença a comunicação é entre corpos que se encontram; se comunicam a partir da interface (o computador). A aspereza da pele toma aspectos espectrais, *pixels* compõem os poros abertos para a troca com outros corpos que se conectam em espaço telemático.

Todavia, o conceito de telepresença não se restringe à presença mediada por computador. Para Eduardo Kac, “O termo telepresença é definido com mais propriedade pela concretização do gesto à distância do que pela presença mediada pela telecomunicação” (KAC in ARAÚJO, 2005, p.109). Ao conceito de Kac, soma-se a definição de Santaella sobre a telepresença, “Significa estar aqui e estar em algum outro lugar ao mesmo tempo” (SANTAELLA, 2003, p.196). Nestas concepções, atuar fisicamente à distância já constitui uma telepresença, e não necessariamente a comunicação de áudio e vídeo nas videoconferências e salas virtuais. Assim, o conceito de “telepresença” aplica-se não somente ao ciberespaço, mas, também, às transmissões em tempo real (de imagens, sons e outros dados mediados pelas telecomunicações) que não operam necessariamente na internet. Pode-se considerar como telepresença a ação capturada e transmitida ao vivo (em tempo presente) para um monitor de televisão, em transmissões de imagem em circuito fechado, como nos

programas de TV ao vivo ou nos primeiros experimentos de videoinstalações com a participação do fruidor, e ainda nas videocenografias que retransmitem a imagem de um corpo em tempo real ao invés de usar vídeo pré-gravado.

A própria comunicação telefônica já seria uma telepresença, uma vez que a voz é transportada, possibilitando uma atuação à distância e a comunicação entre corpos telepresentes. O dispositivo transporta a voz, separa a voz do corpo e a transmite à distância; enquanto os corpos permanecem no mesmo espaço as suas cordas vocais vibram, a emissão sonora segue em outras tantas direções e localidades. Há ubiquidade pois o corpo está em espaço físico e seu corpo sonoro é transportado para o local do receptor. Assim, há uma distribuição deste corpo, de sua imagem e som, há ubiquidade. A ubiquidade, possibilidade de estar em todas as partes em qualquer tempo ou simultaneamente, é uma das características que faz nômade o corpo telepresente. A telepresença permite que o corpo espectral vagueie, transporte-se para outros lugares, seja visto entre continentes e inter-estados. Esta ubiquidade do corpo em telepresença possibilita pensar o conceito de dança enquanto dança nômade.

A tecnologia de transmissão de dados via satélite possibilitou conectar pontos distantes. Mas, o desenvolvimento da telemática com os sistemas computacionais, possibilitou maior interatividade entre pontos que se conectam no ciberespaço. No Brasil é crescente as iniciativas artísticas no campo da telemática, tais como: Corpos Informáticos, Rés do Chão, Performidia e Perforum, agrupamentos que realizam ou realizaram ações de *performance art* em telepresença. A Cia. Phila 7 e o grupo Erro realizam ações teatrais cruzando espaços físicos e telemáticos. No campo da dança no Brasil, o grupo de pesquisa Poética Tecnológica na Dança, o Quick, dentre outros.

O Grupo de pesquisa Poética Tecnológica na Dança foi criado na Universidade Federal da Bahia, coordenado pela professora/pesquisadora Ivani Santana (desde 2004). Dentre algumas obras em telepresença, citamos: *Versus* (2005 – Salvador, Rio de Janeiro e João Pessoa - ver figura 181); *Por onde Cruzam as Alamedas* (2006); *Proyecto Paso*<sup>90</sup> (2006 e 2007, Brasil, EUA e Espanha); *(IN)TOQUE* (2008 Salvador, Rio de Janeiro, São Paulo e Fortaleza); *e\_Pormundos Afeto* (2009, 2010) entre Brasil e o grupo catalão Konic Thtr. Neste último, a

---

<sup>90</sup> Detalhes do projeto podem ser visto em <http://www.proyectopaso.net/live.html>. Acesso em Agosto de 2014.



dançarina brasileira aciona um robô localizado em Natal (RN) e os participantes *online* podiam entrar no espaço da performance com seus avatares, já que as projeções dos avatares do público-participante era projetada nas telas dispostas no espaço físico da apresentação, em Salvador (BA), assim como a dança do Konic Thtr em Barcelona (SANTANA, 2010). Sobre o conceito de telepresença, depoimento de Ivani Santana<sup>91</sup>:

Nossa atenção volta-se para o estudo e criação de “ambientes” que estabeleçam o que denominamos “Zona de Ambiguidade” (...). Por ambiente compreendemos todos os elementos constitutivos de uma performance com mediação tecnológica, a saber: os corpos dos bailarinos e seus movimentos, as interfaces tecnológicas, a música, o desenho do som, a iluminação, o cenário, o sistema computacional, o próprio público, etc. Por “Zona de Ambiguidade” compreendemos as regiões que são construídas entre o que está sendo gerado “ao vivo”, no tempo da performance, e o que a difusão do material previamente gravado e entre o que é sistema orgânico e sistema sintético (SANTANA).

A Zona de Ambiguidade denota o estado das obras telemáticas de Santana, no que tange à composição de corporalidades ubíquias e espacialidades híbridas. Já o projeto *Corpo Aberto* foi idealizado por Rodrigo Quik, diretor da companhia Quik de dança. Neste conectaram-se Anamaria Fernandes, em Rennes (França), Raquel Pires, Nova York (EUA) e Rodrigo Quik em Belo Horizonte (Brasil), ambos são pesquisadores de dança contemporânea (ver figura 182, 184 e 184).

Algo me faz sentir junto [...] o corpo vê, se dilatando e buscando outras maneiras de se conectar. Janelas abertas para o mundo, para os olhos que nos querem ver, para os nossos próprios olhos. Assim foi, está sendo e será o *Corpo Aberto* (QUIK, 2008).

O *Corpo Aberto* realizou quatro experimentos em 2008, cada experimento realizou-se a partir de um *leitmotiv* específico: Tempo (Experimento 1); Impulso e Retenção (Experimento 2) . Pesado - Leve (Experimento 3) ; Espaço / Dentro - Fora (Experimento 4). Para transmissão simultânea foi utilizado o *live* do Yahoo, um serviço gratuito. As três janelas de cada *live* foram visualizadas simultaneamente num mesmo *website*<sup>92</sup>, também chamado de galpão virtual.

Outras redes de dança telemática seriam a rede ADaPT –Associação de Dança e Performance Telemática), criada no ano de 2000, uma rede formada por universidades (departamentos de

<sup>91</sup> Extraído do site do grupo: [www.poeticatecnologica.ufba.br](http://www.poeticatecnologica.ufba.br). Acesso de Junho de 2011.

<sup>92</sup> <http://www.corpoaberto.art.br/>. Acesso em Janeiro de 2010.

dança e artes) dos Estados Unidos, como Arizona State University, Ohio State University, University of California-Irvine, University of Utah, Florida State University e University of Wisconsin. Mas, que também envolve universidades em outros países fora dos EUA, como os colaboradores no Brasil, como o grupo *Corpos Informáticos*<sup>93</sup> (coordenado por Bia Medeiros-UnB) e o grupo *Poética Tecnológica* (coordenado por Ivani Santana-UFBA). Um dos objetivos desta rede é criar projetos colaborativos entre as universidades, compartilhar espaços mediados de investigação de performance colaborativa em ambientes distribuídos (telemática). Sobre as colaborações de dança e performance em telemática:

Nós jogamos com a simultaneidade e sincronicidade, loops e superposições, atrasos, separação, suspensão temporal que tornam-se parte dos tipos de conversas culturais. Nosso objetivo em explorar performance telemática é a interseção entre tecnologia, corpo e código; a estética e política da programação; a poética da comunicação ou o contato improvisação *online* (BIRINGER e BROMBERG, 2002<sup>xlvi</sup>).

O processo de composição do ADAPT que envolve contato improvisação *online*, assim como as Zonas de Ambiguidade nos trabalhos em rede de Santana e o corpo dilatado e em conexão, no *Corpo Aberto* da Quick Cia de Dança. Estes fazem pensar no estado do corpo ubíquo e espalhado. Assim, supomos que para a realização destas obras, está implícita uma relação de nomadismo, um corpo nômade que se compõe nos trânsitos multiespaciais que a dança telemática conecta. Para conceituar esta dança nômade, apontamos três olhares distintos sobre o nomadismo; Gilles Deleuze e Félix Guattari, Michel Maffesoli, Pierry Lévy. Para Lévy, como já citado, o ciberespaço é enfatizado como “espaço do saber”, onde o conhecimento é compartilhado, difundido e acentral. Qualquer pessoa que acesse a rede pode criar seu próprio conteúdo, como no caso de um blog ou um site (nem sempre sucede desse modo, com os sites censurados que ficam fora do ar, como as mídias alternativas do CMI (Centro de Mídia Independente) e Ninja. Diferente da televisão, por exemplo, onde o espectador se limita a receber a informação que está centralizada nas emissoras de televisão que decidem quais conteúdos direcionar em cada canal. A informação é unidirecional, onde os papéis entre emissor (como os sistemas televisivos de emissão) e receptor (espectador) são estritamente separados. No caso da internet, cada usuário é potencialmente um criador de conteúdos e, nesse caso, este processo comunicacional se faz de modo descentralizado, compartilhado e acentral. Borram-se os papéis entre emissor e receptor. Assim, como já dito,

---

<sup>93</sup> Grupo coordenado por Maria Beatriz de Medeiros, professora do Instituto de Artes da Universidade de Brasília, mas também performer e artista multimídia. Um dos pioneiros da arte telemática no Brasil e da arte da performance. O grupo completa 25 anos em 2016. [www.corpos.org](http://www.corpos.org). Acesso em Janeiro de 2012.

Lévy afirma que o espaço telemático possibilita retornar às características nômades da “Terra”, onde se constitui um novo nomadismo que não é o território geográfico, nem o das instituições ou dos Estados, mas um espaço invisível de conhecimentos, de saberes e de potências de pensamento.

A multiplicação contemporânea dos espaços faz de nós nômades de um novo estilo: em vez de seguirmos linhas de errância e de migração dentro de uma expansão dada, saltamos de uma rede a outra, de um sistema de proximidade ao seguinte (LÉVY, 1994, p.23).

Deleuze e Guattari afirmam “A vida do nômade é *intermezzo*” (DELEUZE GUATTARI, 2007, p.51). Na dança telemática, entre “eu e você”, além da distância física, há o ciberespaço que nos conecta. O ciberespaço é o *intermezzo* das relações, literalmente o “meio” do/para o encontro. Os corpos tornam-se (tele)errantes e dançam no (ciber)intermezzo. O tele-nomadismo não encerra o pensamento na separação entre os espaços, enfatiza o “entre” lugares. O que faz o encontro entre aqueles que dançam é o *intermezzo* valorizado enquanto espaço potencialmente conectivo, interface que une os dançarinos em Constelação<sup>94</sup> (2002), no Quick ou no grupo Poética Tecnológica na Dança.

Já Maffesoli, enfatiza o nômade em seu desejo de encontrar e compor coletivos, “O prazer dos encontros efêmeros, o desejo do outro lugar, e em definitivo a busca de um ideal comunitário” (MAFFESOLI, 1997, p.65). Em telemática “dançamos” em conjunto, pois a dança telemática é composta por corpos que nomadizam juntos. Nômades que estão para o prazer dos encontros efêmeros e para o ideal comunitário. No corpo nômade, devolve-se a completude do conceito de “existência”; o seu sentido de “sair de”, abrir-se para o mundo e para os outros. O sentido de *ex-istir* é circular, o devir em si mesmo. Existir, verbo de origem grega vem de *existere* ou *existere*. Composto pelo prefixo *es* (“de”, indica procedência), e o verbo *sistere* (significa seguir, sair, levantar); surgindo essa noção de procedência, o sentido básico do latim *existere*, seu sentido primeiro, foi “sair de”, ou “elevar-se acima de” (ligado a levantar, erguer). Desse “sair de” o sentido se amplia para nascer e, finalmente, “ser” (MAFFESOLI, 1997, p.31).

---

<sup>94</sup> Evento coordenado Renato Cohen (1956 - 2003), performer|diretor professor do departamento de Artes da Unicamp. Em telemática, reuniu 35 artistas em quatro cidades; São Paulo (SESC); Columbus, Ohio (Ohio Media Center-Columbus), Plymouth (Caila Center, UK), Brasília (Centro de Mídia-UnB, Brasília), com duração de 12 horas (FERREIRA, 2010).

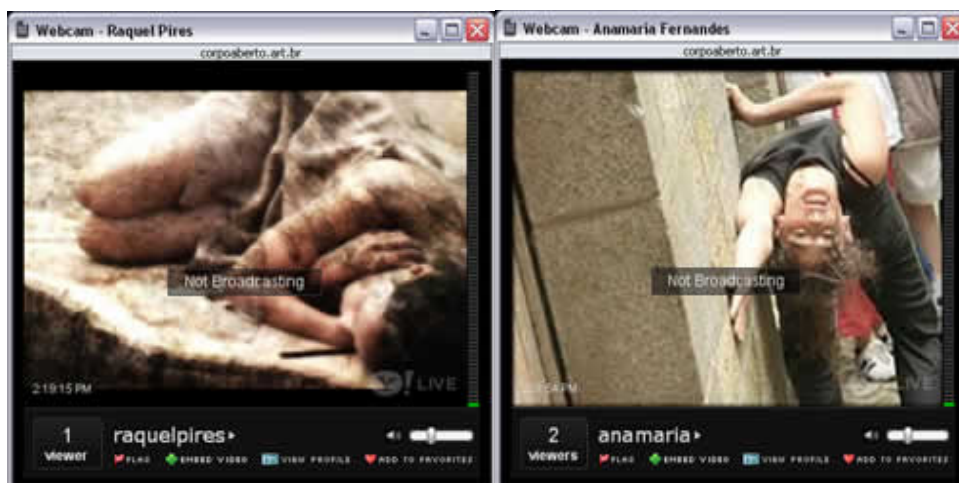
O *environment* (ambiente/contexto) da dança telemática está no trânsito dos acontecimentos, no *intermezzo* que une os gestos de cada dançarino; espaço físico e espaço virtual. A razão de “ser” do dançarino em telepresença é “estar” nômade, atravessar espaços, encontrar-se em território nacional, mas também na desterritorialização. Mas, o que temos é um nomadismo subjetivo, já que o corpo permanece em seu lugar; viaja a todos os lugares sem partida nem chegada. Permanece onde sempre esteve; plugado estabelece conexão com outros corpos. Nesse nomadismo subjetivo, os corpos estão no lugar físico e em outros tantos lugares. As danças são ciberespaciais, onde as fronteiras se fazem rasgadas pela conexão entre sujeitos de distintas localidades. Os encontros se fazem pela poética errante, em distâncias percorridas, ainda que sem sair do lugar.

### ***Por uma dança ubíqua***

No século XXI a mobilidade física, por meio dos transportes, dá lugar à mobilidade virtual da rede de computadores. O nomadismo das viagens é substituído pelo telenomadismo. A dança desdobrada para o ciberespaço pode estar em qualquer casa, qualquer lugar, qualquer país. Ubiquidade e simultaneidade caracterizam o corpo telepresente, mesmo que em circuito fechado (como já citado no subcapítulo sobre videocenografia). Em passos nômades, os dançarinos compõem a obra ao modo de uma deriva. Para os Situacionistas a deriva é definida como “técnica de passagem rápida por ambiências variadas” (Internacional Situacionista, nº1, 1958). Ambiências que não se conceituam por lugares definidos, tópicos, mas sim por inserção topológica. Segundo Michel de Certeau (1994), o topológico é o espaço dos movimentos, é relativo a deformações de figura. Já o tópico é definidor de lugares, liga-se ao transporte determinado para um lugar, afasta-se da deriva em direção ao já definido. A dança nômade se desloca sem transportar-se para lugares definidos, tópicos. O *corpo composto* sucede quando há deriva, colaboração e flutuação, dos corpos presentes que, ao tornarem-se *quasi-corpus*, viajam sem sair do lugar.



181. Poética Tecnológica na Dança. *Versus*. 2005.



182, 183 e 184. Quick, *Corpo Aberto*, 2008. Cortesia do artista

### *Entre Jogos, danças e games*

O recorte do jogo aqui refere-se ao game, mas também se relaciona com as táticas de composição de obras a partir dos conceitos amplos do jogo. Os jogos de dança tem sido utilizados intensamente na contemporaneidade, seja com o uso de jogos propriamente ditos ou a partir de um apropriação da estética *game* nos espetáculos. Em português, o conceito de jogo é bastante amplo, incluindo não somente os jogos eletrônicos, os chamados “games”, mas também brincadeiras simples, “jogos analógicos”, com ou sem regras. Na relação com outras linguagens artísticas, a presença do jogo ou da brincadeira em obras de artes parece ter trazido à tona a dança e a participação. Helio Oiticica propôs atravessamentos da dança, para pensar na criação de ambientes na arte participativa:

A antiga posição frente à obra de arte já não procede mais – mesmo nas obras que hoje não exigem a participação do espectador, o que propoem não é uma contemplação transcendente mas um “estar” no mundo (...) O Parangolé, por exemplo, quando exige participação pela dança, é apenas uma adaptação da mesma na sua estrutura e vice-versa e da estrutura da dança (...) Uma estrutura transformável cinética pelo espectador (OITICICA, 1965-66 em *A dança da minha experiência*, p. 3 e 4).

No campo da Artemídia, as obras interativas comumente promovem o jogo como uma estratégia para instigar a participação do interator a partir do corpo. Pode-se identificar como a relação entre a obra e audiência, muitas vezes, se dá a partir da possibilidade de fazer a audiência ser uma espécie de jogador, como já falado sobre o investimento do *playable art* nas webdanças. Nesse contexto, muitas são as obras que oferecem aos participantes uma possibilidade de jogar a partir da dança, como colocado por Hélio Oiticica. Se este ato de dançar incita a participação, em obras de arte que não querem limitar-se ao conceito de visualidade, na dança contemporânea a relação com o jogo e o acaso propõe um transbordamento das definições que visam limitar seu campo. Assim, no jogo e no acaso, presentes nos projetos do coreógrafo Merce Cunningham, há uma quebra dos automatismos do movimento. Na latência da casualidade como tática de montagem, a qual instaura uma noção de dança além das ordens pré-estabelecidas. Nestes jogos de acaso, para a criação das coreografias e apresentação das obras como jogos, algumas táticas apresentam-se, tais como; a utilização de dados de oito lados, o I Ching que ele jogava para determinar as estruturas das suas danças. Em *Torse* (1975), por exemplo, haviam 74 frases de movimento e o uso do hexagrama do I Ching para determinar a estrutura da obra, levando em consideração as cinco

posições básicas de tronco em sua técnica; arqueado (*arch*), torcido (*twist*), inclinado (*till*) e curvado (*curve*), aliados ao equilíbrio do peso.

Outro exemplo seria *Nine Person Precision Ball Passing* de Charles Moulton. Trata-se de um trabalho onde três pessoas trocam pequenas bolas entre si e lidam com o acaso: “Se, durante a performance acontecesse de uma bola cair no chão, ou um dançarino errar alguma sequência, a coreografia era interrompida e recomeçava do seu início” (SILVA, 2005, p.112). O jogo tem relação com a casualidade e não com o controle, como mostra os jogos de acaso em Cunningham onde são incitados o fluxo, o risco e o evento, estados que estão em oposição ao controle.

A partir do livro *Rules of Play* (Salen e Zimmerman, 2004), o pesquisador Romero Tori (2008) cartografa 8 diferentes definições para o conceito de *game*, cada um a partir de diferentes autores. A primeira delas, de David Parlett, gira em torno da palavra “competição”. A segunda, de Clark Abt, foca em “adversários”. A terceira, de Johann Huizinga, levanta a questão da “sociabilidade”. A quarta, de Roger Callois, inclui a “não realidade”. A quinta, de Bernard Suits, enfatiza “atividade”. A sexta, de Chris Crawford, destaca a “interatividade”. A sétima, de Greg Costikyan, é a única que considera “game” como uma “forma de arte”. Por fim, a oitava definição, de Elliot Avedon e Brian Sutton-Smith, retoma o “conflito” como uma das principais características dos games.

Destas oito palavras chaves; competição, adversários, sociabilidade, não realidade, atividade, interatividade, forma de arte e conflito; poderíamos utilizar quatro palavras para se referir à relação entre dança e jogos. Estas são: sociabilidade, atividade, interatividade e forma de arte. Mas, ficamos em dúvida quanto a “não realidade”. Durante muito tempo, principalmente na época dos balés, o caráter de não realidade e fantasia definiram a dança que se executava com seres irreais, mulheres como sílfides, etc. No entanto, a dança contemporânea se afirma a partir da sua realidade desde que pretendeu se desnudar destas representações e passou a apresentar a realidade do corpo. Corpos reais estão na escolha dos movimentos, desde o início da contemporaneidade, cujos sentidos são ampliados pelos movimentos cotidianos em cena, roupas normais (sem figurino) e, mais que isso, a improvisação que afirma ainda mais o caráter de presença e realidade. Deste modo, embora o aspecto da “não realidade” seja

inconstante na dança contemporânea, pode estar presente quando composta a partir de jogos virtuais, com o lúdico (*homo ludens*) disfarçado de aparente irreabilidade.

Maíra Spanghero, ao analisar a obra *Violência* (2000) do grupo Cena 11 (dirigido por Alejandro Ahmed) evidencia que uma das principais referências para a obra é a cultura do videogame. Embora a imagem videográfica não seja destaque nesta obra, está presente uma estética de *game* que engloba também algumas brincadeiras infantis, quando os dançarinos, de braços abertos, giram sem parar. O cenário consiste numa espécie de caixa, formada por placas de acrílico que fecham os bailarinos dentro desta estrutura; este é o jogo. Sobre *Violência*, Spanghero chama a atenção para a presença do pós-humano e sua relação com o jogo:

E as palavras interface, videogame, videoclipe – em geral associadas a computadores e televisões – ganham fisicalidade, como se o palco fosse uma terceira dimensão e os bailarinos, holografias, Sim, eles não parecem gente: são pós-humanos (...) Há pelo menos 4 corpos que aparecem no espetáculo, sendo o mais evidente de todos o do videogame (SPANGHERO, 2003, p.91).

O Cena 11 traz a violência e o *game* desde uma perspectiva crítica, ao referir-se ao corpo do videogame como presença do pós-humano. Spanghero enfatiza que o interesse no jogo, nesta obra, não está naqueles jogos que incitam a violência, mas sim na imersão e na simulação: “O que nos chama a atenção é a importância do jogo, da simulação, da imersão e dos dispositivos eletrônicos na formação cultural contemporânea” (idem, p.95). Tais aspectos destacados (simulação, imersão e interatividade), talvez sejam os componentes que garantem certa popularidade do *game* na vida cotidiana. E estes também são fatores que colocam o jogo cada vez mais presentes no campo da arte contemporânea.

Outra obra do Cena 11, *Embodied Voodoo Game* (2009), leva em consideração o aspecto do game. A obra foi especialmente criada para compôr a exposição *GamePlay* (Rumos Itaú Cultural). Utiliza sensor acelerômetro, controle Wii (Nitendo), para compor o vídeo e os aspectos sonoros da obra. Há táticas de jogo como composição da dança (ou um estado de jogo), como o momento em que os dançarinos seguram as camisetas uns dos outros, em pares e em grupos. As instruções do jogo se dão da seguinte forma: cada dançarino, em situação instável de equilíbrio (jogando o peso para fora da linha medial da gravidade, como um pêndulo em direção oposta ao outro dançarino) segura a camisa de outro dançarino, de modo a aumentar o equilíbrio e impedir que caia totalmente; os nomes dos dançarinos são



enunciados aleatoriamente durante a obra; o dançarino que tiver seu nome enunciado, deve soltar a camisa do parceiro (pode ser feito em duplas, trios, quartetos ou com todos os dançarinos). A instabilidade é instaurada, por exemplo, quando dois dançarinos (que seguram um ao outro) tem seus nomes enunciados, de modo que um deles solta a camisa e logo o outro também, corroborando para a instabilidade, o desequilíbrio e a queda. Para ficar claro: a dupla de dançarinos x e y: x segura a blusa de y e este, por sua vez, segura a blusa de x. Quando y escuta o seu nome anunciado, ele deve soltar a camisa de x (ver figura 187 e 188). Todavia, eles ainda estão presos ou “seguros” da queda (já que x ainda segura a camisa de y). Quando o nome de x e y é enunciado, ambos soltam as camisas. No caso de um quarteto, quando um dançarino cai, outro vem ocupar o seu lugar.

Em obras anteriores, como *SKR* (2002) e *Skinnerbox* (2005) tem-se também uma estética do videogame. Spanghero ao analisar estas duas últimas obras, coloca a marionete, a manipulação e o controle como elementos estéticos da obra:

O corpo do videogame é um descendente do corpo da marionete. O computador e as tecnologias afins tornaram o corpo manipulável digital. Tal qual a variedade de bonecos articuláveis. (...) A continuidade do jogo é garantida pela habilidade do jogador controlar muitos níveis e ações ao mesmo tempo (idem, p.120).

Novamente, há uma crítica à sociedade do controle e ao modo como os jogadores sentem-se satisfeitos em controlar o videogame. Em contraposição a este controle, o *Cena 11* trás à cena corpos extremamente preparados dentro da técnica que propõe, mas que expõe vulnerabilidade. Nesse sentido, a tática de *corpo composto*, no *Cena 11*, está no risco. Assim como é o risco que também caracteriza os jogos em Cunningham. As táticas de *corpo composto* no *Cena 11* se fazem a partir da crítica ao controle. Utilizam-se dos games tanto a partir das possibilidades dos câmbios de papéis e interação, quanto em referência ao jogo que manipula, encerra, ordena, limita. Questões que estão presentes nas definições do jogo a partir do “conflito” em Brian Sutton Smith (*apud* TORI, 2008) e no “adversário” destacado por Clark Abt (*apud* TORI, 2008).

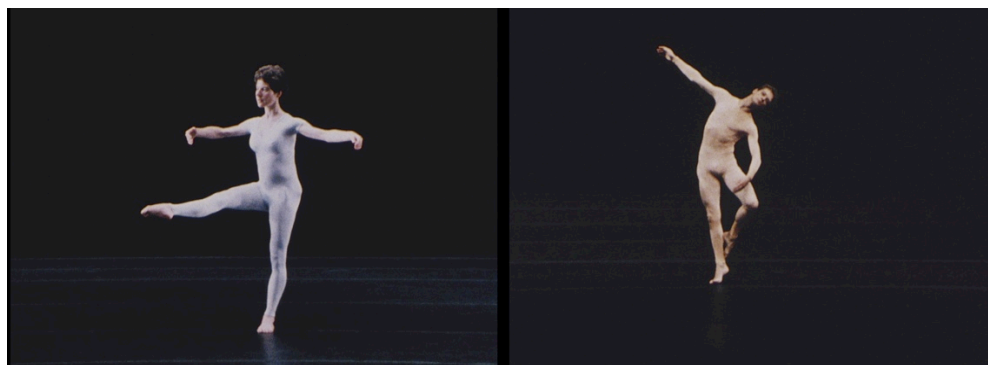
Johannes Birringer colabora para pensar sobre a questão do controle no *game*, ao refletir sobre a obra *Saira Virous* (2004), uma colaboração entre Birringer, Josephine Dorado e membros do ADaPT (Association de Dance e Performance Telematics), que conecta as

idades de Tempe, Detroit e Amsterdam. A obra<sup>95</sup> realizou-se como um jogo colaborativo, entre os performers telepresentes em cada uma das três cidades, conectados por meio da videoconferência. Para Birringer, Dunke e Nicolai, o game envolve a experiência cognitiva e sensório-motora, e enumera o efetivo controle da interface como um desafio:

O *desing* de jogo e o *desing* de ambientes virtuais *on-line* enfrentam os mesmos desafios: eles exigem uma interface de controle eficaz, a fim de navegar um determinado conjunto de parâmetros ou regras codificadas de operação. As interfaces 3D de controle de jogos são largamente baseados em paradigmas de movimento no espaço, a fim de alcançar uma experiência de imersão intuitiva (BIRRINGER; DUNKE; NICOLAI, 2007, p. 28<sup>xlvi</sup>).

Como colocado pelo autor, o controle está presente como operação fundamental do *game*. Todavia, na obra *Saira Virous*, o sentido volta-se para o teor colaborativo do game e não especificamente para o controle. A questão desloca-se: “A materialidade das suas temperaturas faz com que essas tecnologias do jogo ao vivo seja excitante: ser *streaming* (teletransmitido) juntos nos ensina muito sobre os organismos vivos e os aspectos cômicos do controle de um jogo<sup>96</sup>. Na performance telemática, nós gostamos de perder o controle” (idem, p. 38<sup>xlvi</sup>).

Esta passagem de Birringer colabora para o entendimento sobre as táticas de *corpo composto*, que joga com as tramas dos sistemas computacionais de controle, mas propõe outros posicionamentos de corpo, como o descontrole.



185. Merce Cunningham, *Torse*, 1975

<sup>95</sup> Detalhes da obra podem ser encontrados em <http://rhizome.org/art/artbase/artwork/viroid-flophouse/>. Acesso em Dezembro de 2015.

<sup>96</sup> E ainda, no contexto do jogo, dança e cotidiano, vale citar a pesquisa de Ana Carolina Mendes, sobre a *Máquina de Dança*. Esta é uma espécie de fliperama que tem sensores de movimento e o jogador faz passos/dança de acordo com cada programa que esta tecnologia oferece, o que configura um tipo de *free style* e improvisação para aquele que dança. Mendes realizou um primeiro estudo a partir da perspectiva da dança, arte e educação, analisando a máquina no contexto estético. Título da tese: *Autonomia e conexões em dança: um diálogo com a tecnologia e o jogo* (PPG Artes – UnB. Orientação: Maria Beatriz de Medeiros)



186. Charles Moulton , *Nine Person Precision Ball Passing*, 1988.



187 e 188. Cena 11, *Embodied Voodoo Game*, 2009.

### *Avatares que dançam*

O termo “avatar” vem do sânscrito “avatara” , presente no Bhagavad Gita, cujo sentido é esclarecido por Christiane Paul: “ O termo ‘avatar’ que se tornou comum no ciberespaço, é originado do Hinduísmo e significa ‘descendência’, mais comumente a descendência em forma encarnada de uma divindade para a Terra (PAUL, 2008, p. 121<sup>xlix</sup>). Dixon chama a

atenção para o fato de que a maioria dos avatares usados em obras de arte são selecionados em modelos pré-existentes nos portfólios das multinacionais, que envolvem rostos da boneca Barbie, personagens da Disney e ícones pop (2007, p. 265). E mesmo quando há a possibilidade de escolher as características físicas do avatar, o resultado quase sempre esbarra em aspectos de supermodelos e personagens de desenhos animados. A partir daí, Dixon reflete sobre alguns questionamentos de Gregory Little em *A Manifesto for Avatar* (1998), sobre o fato de que poucos são os que buscam outros avatares que distanciem-se dos modelos que as empresas oferecem. As pessoas então buscam construir “uma marca iconográfica mercantilizada que representa o seu último desejo para se tornar mercadoria” (DIXON, 2007<sup>l</sup>). Esta marca iconográfica (*trademark iconography*) de si mesmo, é criticada no trabalho de Victoria Vesna chamado *Bodies Incorporated - Corpos Incorporados* (1996). Neste, ela convida as pessoas a construir seu avatar com rosto, corpo com cores e texturas não pré-definidas, propondo outra alternativa aos usuais avatares comerciais. Dentro da plataforma há diferentes “lugares”, como a casa, o limbo, a necrópolis, e ainda os chats no qual há fóruns de discussões com questões do tipo: “Que tipo de comprometimento psicológico e apego que os proprietários apresentam em relação a seus corpos virtuais ? Que tipo de dinâmica emocional é proveniente de corpos sendo exibidos como espetáculo público?” (VESNA, 1996<sup>li</sup>)<sup>97</sup>. Embora esta não seja uma obra de dança, colabora para discutir as micro-políticas dos usos do avatar.

A portuguesa Isabel Valverde, realiza o projeto *Senses Places|Lugares Sentidos*, desde 2011 (<http://sensesplaces.wordpress.com>), o qual defende como *Mixed Reality Environment and Performance* (Performance e Ambiente Participativo em Realidade Mista). A princípio a obra tem traços de jogo|game, mas não se realiza como tal. Envolve o aspecto do jogo como um modo de participação. Assim, não aprofundaremos as questões sobre o jogo, mas sim sobre a presença do avatar e a realidade mista. Em depoimento para esta pesquisa, concedida por email, Valverde afirma:

Tem mais relação com os *happenings* e arte participativa do que com os videogames. Partiu de uma crítica estética às interfaces de jogos, mas não se desenvolve como jogo, mas sim performance e ambiente participativo. Ligada aos jogos pelo envolvimento participativo através da improvisação e experiência físico-virtual inter-subjectiva (VALVERDE, Outubro de 2013, depoimento concedido para a pesquisa).

<sup>97</sup> Discussão que pode ser encontrada no site do projeto: <http://www.bodiesinc.ucla.edu/frames1.html>. Acesso em Outubro de 2014.

No site do projeto, Valverde critica o estado da substituição e instrumentalização do corpo por avatares em redes como o Second Life@. A coreógrafa realiza a obra em ambiente físico e no Second Life@ (jogo *online* pago), compondo-a em realidade mista. Sobre a realidade mista, Sitta Popat (2015) faz uma relação com o conceito de realidade virtual, que foi construído entre as décadas de 1980 e 90, o qual baseia-se em narrativas que levam em consideração o deslocamento corporal para espaços antes definidos como irrealis. No que tange à década de 90, Popat cita a popularização do romance *Neuromancer*, os filmes *Bladerunner* e a trilogia *Matrix*. Nas últimas décadas o cenário tem mudado, com as abordagens do virtual voltadas mais para a interação entre corpo-computador e menos focada no deslocamento do corpo ou do *split* (separação) entre corpo e mente. Separação esta também criticada por Dixon, sobre a vertente cartesiana dos estudos sobre o digital e a virtualidade. Nesse contexto, as realidades mistas agregam mais adeptos que buscam o híbrido entre o virtual e físico. Este tipo de posicionamento misto, afasta-se do puramente virtual colocado por Christiane Paul “ Esta forma de realidade virtual (RV) constitui uma psicológica desencarnação, desde que promete a possibilidade de deixar o corpo obsoleto para trás e inabitare a paisagem de dados *datascape* como um ciborgue” (2007, p.125). Se por um lado, este trecho sobre a RV, confirma o modo como estas tecnologias quase sempre esbarram em “corporalidades” que afastam-se da fisicalidade e do encarnado, retoma os aspectos dos modelos cartesianos do corpo-máquina-mecanismo, baseados no corpo obsoleto. A realidade mista, por sua vez, parece promover um caminho inverso. Enquanto a RV requer uma certa imersão “mental” (se é que possível tal imersão sem o corpo), as realidades mistas buscam a complexidade do corpo híbrido, da máquina abstrata. Passa-se do modelo baseado na imersão e na visualidade amplia-se para a tática de incorporação e engajamento do corpo. As táticas de *corpo composto* em realidade mista sucedem na medida em que percorre o caminho inverso, quando busca a corporalidade ao invés da desincorporação. Na obra *Sense Places*, as táticas de *corpo composto* se realizam nesta passagem.

Em *Sense Places*<sup>98</sup>, este caminho reverso se dá na busca da corporalidade que sucede no reconhecimento entre corpo e avatar. Este reconhecimento se dá a partir dos sistemas de reconhecimento dos movimentos com uso da câmera Kinect ou da *webcam*, estes dispositivos

---

<sup>98</sup> Para visitar *Sense Places* no Second Life@, deve-se buscar por Odyssey Contemporary Art: <http://maps.secondlife.com/secondlife/Odyssey/31/147/681>. Acesso em Junho de 2013.

funcionam como uma interface que lê os movimentos dos participantes. A interface então traduz os movimentos dos participantes para um avatar no espaço virtual. Esse tipo de *motion capture* do corpo dos participantes na instalação, possibilita que ações do espaço da galeria sejam reconhecidas pelo avatar que irá executá-las, realizando em tempo real os mesmos movimentos, como se fosse um tipo de telepresença do corpo que se faz presente na galeria e no Second Life. Os participantes são convidados a dançar e a dar corpo e movimento ao avatar. Assim, vão em direção inversa ao desencorporado, ao contrário o corpo “habita” o avatar e para isso depende da sua presença no espaço físico. A obra não se apresenta em palco, configura-se como uma instalação e performance interativa. Num espaço onde não há separação entre aquele que “faz” e aquele que “vê”, realiza-se na perspectiva da troca de papéis entre a obra e audiência. Ao mesmo tempo que realiza-se como realidade mista. Na figura 190, pode-se ver o sistema de reconhecimento dos gestos do participantes: estes gestos são transpostos para o avatar que reconhece o movimento do participante e repete-o.

De acordo com a apresentação do projeto, com interesse na percepção sensorial, a obra intercecciona tecnologias e somática com práticas de contato improvisação, Butoh, assim como outras práticas somáticas baseadas em Tai Chi, Yoga, Body-Mind Centering, Release, e Alexander Technique. Valverde é também professora e praticante de Contato Improvisação e usualmente envolve técnicas somáticas nos seus projetos. Uma das apresentações do *Sense Places*, que se deu na Casa de las Artes (Espanha, 2015), envolveu participantes do workshop “Dança com avatares” que Valverde ministrou neste país. A coreógrafa parte da somática com o sentido de integrar imagem, fisicalidade e avatar. E para isso, parte de *scores* baseados na improvisação e integra conhecimentos em danças orientais e ocidentais, com atenção para a respiração. Alguns questionamentos que nortearam a última versão realizada na Espanha:

Que formas de realização cinestésicas intersubjetivas subjectivas e partilhados|somáticas podemos gerar para uma realidade de integração através de um entrelaçamento de física, avatar, e imagem, e do ambiente de conexão? Como é esse estado de consciência expandida em ação uma forma de mediação meditativo, abertura e percebendo múltiplos canais de comunicação? (VALVERDE, 2015<sup>99</sup> <sup>lii</sup>)

Valverde demonstra interesse sobre os estados perceptivos, da corporalidade que integra múltiplas presenças a partir dos atravessamentos entre o físico, a imagem, o avatar e os

---

<sup>99</sup> Relato disponível no blog do projeto: <https://sensesplaces.wordpress.com/senses-places/>. Acesso em Janeiro de 2016.

participantes da instalação. Anseia integrar ao invés de separar|*split*. Atualmente a interface da instalação inclui vídeo, avatar, Webcam, Wiimote®, Kinect e dispositivo biométrico.

Outras possibilidades de composição de dança a partir do avatar se dá na obra da brasileira Sheila Ribeiro e na proposta educacional da norte americana Josephine Dorado. Algumas palavras sobre *Organizador de carne* (2012) de Ribeiro: “Gente? Animal? Pós-humano? Quem é o que organiza nossa carne?”<sup>100</sup>. Ribeiro estabelece um diálogo com o músico em cena a partir do Second Life e do Orkut. Ambos ocupam o mesmo espaço, mas em nenhum momento dirigem a palavra um ao outro, diálogam apenas no Orkut e no Second Life, com as interfaces projetadas numa tela durante a apresentação (ver figura 191). A obra faz uma crítica às identidades plásticas praticadas no Second Life e à virtualidade das comunicações. Se por um lado, Ribeiro usa as plataformas virtuais e as redes sociais como denúncia e crítica às identidades fragmentárias praticadas pelos possíveis avatares, Josephine Dorado por sua vez, articula o Second Life às propostas educacionais com atravessamentos micropolíticos interessados na reconstrução da identidade em momentos de *cross-culture* e guerras. Assim surge *IKidZ Connect*<sup>101</sup>, como um projeto internacional interdisciplinar, que Dorado iniciou em 2006 com interesse na troca cultural entre adolescentes de diferentes países e cidades, tais como; New York, Amsterdam, Netherlands. A base do projeto é dança, *performance art*, improvisação e arte digital. A ideia de colaboração *online*, se dá a partir da ocupação do Teen Second Life, uma versão do Second Life para adolescentes. Neste projeto, os estudantes aprendem diferentes técnicas com foco na dança, improvisação, modelagem 3D e contação de história. No Teen Second Life, estes adolescentes trabalham colaborativamente para construir um espaço comum e criar uma performance que acontece simultaneamente em tempo real e *online*. Dentro do projeto *IKidZ Connect*, que compõe-se de ações variadas, ressalto a realização do *Macondo Dance Connect* (2009). Este realizou-se em um campo de refugiados chamado Macondo, localizado fora da cidade de Viena na Áustria. A partir da dança, *mapping*, contação de história e conexão visual com o Second Life, instaurou-se um espaço de reconexão destes adolescentes com suas comunidades de origem, encorajando-os a resgatar suas culturas nativas e suas próprias histórias. Dentro do processo, algumas táticas foram: pedir aos estudantes que escrevam sobre a jornada da sua família, tirem fotos do seu

---

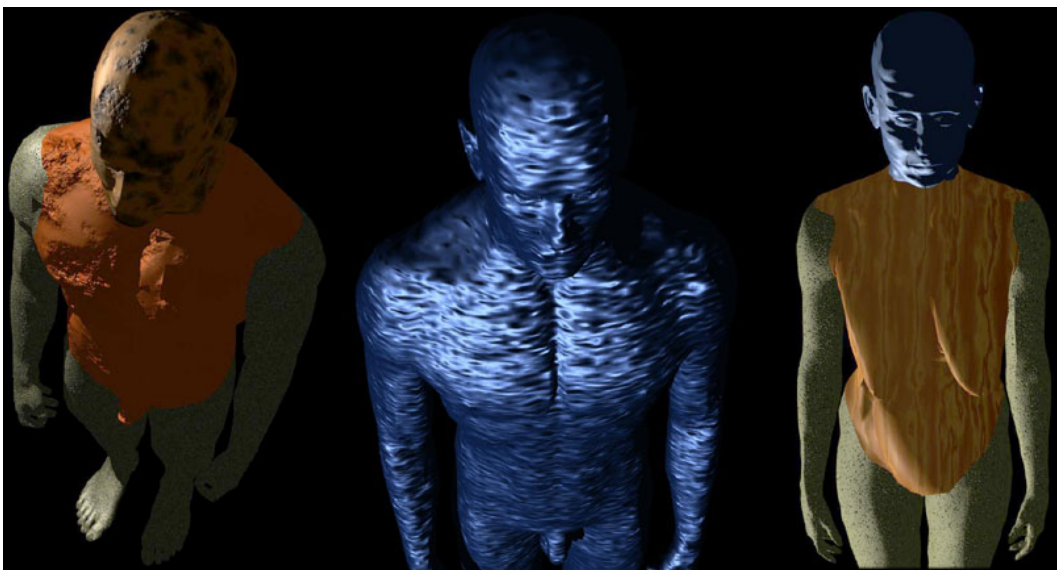
<sup>100</sup> Fragmento retirado do release da obra disponível em <http://www.itaucultural.org.br>. Acesso em Dezembro de 2015.

<sup>101</sup> Detalhes do projeto em: <http://www.kidzconnect.org/2009/05/mdc/>. Acesso em Setembro de 2014.

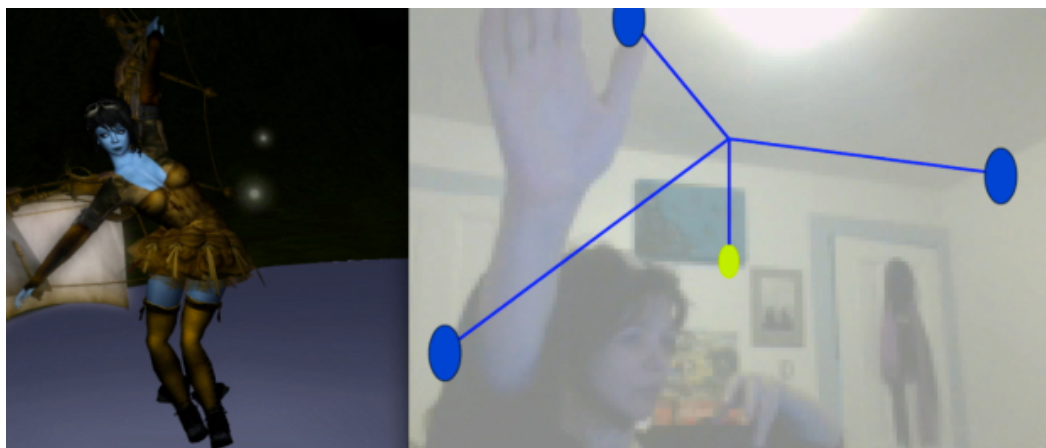
bairro, façam frases de dança. Dentro do Teen Second Life, foi criado um espaço com a representação do único ponto de ônibus de Macondo (ver figura 192), para o qual foi fundamental a participação de todos os adolescentes na sua construção. E, em cada um destes pontos de ônibus virtual, a história de cada um é contada. Cada adolescente tem a sua representação visual do ponto de onibus dentro do Teen Second Life. E ainda, como parte do projeto, realizou-se uma dança com todos os adolescentes, apresentada simultaneamente em espaço físico e no Teen Second Life (ver figura 193).

Este projeto trabalha com táticas educacionais engajadas em colaboração, criatividade e resgate cultural, no contexto das identidades líquidas da contemporaneidade. Embora as táticas de corpo *composto* sejam refletidas aqui primariamente a partir da sua ligação com a cena, este projeto educacional está ligado ao empoderamento e à colaboração, o que faz com que atravesse as táticas de *corpo composto*. Ribeiro, por sua vez, denuncia o estado em que vivemos, das identidades fragmentárias que Dourado tenta “colar”, há táticas de *corpo composto* na medida em que a obra faz uma crítica à incerteza da corporalidade midiática.





189. Victoria Vesna, *Bodies InCorporated*, 1996. Avatar dream2. Avatar morivex 3 avatar Kharma.



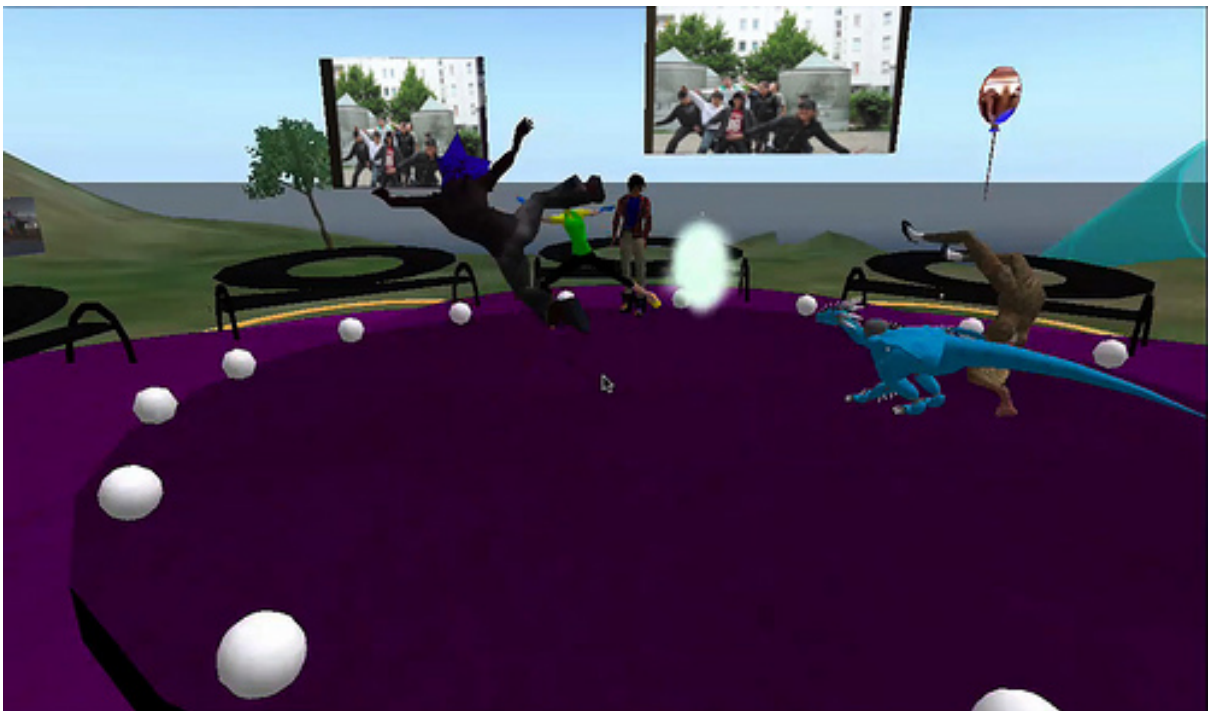
190. Isabel Valverde, *Sense Places*, 2011.



191. Sheyla Ribeiro, *Organizador de carne*, 2012



192. Josephine Dorado, *Macondo Dance Connect*, 2009. O ponto de ônibus de cada jovem no Teen Second Life.



193. Josephine Dorado, *Macondo Dance Connect*, 2009. Dança que acontece no Second Life e na pequena tela (dentro da imagem) com a apresentação em tempo real.

### ***Instalação de Dança com Tecnologia***

É o leitor que, em definitivo, deve encontrar sua coreografia dentro da encenação da instalação; E, ao fazê-lo, é encaminhado para as maneiras de buscar as modulações de sua presença, que é a atuação de seu próprio comparecimento (MENICACCI, 2007, p.23).

As propostas de instalação reclamam pelo espectador não passivo, já que a obra se completa e se realiza na presença daquele que percorre seu espaço. As instalações de dança são um misto de ambiência e acontecimento, uma vez que usualmente os dançarinos estão presentes nestas instalações e a obra se realiza na presença do outro (participador) e da imagem. Cláudia Gannetti enumera algumas particularidades da instalação:

A investigação da relação entre o contexto (espaço, arquitetura, ambiente, entorno etc), tempo (duração) e partes componentes da obra; multiplicidade e inter-relação de elementos ou materiais; preocupação pelo papel que desempenha o receptor; o protagonismo da noção de processo (em contraposição à obra única, permanente, acabada); a compreensão da obra como espaço social, público; e a potencialização do caráter plurissensorial das obras (GIANNETTI, 2006, p.80).

No que tange à obra como espaço social, se por um lado o corpo é o ambiente da dança (ao se realizar no palco), quando este corpo e dança se compõe para ser espaço percorrido, como na instalação, tem-se o que chamo de *espaço em corpo*. Assim, trata-se não somente do corpo “no” espaço, mas também o corpo “como” espaço. O conceito de *espaço em corpo*, desenvolvido nesta pesquisa, agrega a polidimensionalidade do espaço performático na instalação de dança, constituída entre o dançarino, a imagem e o participador. O corpo (dançarino) que relaciona-se com o entorno, e o corpo que é entorno de outros corpos que o fruem. O entorno agenciado como *environment*, mistura-se, compõe na promiscuidade e troca entre espaços habitados pelo ato de dançar em composição com a imagem. A tática de *corpo composto*, na instalação, está na criação do *espaço em corpo*, mas também no modo como este se articula como compartilhado. Assim, o grau de compartilhamento depende do posicionamento do público participante, se este limita-se ao posicionamento de observador ou se instaura-se como colaborador da obra. Neste modo de colaboração, não é raro que o público tenha sua imagem-presença projetada ou que acione determinadas imagens a partir de táticas de interação.

Na instalação *Recombinant - the techn(o)rganic body* (2003/04) do grupo canadense Condition Pluriel, dois dançarinos usam sensores de movimento e microfones (ver figura 194 e 195). A partir do movimento, compõe e distorcem as imagens de si mesmo e do espaço. A dança então agencia a composição de imagens em tempo real. Compõe-se também de telepresença em circuito fechado e atravessa o duplo do dançarino (a imagem da imagem do corpo) como crítica à fragmentação na contemporaneidade. Contudo, incita-se mais a multiplicidade da imagem do que o duplo propriamente dito.

*Recombinant* é um trabalho sobre os temas contraditórios de fragmentação e conectividade. Ele combina conceituais de arte, improvisação, composição, texturas e estruturas (...) A criação deste trabalho foi marcado por uma especial atenção à constante reconfiguração do espaço da performance em relação aos movimentos e deslocamentos dos espectadores. O deslocamento alternado e a coabitação física entre os artistas e espectadores fornecem um material artístico que pode ser chamado de sociologia / coreografia de multidões - sociology/choreography of crowds (Condition Pluriel<sup>102</sup>, 2003<sup>liii</sup>)

O *espaço em corpo* se faz presente na experiência compartilhada no contexto da “coreografia das multidões” defendida pelo grupo, conceito que reflete-se nas reconfigurações do espaço que opera. Nesta instalação, há quatro tipos de superfícies móveis de projeção: distribuídas entre estruturas retas (como uma tela) ou angulares que variam de opacas a transparentes. O dançarino move estas superfícies e instala ambiências de *espaço em corpo* a cada mudança das estruturas que reconfiguram os espaços de compartilhamento. O movimento destas estruturas incitam os espectadores a mover-se pelo espaço. Cria-se um espaço cambiante de imersão e compartilhamento: do corpo a corpo entre dançarinos e participantes.

Já na instalação *Ulisses* (2016) de Alexandre Veras, não há a presença de dançarinos em tempo real. Trata-se de uma videoinstalação que parte de um videodança de Veras, de 2006. A disposição da projeção de imagens é essencial para a completude dos sentidos operados pela obra: “Deslocar essas imagens sequenciais para um espaço de simultaneidade (...) Uma composição de múltiplas telas que acionem relações de proximidade, de contágio, de conflito, semelhança e dessemelhança” (VERAS, 2016). A escolha do modo de disposição da imagem deu-se a partir da instauração de um espaço de circulação perceptivo e imersivo, um hexágono composto pelas 6 paredes da sala. Em cada parede há um tipo de imagem projetada,

---

<sup>102</sup> Trecho do release da obra, disponível em: <http://www.konditionpluriel.org/projects/recombinant/>. Acesso em Janeiro de 2016.

que constituem-se como vídeo pré-gravado, já que não há imagem gerada em tempo real. As imagens causam estranhamento, já que há momentos de difícil reconhecimento das figuras que compõe o vídeo, neste jogo entre semelhança e dessemelhança ressaltado por Veras. Estas imagens dispostas, retomam a ideia de certa desprogramação, presente na invisibilidade e na anamorfose. O conteúdo da imagem em si, já denota o investimento poético na operação do não ver: uma dançarina move-se com os olhos vendados; um corpo caminha em direção à câmera; um corpo turvo e desfocado, irreconhecível. Um vulto preto, já que traja uma longa túnica preta com mangas. Mas, também na composição da imagem como dessemelhança. Ademais, há um sentido de preenchimento do espaço, pela sua configuração de hexágono fechado, que invoca o escuro e a claustrofobia, trabalhada nas palhetas de cores do vídeo em preto, branco e cinza, com pouca luminosidade.

Até o presente momento, o *corpo composto* foi discutido a partir do dançarino presente que encontra a imagem, salvo no videodança. Nesse sentido, esboçar o atravessamento do *corpo composto* nesta obra, requer um olhar apurado. De todo modo, há de se considerar que o *corpo composto* se faz no embate corpo a corpo (ou corpo imagem). Nesta instalação, o único corpo presente é o espectador. Que é convidado para a imersão da instalação, todavia, permanece como aquele que vê. Não há investimentos e ações corporais do espectador para com a obra. O afecto se faz a partir do olhar, da sensação que se cria com a palheta de cores, na invisibilidade e nas anamorfozes. Como antes considerado, as táticas de *corpo composto* na instalação, serão constituídas a partir do espaço compartilhado entre o dançarino (presente), a imagem e o participador. A obra em questão não parte desta tríade, mas é oferecido ao espectador (participador) a possibilidade de ser dançarino. De modo que, há uma tática de *espaço em corpo* quando o espectador renúncia ao simples ato de ver e passa a ser participador que dança. No sentido que, a tática será praticada a depender dos acionamentos e afecção que provoca no espectador, que pode colocar-se disposto a dançar e participar ou não. Contudo, a obra não oferece dispositivos ou pistas que impulsionem o espectador à dança, ao contrário, há uma grande almofada disposta no chão que convida à parada e não ao movimento. Considerando as teorias do *still acts*, talvez o visitante, mova-se ao sentar ou imprima dança à imobilidade.

*Ghostcatching* (1999) também é uma obra na qual não há corpo presente em tempo real, no espaço de exposição (ver figura 196, 197). Embora o *espaço em corpo* não se realize,

apresenta uma importante contribuição no que tange às questões da presença na imagem. Ademais, é uma obra clássica no contexto da dança transmídia. Trata-se de uma obra do bailarino americano Bill T. Jones em parceria com Paul Kaiser e Shelley Eshkar (do OpenEndGroup), que referem-se à obra como instalação digital. A obra é composta de textos/voz, movimentos e desenhos. Esta obra tem a invisibilidade como pressuposto fundamental, o que interessa do ponto de vista das táticas de *corpo composto* baseadas na relação entre invisibilidade e visibilidade. Para esta composição, Bill T. Jones dança no escuro, com o processo de *Motion Capture*, com oito câmeras que capturam o sinal dos sensores de luz dispostos em vinte e dois pontos de seu corpo. Este é o processo de *Motion Capture* realizado com o sistema *Biped* (também usado por Cunningham na coreografia de mesmo nome), no qual as imagens são convertidas em uma figura bípede que depois é transformada em formas geométricas modeladas, como se o corpo de Jones fora multiplicado em vários bailarinos compostos de linhas. Foram cerca de quarenta seqüências de movimentos capturadas neste processo, tais movimentos inspiram-se nas pinturas do norte americano Keith Haring<sup>103</sup>. Sobre a obra, declarações dos artistas Bill T. Jones, Paul Kaiser e Shelley Eshkar:

Sete minutos de duração, a peça é uma reflexão sobre o ato de ser capturado e de se libertar. Então podemos perguntar: O que é o movimento humano na ausência do corpo? Podemos desenhar linhas de ritmo, peso, intenção de movimento físico? Que tipo de dança concebemos neste espaço fantasmagórico, onde cercos, envoltimentos, refletem a vontade de se libertar? (OpenEndGroup<sup>104</sup>, 1999<sup>liv</sup>)

Assim, este trecho nos instiga ao questionamento: O que é o movimento humano na ausência do corpo? Vide definição do dicionário (Aurélio, 1995), a “ausência” pode ser: 1. afastamento temporário; 2. Falta; 3. Falta de comparência.

Será que o corpo se afasta da imagem? Ou o corpo se recompõe?

O uso do *Motion Capture* problematiza os estados da presença na dança, quando parte do corpo que não se mostra, já que esta tecnologia se dá pelos pontos luminosos que são “percebidos” pelo computador, os chamados *point-cloud* ou ponto-nuvem. As imagens de *Ghostcatching* (1999), que foram capturadas diretamente do movimento de Bill T. Jones, denotam um outro modo de re-presença da dança do coreógrafo. Os dispositivos de captura e

<sup>103</sup> Artista e ativista norte-americano (1958 – 1990), com produções de arte urbana, principalmente grafite, em defesa das questões da diversidade de gênero. <http://www.haring.com>. Acesso em Janeiro de 2015.

<sup>104</sup> Release disponível em <http://openendedgroup.com/artworks/gc.html>. Acesso em Julho de 2013.



re-criação de memória como em Bill T Jones, trazem novamente a questão sobre a presença-ausência do corpo. Na ideia de corpo-imagem, *Ghostcatching* traz a ideia de recomposição do corpo ou trata-se de corpo-resíduo? Não haveria aqui um problema sobre este último, já que resíduo é aquilo que permanece e dura, o que liga-se ao afecto. Todavia, interessa mais pensar em recomposição, mas não do que permanece como resíduo, mas do que revelou-se como dança a partir do *Motion Capture*. Do que foi possível tornar visível no testemunho de uma invisibilidade que instalou-se como dança. Recria-se<sup>105</sup> uma outra imagem do corpo, que não se faz a partir do usual retiniano que a tudo quer registrar, sem perder um poro que seja. A imagem compõe-se enquanto perceptiva, nesse corpo que é percebido, como um vulto, linha, fluxo rastro e trama nas fotografias da obra. Todavia, ao apresentar-se como uma instalação virtual que limita-se a ser vista no *website*, não realiza-se como táticas de *corpo composto*. Paradoxalmente, no processo de composição da obra, há uma tática de *corpo composto* na invisibilidade revelada que recria outra imagem do corpo e da dança. Mas, no seu modo de realização (de distribuição) não há possibilidade de contágio ou diálogos com o espectador, não cria-se um *espaço em corpo*. E é sabido que há estratégias que podem ser criadas para percursos deste espaço (ainda que telemático), basta lembrarmos das colaborações que se tem em danças telemáticas e na interação das webdanças

Já na obra *Resídua* (2008), do argentino Diego Javier Alberti, uma instalação interativa, no qual a participação da audiência se faz a partir de telefones celulares (ver figura 199). Antes de entrar no espaço da instalação, o público recebe algumas instruções sobre como interagir com a obra. O espaço da instalação é composto de folhas de papel branco, o participante transita por este espaço e, ao pisar no papel branco, vai deixando seu rastro nos papéis. Os participantes são convidados a enviarem uma mensagem de texto para um determinado número. Os textos são reprojatados nas paredes brancas e um sintetizador “canta” os textos. A partir daí, inicia-se uma busca sobre as palavras que compõe o texto, em variados sites na internet, tais como o sistema de busca do google e yahoo. Todas as informações, desde os

---

<sup>105</sup> Em 2010, Downie Eshkar Kaises propõe a obra *After Ghostcatching*, composto em configuração 3D, que permitem que as imagens possam ser vistas de muito perto “A ponto do espectador alcançar a imagem e tocá-las” (trecho do release. Disponível em: <http://openendedgroup.com/artworks/agc.html>. Acesso em Maio de 2014). As imagens são produzidas por simulação computadorizada, mas carrega traços do movimento de Bill T.Jones: “Captada a partir de seu corpo físico através de um processo de captura de movimento óptico que preserva o seu movimento, mas não a sua semelhança (idem). A obra foi apresentada em festivais de filme, o que contribui para pensar o estado aberto e múltiplo do filme/cinema na contemporaneidade. Versão da obra como filme 3D : <https://player.vimeo.com/video/26407428?title=0&byline=0&portrait=0>. Acesso em Março de 2015.

números dos celulares que enviam as mensagens, passando pelos textos e resultados da busca, são armazenados numa base de dados. Toda esta informação é reprojeta nas paredes e inicia-se um processo de contaminação destes dados no espaço que borram a inicial assepsia do espaço (composto por inúmeros papéis brancos). O espaço é tomado pelas informações textuais (projetadas) e sonoras (cantadas pelo sintetizador), provocando um excessivo volume de dados, textos projetados assim como sons, numa crítica ao bombardeamento das informações na contemporaneidade. Nesse momento, entra na instalação o grupo de Butoh Rhea Volij, contrastando os movimentos mínimos e expressivos desse tipo de dança japonesa ao bombardeio de imagens, palavras, gráficos e outros dados que aparecem na busca. Este excesso de informação compactua com os sentidos da obra: “*Resídua* é um excedente, a grande cauda da informação inutilizável, a despersonalização, é a perda do sentido em todo esse sem sentido que se mostra obsceno, banal”<sup>106</sup>.

A instalação promove não somente a participação, mas também a co-criação dos participantes, visto que enseja táticas de colaboração na construção da obra que depende da presença dos participantes para que ocorra. Sobre a diferença entre obra participatória e colaborativa: “Arte Digital nem sempre é colaborativa no senso original da palavra, mas frequentemente é participatória, contatando com a entrada multi-usuário. Em alguns trabalhos de arte, espectadores interagem com os parâmetros organizados pelo artista” (PAUL, 2008, p. 68). Nesse sentido, *Resídua* é uma obra colaborativa, na medida que instiga a colaboração dos participantes que ao enviarem seus dados co-criam a composição de imagens da obra e completam os sentidos baseados na interação. Em *Recombinant*, as táticas de *corpo composto* basearam-se principalmente no movimento do dançarino e no *espaço em corpo*, instaurado por esse movimento em relação com o participante e as imagens, em *Resídua* a tática é diferente. Nesta instalação a tática é articulada a partir da potência do participante|interator<sup>107</sup> enquanto colaborador da obra, um *corpo composto* por imagens,

<sup>106</sup> Release da obra disponível em <http://olaconmuchospeces.com.ar/archives/100>. Acesso em Fevereiro de 2015.

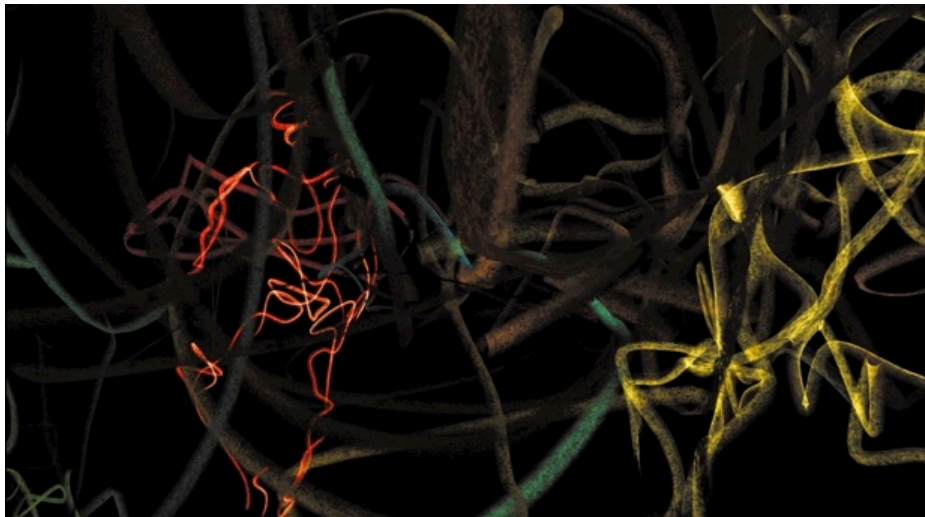
<sup>107</sup> Para referir-se ao público da obra, a pesquisa apresenta três conceitos: fruidor, espectador, participante e interator. Fruidor e espectador são utilizados como conceitos equivalentes que implicam no modelo de contemplação da obra, sem participação. Participador ou participante, implica no convite ao público à participação, em obras participativas. Este constitui um modelo que vai além da contemplação do público limitado à observação, o que gera certa autonomia do público (que pode, por exemplo, transitar na obra, e participar de variadas maneiras). Já o interator, refere-se ao posicionamento do público em obras colaborativas: co-laboração e co-criação do interator junto à obra. No campo da Artemídia, a interação está ligada aos sistemas interativos, à colaboração em tempo real. Todavia, este conceito pode ser ampliado, com interações *off line*, como por exemplo, um projeto colaborativo de webdança que recebe vídeos dos interatores e o inclui como conteúdo da obra.



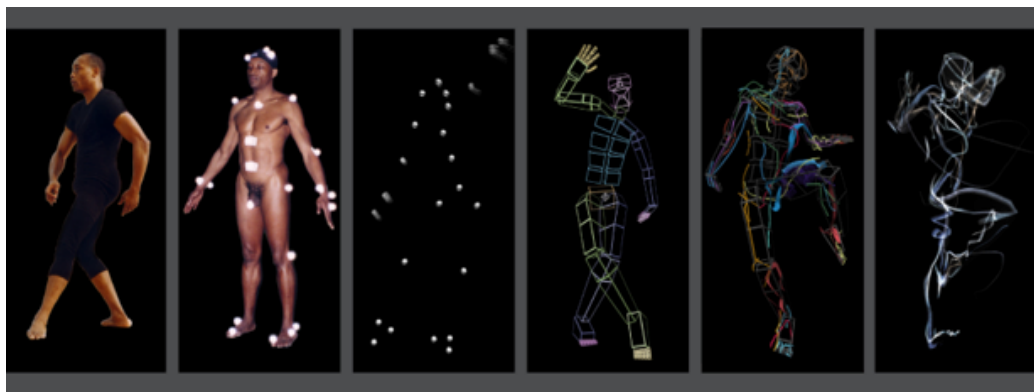
textos, dados de celulares e dança. A obra compõe-se a partir das atualizações fornecidas pelos interatores. Já em *Recobinant*, não chega a agenciar-se a partir da colaboração, mas sim da participação. Nesse sentido, a tática de *corpo composto* em Alberti é agenciada a partir da possibilidade de criação compartilhada.



194 e 195. Condition Pluriel, *Recobinant - the techn(o)rganic body*, 2003/04.



196. Bill T Jones, *Ghostcatching*, 1999.



197 e 198. Bill T Jones, *Ghostcatching*, 1999.



199. Diego Javier Alberti, *Resídua*, 2008.

### ***Glitch on Dance***

O *Glitch* busca a falha, as variações inesperadas do erro. Consistem em táticas de desprogramação, já que incitam o erro e a pane dos aparelhos|dispositivos. Os erros nos processos de transmissão e tradução de dados que são percebidos nas imagens. A princípio, compõe-se a partir do imprevisto que altera os modelos originais das imagens, dados e códigos da fotografia, animações 3D, GIF, vídeo, mas também produz erros no áudio. Todavia, cada vez mais a *Glitch Art* se faz a partir do erro programado, traindo o próprio conceito que a define. A casualidade do imprevisto dá lugar ao causal. Databending, Datamoshing e o Image Hacking são um dos *softwares* utilizados pra causar o erro. Outros exemplos de *softwares* livres que produzem estes erros seriam o Cinelerra, Avidemux, Gimp, Audacity, dentre outros (DOWNEY) Estas falhas transmutam as formas originais dos vetores que compõe a imagem. *Glitch* que já não se dá como acaso.

Na obra *Digissecação*<sup>108</sup> (2007), a qual criei em colaboração com Maruzia Dutra, o *glitch* é utilizado para criticar a varredura digital na contemporaneidade, principalmente no âmbito das tecnologias médicas de visualização do corpo (ver figura 205). Nomeamos esses procedimentos de dissecação digital, do “corpo humano fatiado pixel a pixel” (DULTRA e FERREIRA, 2008). Sobre o processo de composição da imagem e da dança:

Foram pesquisadas diversas formas de subverter o uso dos aparatos tecnológicos produtores de imagem para evidenciar a exploração visual desenfreada que tem modificado o corpo humano. Neste sentido, o trabalho suscita o questionamento: afinal, que entendimento de corpo emerge desse turbilhão imagético? (idem, 2008)

Na busca de modos de digissecação, utilizou-se scanner, imagens de raioX e outras imagens internas, como os exames médicos. Com o scanner, buscou-se subverter os usos deste aparato. O corpo foi então scaneado e, para produzir um erro na imagem, este corpo não ficou parado à espera da luz do scanner. Ao contrário, a dança no corpo que movia-se produziu uma imagem *glitch* que compôs as imagens projetadas na apresentação. Este modo de composição da imagem na dança, esbarra no conceito de *Glitch Feminism* (Feminismo *Glitch*), já que *Digissecação* é uma obra criada por duas mulheres que se apropriam das tecnologias e, logo,

---

<sup>108</sup> Registro em vídeo da obra, disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=O\\_raOpHR0rI](https://www.youtube.com/watch?v=O_raOpHR0rI). Acesso em Janeiro de 2012.

implicam no empoderamento das discussões sobre arte digital e feminismo, principalmente em virtude do tema abordado na obra.

O termo *Glitch Feminism* foi cunhado por Legacy Russel no manifesto *Glitch Feminist Manifesto*, publicado na plataforma curatorial Rhizome em 2013. O termo é usado como metonímia para intervenções de mulheres artistas interessadas nos erros. Parte do erro no sistema, do defeito e mal funcionamento, porém interessada nas implicações em mecanismos sócio-culturais. Na sociedade contemporânea, o erro em mecanismos socio-culturais pode atuar como uma guerrilha de distúrbios das ordens sociais. No contexto dos padrões imperativamente ditados e seguidos, da busca da perfeição da imagem da mulher e os investimentos biotecnológicos do corpo protético, das cirurgias e de todos os artefatos médicos para se chegar ao corpo ideal. O *Glitch Feminismo* busca desviar-se desta imagem falsa da mulher na contemporaneidade. Com o erro, não busca a perfeição e apresenta a imagem da mulher borrada, manchada, com ruídos e camadas que não buscam o embelezamento mas a desconstrução e construção de corporalidades múltiplas.

Na obra *Is You Me* (2008), o *glitch* está presente na composição da imagem ao corpo (ver figuras 200, 201, 202 e 203). A obra é uma colaboração dos coreógrafos canadenses Benoît Lachambre (companhia Par B.L.eux) e Louise Lecavalier (antiga companhia La La La Human Steps), com o artista visual Laurent Goldring e o músico e compositor norte-americano Hahn Rowe. No fragmento do release da obra<sup>109</sup>: “Inevitavelmente o dispositivo cênico revela as perguntas: Eu sou eu ou eu sou você? Você sou eu? Você me vê como eu te vejo?”<sup>XXXXIX</sup>.

Há uma estética *Glitch* no próprio movimento, que não se completa. Em alguns momentos, a impressão é a de que há pequenas falhas no movimento, como se o corpo estivesse em pane e fosse possível apenas ensaiar movimentos curtos e frenéticos. Considera a disfunção e o desvio nos movimentos construídos a partir de uma espécie de espasmo, compondo uma estética que não se caracteriza pelo *clean* (do movimento limpo), mas sim pelo ruído. A música contribui para a sensação do movimento em pane<sup>110</sup>. Além da gestualidade, a composição visual dos dois dançarinos em cena, denota um estado de corpo imperfeito. A começar pelo figurino, com uma camisa que não se veste totalmente, que cobre a cabeça, contruindo uma dimensão

<sup>109</sup> Disponível em: <http://www.parbleux.qc.ca/en/portfolio/is-you-me-3/>. Acesso em Janeiro de 2016.

<sup>110</sup> Trecho em vídeo da obra, no qual o movimento em pane é intensificado pela música: <https://www.youtube.com/watch?v=0U5C2kDBtbg>. Acesso em Setembro de 2015.

de corpo assimétrico, mas também imperfeito. Uma assimetria que soma-se às imagens projetadas, que parecem constituir-se como fragmentos do corpo. Estas imagens como fragmentos do corpo, constrõem um sentido de corporalidade fragmentada, que multiplica-se na linha tênue que separa os corpos presentes, suas sombras e as imagens projetadas. De modo que, instaura o indecifrável, cuja confusa identificação (Onde estão as imagens? Onde estão os corpos?) já apresenta-se no título da obra *Is You Me* (Você sou eu). No que tange ao *corpo composto*, há um tipo de recomposição dos dançarinos, mas a partir da desmontagem de seus corpos. Contudo, o ato de fragmentar também instaura uma visualidade múltipla destes corpos imperfeitos, que projetam-se nas imagens e nos dois dançarinos em cena.

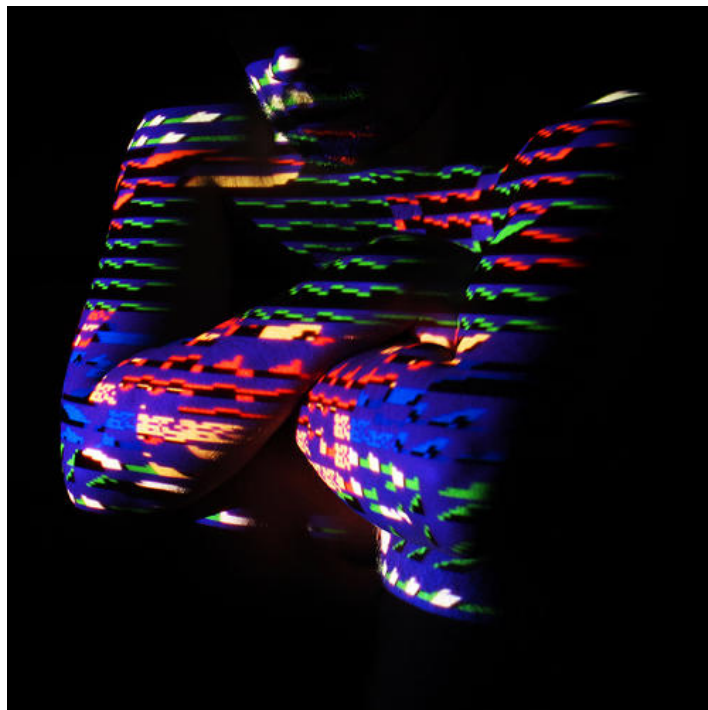
Pode-se fazer uma analogia, entre esta obra e *Sentidos da Presença*, principalmente no que tange ao modo como a imagem edita|recorta|desenquandra o corpo, em *Is You Me* há uma tática similar de edição. Contudo, a edição não coloca-se no sentido de recortar o corpo, mas de montar uma presença corporalmente ampliada. De modo que, o *quasi-corpus* projetado é que apresenta-se recortado, como uma versão *glitch* (com erros) do corpo em cena. Como em *Corpo em Obra*, as imagens projetadas compõe-se de riscos, com palheta de cores em preto e branco. Porém, estes riscos apresentam-se como um elogio do erro. A presença do risco em *Corpo em Obra*, se faz como uma composição de memória, a partir dos traços do público e da dançarina, que acumulam-se enquanto registro, trajetória e memória. Já em *See You Me*, coloca-se como uma intervenção na cena, uma inserção do borrado e do incerto, que colabora para construir a ideia de *Glitch Dance*, no modo como o corpo se apresenta e dança, assim como no modo como a imagem é composta e projetada.

Nesse sentido, há uma tática de *corpo composto* em obras de dança que compõe não somente as imagens com estética *glitch*, mas também o movimento e o corpo. Uma vez que uma tática de distúrbio, ruptura e erro da imagem (do corpo e do movimento) se justifica para fins de desvios, logo envolvem micropolíticas na dança transmídia. Por fim, ao supor que numa obra de dança fossem projetadas imagens *glitch* do jogo Nintendo no corpo do dançarino, no que implicaria estes usos? Esta ação de fato ocorreu, mas não no contexto de uma obra de dança. Trata-se da série do artista inglês Jamie Boulton, que projeta imagens de erro do Nintendo em composições de auto-retrato (ver figura 204). Compõe belas imagens, à primeira vista. Todavia, ao desvendar as camadas percebe-se que não há sentidos a serem descobertos. Uma imagem esvaziada, que não liga-se aos vacúolos da imagem colocada por Pelbart (1993).

Como já dito, se a imagem é superfície, as táticas encontram-se na espessura da imagem. E, se não há espessura, no modo como o corpo e o pensamento das imagens articulam-se, a identificação das táticas colocam-se no terreno do impossível.

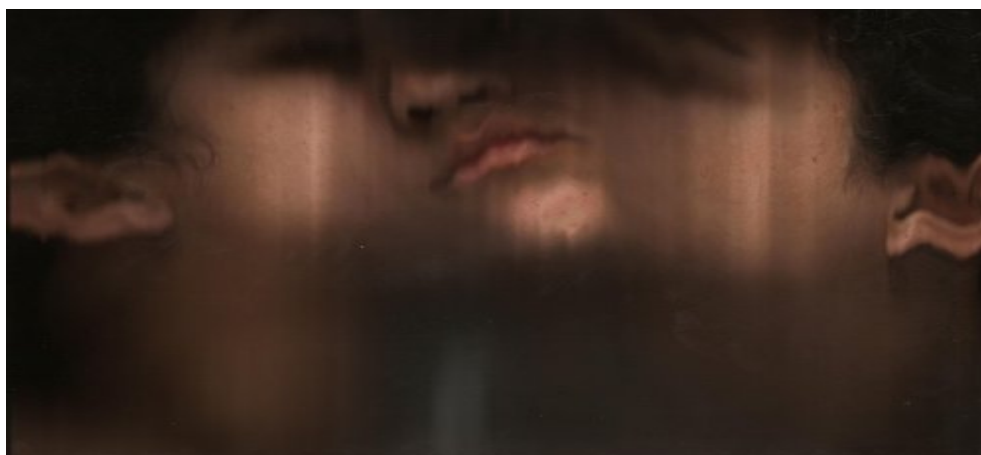


200, 201, 202 e 203. Benoît Lachambre, Louise Lecavalier, Laurent Goldring e Hahn Rowe, *Is You Me*, 2008.



204. Jamie Boulton, *Self-Portrait*, 2003.





205. Larissa Ferreira e Marúzia Dutra, *Digissecação*, 2007.

### ***Dança em Realidade aumentada***

A realidade aumentada (R.A)<sup>111</sup> envolve simultaneamente elementos do mundo real e do virtual. Trata-se de um tecnologia que adiciona, informação virtual ao mundo físico. Esta informação virtual é comumente adicionada em tempo real e empregada a partir de dispositivos móveis, como *smartphones*, tabletes e *Ipads*, além do reconhecimento de *QR codes*. Há certa confusão entre os conceitos de realidade aumentada e realidade virtual, todavia estes diferem-se a partir de um princípio básico: na realidade aumentada, mundo físico e virtual coexistem, enquanto que a realidade virtual volta-se para a tentativa de substituir o mundo físico pelo virtual. Este aspecto foi abordado no sub-ítên da cartografia sobre *avatar* na dança, a partir dos escritos de Sitat Popat, no que tange às diferenças entre a realidade mista e a realidade virtual. Nesse sentido, a RA define-se pelo entrelaçamento e coexistência entre real e virtual:

Eliminar o limite entre informação computacional e o mundo físico, para permitir o entrelaçamento entre informações do mundo real e informações do mundo virtual (...) RA consiste em aumentar o mundo real com imagens virtuais com elementos, como as imagens (...) Informação virtual é adicionada ao espaço físico (CLAY, A.; DELORD, E.; NADINE, C.; GALE, D., 2009, p. 149<sup>xxxxx</sup>)

Historicamente, a realidade aumentada é uma tecnologia utilizada para fins militares, como nos *head-up* e *displays* em aviões militares. De modo que, a apropriação artística da RA

<sup>111</sup> Em inglês traduz-se como *Argument Reality*, logo, a sigla é AR. Optei por colocar a sigla em português.

implica em desvio. Contudo, a realidade aumentada tem representado grandes fatias do mercado da tecnologia, dentre as quais estão os usos em propostas de conteúdo interativo na publicidade, assim como nas indústrias do *game* e do turismo. No universo do *game*, esta tecnologia tem sido empregada como possibilidade de aumentar a interatividade dos jogos. Mas, também nos chamados *games* educacionais em realidade aumentada, desenvolvidos em projetos coordenados pelo Massachusetts Institute of Technology (MIT) e Universidade de Harvard (BASOGAIN, X; OLABE, M; ESPINOSA). Estes games em realidade aumentada voltam-se para o ensino de matemática, ciências, dentre outros. E ainda, no contexto da educação, vale destacar o *magic book*, livros físicos com conteúdos virtuais. No contexto da indústria do turismo, vale citar os dispositivo de RA para o uso em viagens. Com um *smathphone*, o turista pode ter maiores informações sobre a geolocalização à história do lugar, além de vídeos sobre. Um dispositivo de viagem sintomático da contemporaneidade, onde reina a informação e seus excessos. Reduz-se o espaço da surpresa da descobertas *flâneur*, a realidade (aumentada) prevê os próximos passos. A informação plena torna-se um *souvenir* em realidade aumentada.

Na dança transmídia, a realidade aumentada é comumente utilizada como tática de participação junto ao espectador-participante. Os projetos cartografados para esta pesquisa, em sua maioria, tem como linha comum a historiografia e a memória. No contexto historiográfico e mnemônico, estão os seguintes projetos; *P(AR)ticipate*, da coreógrafa sul-africana Jeannette Ginslov, que dialoga com os apartheides; *The reaccession of Ted Shawn*, do coreógrafo norte americano Adam H. Weinert, que propõe uma aproximação com a obra do coreógrafo norte americano Ted Shawn. E ainda, embora não seja discutido nestes escritos, vale citar o projeto *P(AR)Take*, um arquivo virtual sobre a dança contemporânea na África do Sul, com obras originalmente apresentadas no National Arts Festival (África do Sul, 1984). Este projeto foi desenvolvido colaborativamente entre o citado festival e o Screendance África (curadoria de Ginslov). A partir da tecnologia RA são revelados 10 vídeos de coreógrafos africanos.

*The Reaccession of Ted Shawn* (2013-201) é um projeto contemplado no programa de residência criativa oferecido pela plataforma dance-tech: *The dance-tech Augmented Reality*. O projeto utilizou o aplicativo desenvolvido pela equipe do dance-tech, chamado dance-techTV Augmented Reality app. Sobre o aplicativo: “Permite que usuários de smartphones e



tabletes possam ver e descobrir mídias digitais, como os vídeos em 3D, animações e sobreposições entre a realidade física e a arquitetura do espaço” (SOLANO, 2013 <sup>xxxxxi</sup>). Inicialmente este aplicativo foi criado para o Festival Panorama Aumentado (Rio de Janeiro, 2012). Neste festival brasileiro, com o *smartphone* o público pode scanear a logo do festival (como uma espécie de *QR Code*) e a partir daí conectar com outros vídeos do próprio festival, assim como fotos.

Voltando ao *The reaccession of Ted Shawn*, este projeto desenvolveu-se em duas partes, a primeira iniciou-se quando Weinert dançou uma reperformance de Shawn no Museu of Modern Art - MoMA (2013), durante o projeto *20 Dancers for the XXth Century*, com curadoria do francês Boris Charmatz. Já o segundo momento, se dá como instalação digital de dança e veio a realizar-se somente em 2014. Este acontece no próprio MoMa e, a princípio, clandestinamente. Nesta instalação em realidade aumentada, ao chegar na galeria que Weinert dançou em 2013, o público pode (com os dispositivos móveis apontados para determinados espaços, tais como títulos de salas do museu e quadros específicos – ver figura 209) ver fotos e videodocumentários da reperformance que ele dançou em 2013 (ver figura 207), mas também video-documentos do próprio Ted Shawn em ação (*Four Solos Based on American Folk Music* (1931) e *Pierrot in the Dead City* (1935)). A instalação tem um roteiro a seguir, de deslocar-se pelo Museu e achar os pontos nos quais o aplicativo de Realidade Aumentada mapeou imagens específicas presentes em cada espaços. Seguem alguns destes pontos, de acordo com o site do projeto<sup>112</sup>: O participante coloca o dispositivo voltado para a frase "The Agnes Gund Garden Lobby" (ver figura 208), tira uma foto da frase, o mais perto possível, o vídeo começa com o solo de Weinert; Em outro momento do percurso, um arquivo em vídeo de Ted Shawn dançando *Four Solos Based on American Folk Music*; Em outro ponto, perto da escultura no jardim, há fragmentos de vídeos de Ted Shawn em seu aquecimento. A instalação possibilita ainda que o participante crie uma célula de movimento no MoMA, filme e envie o vídeo para Weinert, que as mantém no seu site como parte do projeto.

Vale ressaltar que para este segundo momento, da instalação digital em realidade aumentada, o coreógrafo, a princípio, não obteve o consentimento do MoMA, o que pode ser visto como um projeto que dialoga com a tática de desvio *hacker*. Contudo, vale examinar o contexto

---

<sup>112</sup> <http://www.thereaccessionoftedshawn.com>. Acesso em Janeiro de 2016.

para entender como de fato realizou-se como uma dança tática. Para isso, é preciso regressar à história, quando na década de 1940 Ted Shawn presenteou o MoMA com alguns registros do seu trabalho. Segundo Weinert, o museu deu estes materiais para o New York Public Library for the Performing Arts. O que o coreógrafo criticamente coloca é que, se o MoMA considerasse Shawn um “Artista”, a instituição jamais teria dado os documentos. Principalmente ao considerar que Shawn estava vivo, no momento que o MoMA recusou o reconhecimento do seu material como legado artístico. De acordo com Weinert, o museu tem a política de doar obras apenas de artistas falecidos. De modo que, fica claro as relações de poder entre o museu, o processo de institucionalização e o reconhecimento artístico.

Nesse sentido, algumas questões são tomadas para a reflexão, tais como; Quem provê o certificado de “Artista”? Como se dá a relação entre instituições culturais X institucionalização do artista? Ao realizar uma instalação sem o consentimento do MoMA, o coreógrafo|dançarino Adam H. Weinert assume um posicionamento político acerca das questões que coloca em cena. E ainda, posiciona-se com proximidade ao lugar simbólico de Shawn no MoMA: o lugar que retoma os conflitos presentes nas autorizações artísticas institucionalizadas. Afinal, quem autorizou Weinert a ocupar o museu? Dai que, como uma resposta (de Shawn na voz de Weinert), rompe com os ritos simbólicos de certificação do dançarino|coreógrafo no contexto *mainstream* dos museus e instituições culturais. E, desviando destes ritos, coloca Shawn novamente dentro do MoMA, o museu que o recusou. De modo que, compartilha com o público (do museu) o material negado a ser exposto. Haja vista que a realidade aumentada opera a partir de um invisível que torna-se visível, Weinert transpõe tal conjuntura simbólica e técnica para o campo da discussão que passa justamente pelas operações entre o ver e o ser visto. Na RA, há a latência de uma imagem que pode ser revelada. A imagem está ali (virtualmente), mas torna-se visível somente quando o participante dispara o olhar do dispositivo móvel para o ambiente no qual ela se esconde. Já que é preciso capturar o QR code, símbolo ou imagem (previamente mapeada pelo sistema de RA) para que a informação virtual (imagem, vídeo, áudio, etc) venha à tona. A tática de *corpo composto* se faz presente nestes múltiplos agenciamentos com os quais Weinert dialoga; No modo como agencia a questão técnica da invisibilidade (que de fato não é meramente técnica, porém simbólica) e as operações de invisibilidadeXvisibilidade nos sistemas de reconhecimento e autorização artística; O uso da tecnologia como tática e intervenção, que coloca o próprio artista no papel de “autorizar-se” a ocupar os espaços. Algo similar sucede

no projeto *Ballettikka* (será visto na último sub-ítem da cartografia). Nesse sentido, o *corpo composto* não compõe-se somente pelo atravessamento entre dança e tecnologias de realidade aumentada, mas principalmente no modo como articula seus usos estético-políticos. Das relações que suscita quando põe em tensão as questões de memória e manipulação historiográfica, da história que é quase sempre um posicionamento: ver ou deixar ver. Da perspectiva de quem detem o poder de controlar as relações do ver e conhecer. De modo que, a tática de *corpo composto* está no modo como escolhe tensionar estas relações a partir do jogo entre tecnologia, dança, institucionalização, processos de visibilidadeXinvisibilidade, reconhecimento.

Já no projeto *P(Ar)ticipate* (2014), Jeannette Ginslov parte da memória sobre os *apartheides* (ver figuras 210 e 211). A coreógrafa que nasceu e cresceu na África do Sul ( atualmente vive na Escócia), realiza desenhos com a proposta de lembrar o *apartheid* em seu país. Em entrevista para esta pesquisa (Maio de 2016), Ginslov ao expor as táticas que utilizou, destaca que muitos dos desenhos foram feitos com as folhas de papel colocadas no chão ou em sua barriga, enquanto permanecia deitada como um modo de articular outros estados de corpo, afastados do estado alerta do cotidiano. Na composição dos vídeos utilizados para a RA, estão imagens dos 25 anos de dança da coreógrafa|dançarina. Ao término da residência artística no Lake Studios em Berlim (projeto foi desenvolvido nesta residência), Ginslov reuniu os desenhos, as memórias, a dança e a realidade aumentada e apresentou este material como uma instalação de dança. Em um amplo estúdio, o público presente circulava livremente pelo espaço, os desenhos estavam dispostos nas paredes, no chão e colados ao corpo da coreógrafa. As pessoas então participavam da obra ao “capturar” estes desenhos com seus dispositivos móveis, que automaticamente desvelavam os vídeos e imagens que estavam em latência nos desenhos. Estes vídeos tornam-se visíveis ao participante, quando a câmera (do celular, tablete ou Ipad) reconhece os objetos, as formas ou os logos, a partir de um aplicativo de realidade aumentada (no caso o *software* Aurasma<sup>113</sup>) que permite o reconhecimento e a veiculação dos vídeos que escondem-se nestas imagens mapeadas. Novamente, a realidade aumentada é utilizada no contexto de uma proposição que envolve visibilidade e

---

<sup>113</sup> O *software* Aurasma também foi utilizado no trabalho colaborativo de Realidade Aumentada desenvolvido em residência coreográfica no 7º CCL - Coreographic Code Lab (Sesc Paladium, MG), coordenado pelo norte-americano Scott de La Hunta e o alemão Mio Loclair (Sesc Paladium, MG). O projeto de RA foi realizado colaborativamente por Guilherme Fraga, Ivani Santana, Larissa Ferreira, Rafo Barbosa e Thembi Rosa. Neste projeto, priorizou-se a participação do público na realização da obra.

invisibilidade. Já que o processo de *apartheid* refere-se à segregação racial, à tentativa de invisibilizar a população negra; sem voz, sem perspectiva, sem poder econômico, sem voto, perante a minoria branca da África do Sul.

A tática de *corpo composto* se dá no modo como Ginslov apresenta o corpo como uma espécie de *hipertexto*, no modo como estes textos do corpo podem ser acessados, pelo participante e seus dispositivos móveis, que desvelam os vídeos|imagens em latência. Neste corpo hipertexto que revela as memórias e os memes que o compõe. Considerando que a dança é também posicionamento de corpo, a tática está presente quando Ginslov articula a reflexão, a crítica ao *apartheid*, e novamente, coloca a questão da visibilidade no cerne destes processos. Assim como em Weinert, as questões estético-políticas atravessam a obra. Em ambos projetos, a realidade aumentada é utilizada como possibilidade de interação com o espectador|participante. Todavia, não compõe-se como uma interatividade esvaziada de sentido, presente em metabras que justificam-se pela interatividade em si mesma, que versam como sistemas fechados que encerram suas questões apenas nas tecnologias. Em *P(Ar)ticipate* e em *The reaccession of Ted Shawn*, a interatividade compõe-se como um modo de fazer ver o que não se expõe, de colocar o público em contato com questões que precisam ser fruídas, praticadas e refletidas. Por fim, a imagem presente nestas obras, coloca-se como uma afecção do dançarino e do espectador. Deste último que escolhe aproximar-se, tocar, mirar, refletir, o qual é negado ao papel de simples contemplador. É convidado a ver e perceber, dosando os passos da sua aproximação ou distância. Nesse sentido, as táticas de *corpo composto* também estão presentes no modo como os coreógrafos|dançarinos articulam atitudes participativas do público posto a participar, a dançar a obra.

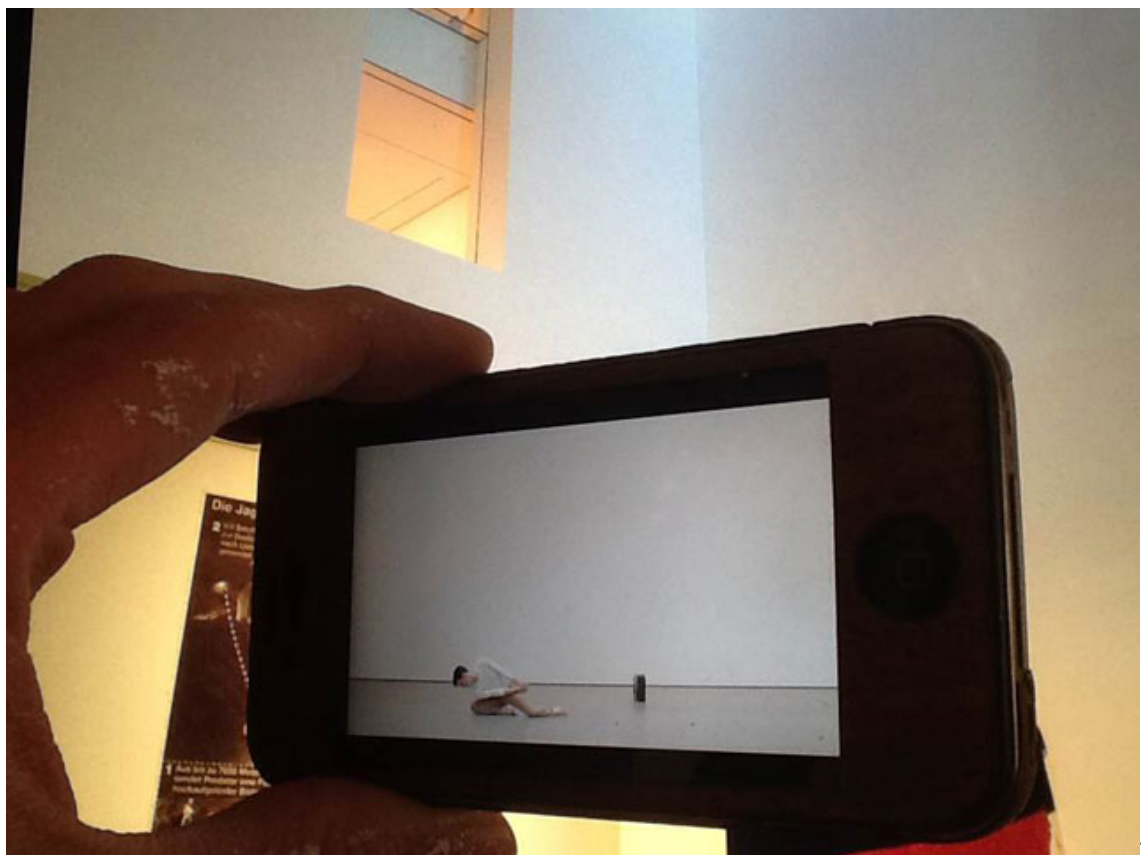
Por fim, vale ressaltar que há diferentes modos de praticar a realidade aumentada, que não se valem somente de dispositivos móveis (Ipads, tabletes, celulares), mas no uso de capacete com monitores e outras tecnologias, que dependem também do investimento financeiro no projeto. Ambas as obras apresentadas partem de uma tecnologia relativamente acessível (financeiramente), com o uso de *ipads*, tabletes e celulares que não demandam tanto investimento em capacetes e outros dispositivos que enfatizam a virtualidade na experiência da realidade aumentada. Sobre as fatias do mercado e o contexto artístico, vale citar a obra *MANA* (2014), dos artistas ingleses Gibson/Martelli. Nesta instalação, há papéis de parede com estampa em referência à camuflagem militar e às tatuagens, onde escondem-se “seres”

(ver figura 213 e 214) que se põe a dançar quando vistos pela tela dos celulares/tablets que possuem o aplicativo (disponível para sistemas Android e iOs). O processo de produção da obra enfatiza a autonomia do artista, já que a dupla ignora os produtos já disponíveis no mercado e escolhe fazer o seu próprio aplicativo de realidade aumentada (*app* que pode ser baixado no *site* da dupla), com dispositivos e cartões de RA próprios. Gibson/Martelli criaram sua própria versão do *Google Cardboard* e disponibilizam, em *site* próprio, quatro diferentes modelos recortáveis de cartão (ver figura 215). Estes cartões que podem ser feitos de modo caseiro, apenas com formato impresso (em qualquer impressora) e recortados a partir dos modelos no *site*. Vale ressaltar que, os seres virtuais que surgem nas paredes camufladas, deslocam-se com movimentos de dança contemporânea que foram capturadas a partir da tecnologia *Motion Capture*, com o já mencionado aplicativo *Mocapp* (também desenvolvido pelos artistas em colaboração com uma equipe multidisciplinar). Por fim, ao vender a obra, ou nas exposição de arte que participa, os artistas costumizam o dispositivo móvel, colocando-o numa pequena caixa feita de papelão (ver figura 212). Esta última informação pode parecer insignificante, mas no contexto do mercado de arte, a dupla nega os produtos já estabelecidos no mercado, ao confeccionar os seus próprio dispositivos (do aplicativo ao dispositivo móvel). Nesse sentido, fortalecem a discussão da autonomia dos artistas no universo das tecnologias. No contexto onde também colocam-se os artistas que são programadores, que desenvolvem seus próprios *softwares*, dispositivos e gambiarras tecnológicas, dentre outros materiais. De modo que, tomar a produção de tecnologias (*software*, aplicativo, dispositivo, cartões de realidade aumentada, dentre outros) como produção artística, dissolve a hegemonia das grandes empresas como aquelas que detem o poder único na produção de tecnologias. Ao contrário, quando no campo da arte as gambiarras, dispositivos e *softwares* são feitos pelos próprios artistas, estas tornam-se o próprio discurso político em *loco*. Das máquinas que nem sempre produzem o eficiente, do cartão de realidade aumentada que pode ser feito de modo caseiro, de modo que estes desvio intensificam a autonomia artística. De outro modo, cria-se um outro circuito de mercado, já que as obras de Gibson e Martelli quando à venda (com os aplicativos e dispositivos próprios) seus valores podem ser tão honerosos quanto os *softwares* de ponta das grandes empresas de tecnologia. As questões de mercado não são temas da pesquisa, já que dispõe-se de pouco tempo para tal discussão. Nesse sentido, vale salientar apenas que o valor das obras não exclui a produção tática em seu fazer. As táticas de *corpo composto* em *MANA* rejeitam ao papel do público como simples observador, na produção das

tecnologias pelos próprios artistas. No processo de promover autonomia não somente para os artistas, mas para o público que torna-se participante.



206. Adam H. Weinert, *The reaccession of Ted Shawn*, 2013.



207.

207. Adam H. Weinert, *The reaccession of Ted Shawn*, 2013.

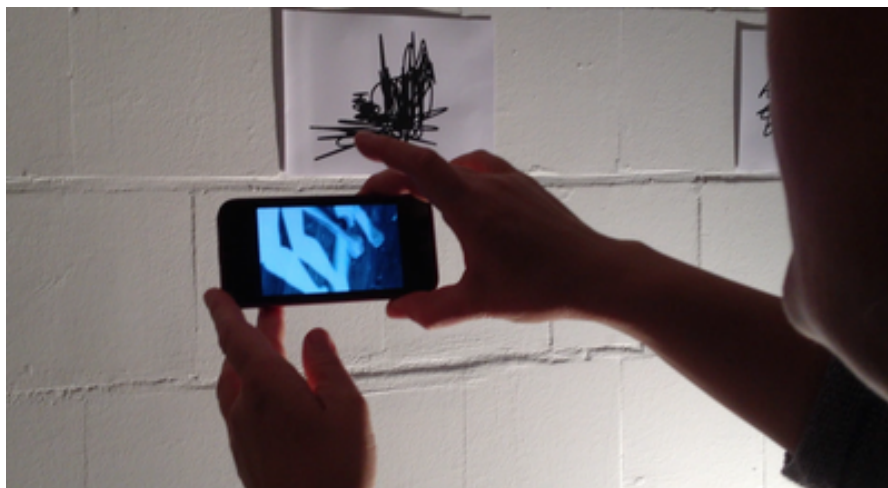




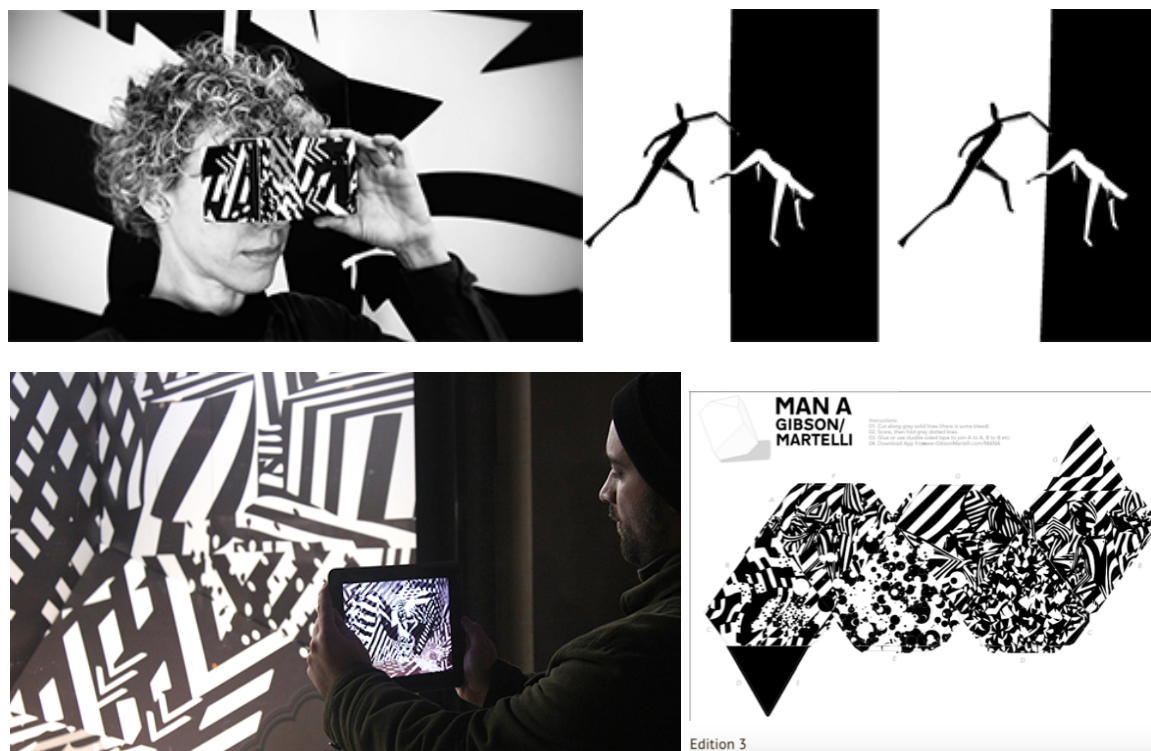
208. Adam H. Weinert, *The reaccession of Ted Shawn*, 2013.



209. Ernst Ludwig Kirchner, *Street*, 1908. Quadro com mapeamento de RA.



210 e 211. Jeannette Ginslov, *P(Ar)ticipate*, 2014.



212, 213, 214 e 215. Ruth Gibon e Bruno Martelli, *MANA*, 2014.

### *Dançando com robôs*

Robô no sentido mais figurativo do termo: protótipos humanos. Segundo Santaella, ao falar do perfil da máquina construída a partir da ideia de substituição amplificada da força física humana e a mecanização da locomoção: “É justamente esse tipo de funcionamento que esteve na base nas primeiras noções de robô, máquina à imagem e semelhança dos músculos humanos, pronta para trabalhar para o homem ou em seu lugar” (SANTAELLA, 1997, p.35).

Iniciamos pela obra *Robot!*<sup>114</sup> (2013), da companhia da espanhola Blanca Li, baseada na França. Nesta, 8 dançarinos compartilham o palco com 8 robôs (ver figura 216, 217 e 218). E, por vezes, confundem-se aos robôs, quando há projeções mapeadas de imagens de robô sobre o corpo dos dançarinos. Sobre a obra, um breve release por Blanca Li (2013) presente no site da coreógrafa<sup>115</sup>:

Dia e noite, dentro de nossas casas e no mundo lá fora , na terra e no céu ,

<sup>114</sup> *Robot!* tem a colaboração de Maywa Denki, que tem trabalhos de música e robótica (série *Tsubuka*), na qual organiza concertos com violino, guitarra, bateria e voz, porém realizados por robôs.

<sup>115</sup> [www.blancali.com/en/event/99/robot](http://www.blancali.com/en/event/99/robot). Acesso em Outubro e 2012.



vivemos com e entre as máquinas de todos os tipos , nossa memória está se tornando artificial, nossas pegadas tendem a ser exclusivamente eletrônica, a nossa identidade é parcialmente digital. Robôs, máquinas, computadores em forma de carros ou telefones celulares, sensíveis ao toque ( o que mais ?!) telas que as crianças utilizam naturalmente, terminais interativos e máquinas automáticas, etiquetas RFID, códigos de barras, dispositivos de monitoramento, códigos flash, geotracking de pessoas e coisas, avatares on-line...Todos os dias interagimos com inúmeras máquinas, algumas delas automática, a maioria delas eletrônica, algumas delas estariam pensando - máquinas. Todas elas refletindo as nossas escolhas, nossas ações e nossos gostos<sup>xxxxxii</sup>.

Algumas interrogações de Blanca Li, também presentes no release da obra: “Como os robôs estão parecendo cada vez mais como os homens, os homens irão parecer mais com os robôs, híbridos, andróides?” (idem, 2013<sup>xxxxxiii</sup>). A coreógrafa compõe a obra a partir do questionamento sobre a relação robôs e homens, com um certa angústia sobre o extremo da permutabilidade entre homens e máquinas.

Na obra, os robôs são da companhia Aldebaran Robotics<sup>116</sup>. Utilizaram o robô chamado “NAO”; que fala, vê, caminha, dança, dobra o joelho, oscila os ombros, levanta depois de cair, pega objetos e pode se comunicar com outros NAOs e também com pessoas (ver figura 216 e 222). E tem outras possibilidades de programação de ações e interação com robôs e humanos, tem sido um dos mais usados para contextos acadêmicos, de educação e desenvolvimento científico. Tem 58cm de altura, e outras características humanas próprias dos robôs, ou melhor, próprio de protótipos humanos; 2 braços , 2 pernas, 2 olhos e 1 boca. Pode se comunicar em 8 linguagens, tem luzes LED, 2 câmeras HD, 4 microfones 2 alto-falantes. E ainda tem sensor de percepção de obstáculos e sensor de pressão nas 25 articulações.

Isabel Valverde interage com um robô NAO em uma das suas vídeo cartas sobre “The Machine Performs” (2013). Valverde também dança com Baxter, mencionado nos materiais de suas pesquisas (2015) como “humanoide robot” (robô humanoide), ao qual juntam-se os dançarinos Ana Moura e Kim Baraka que dançam contato improvisação e Flamenco com o robô. Outras danças com robôs está em Thomas Freundlich, que dança um dueto com um ABB IRB 1600 Industrial Robot em *Human Interface* (2008). Na semana de informática de

---

<sup>116</sup> Para maiores informações sobre os tipos de robôs que a empresa produz: <http://www.aldebaran-robotics.com/en/>. Acesso em Fevereiro de 2013.

Hannover (CeBit, 2012), robôs dançaram *pole dance*: Substitutos da boneca inflável, chegaram como uma grande promessa do mercado. Robôs são dançarinos em projeto de preservação de danças tradicionais japonesas. O robô aprende o movimento via *Motion Capture* em tempo real. *Tokyo City Series – Actroid (actor| android)* é um dos filmes do festival *online Robot Film Festival*<sup>117</sup>, um documentário sobre uma empresa que fabrica robôs e expõe sua vontade de produzi-los com corações. Projetam um mercado “promissor” dos robôs daqui há 50 anos, onde humanos, androids e robôs viverão em harmonia. Royal Ballet numa de suas exposições (Londres, 2012) utilizou uma grande máquina que interagia com o bailarino. Robôs desenham e fazem companhia aos solitários... Robôs são enjaulados e viram “animais” de estimação. Ou robôs são enjaulados por que são perigosos? As crianças não vão mais ao zoológico, jogar comida para os animais. Crianças brincam com robôs. Enquanto os animais morrem, os robôs nascem. Robôs são exibidos em grandes exposições de arte, robôs são arte?

Os robôs estão presentes na indústria do entretenimento (não estou falando de dança), como o RoboScreen® que desde 2015 é um “sistema de entretenimento” criado pela empresa ABB Robotics em parceria com a Royal Caribbean Cruise Lines. RoboScreen® está a bordo no cruzeiro caribenho “Quantum of The Seas”. Trata-se de uma tela panorâmica de 270 graus que pode projetar as imagens do mar, capturadas em tempo real. Os viajantes|hóspedes podem assistir o fabuloso horizonte caribenho em 270 graus. Inclusive, RoboScreen® pode ser ampliado como vistorama. E aí, ele se estende por mais de 30 metros de comprimento (100 pés) e 6 metros de altura (20 pés), com uma alta resolução de 12K. Pode-se quase sentir a umidade da água do mar projetada na tela, uma tela azul como o mar. Nem precisam mais olhar para o mar. Para que olhar o mar num cruzeiro, quando se tem um RoboScreen® com o mar telepresente. Isso sim é uma redundância da ubiquidade, visto que o Atlântico já é ubíquo, na costa brasileira, no Caribe, em suma, em todos os países banhados por este oceano. Além de projeções do mar, os hóspedes podem também desfrutar de espetáculos de teatro, circo, dança, que terão no RoboScreen...Dança! Trata-se de pesquisa de Dança e Tecnologia ou de MediaDance, Dança Digital ou de Dança mediada por Computador, é Dança Computacional ? Desculpe, esqueci a patente “®”. Os hóspedes terão o RoboScreen® no *background* dos espetáculos, compondo RoboScreenEscenarium. E futuramente, num

---

<sup>117</sup> O vídeo em questão pode ser assistido em <http://robotfilmfestival.com/2015films/>. Acesso em Novembro de 2015.

futuro muito próximo, visto que o futuro é agora mesmo, o RoboScreen® vai ser interativo. E depois, pode-se até mergulhar na tela que é um mar de pixels.

Já na obra *VolksNetBallet* (2006), 11 robôs são colocados no banheiro do subsolo do Berlim Theatre. Há uma transmissão, em telemática, da dança que estes robôs realizam no banheiro deste importante teatro alemão. Esta obra, de modo irônico reflete sobre as questões da institucionalização dos circuitos da dança. Faz parte do projeto Ballettikka Internettikka (coordenado por Igor Stromajer e Brane Zorman), de transmissões e dança telemática, definido como “estilo de guerrilha em dança” (KUNST, 2007, p. 14). Propõe transmissões de dança que partem da desobediência, de modos ativista e hacktivismo de composição de dança transmídia. A tática de *corpo composto* está neste modo tático da dança transmídia como desobediência e ativismo.

Em outra obra, de dança contemporânea, o robô Eric MCC dança com outros 5 robôs, 2 dançarinos profissionais e 4 crianças, Dentre as crianças, uma tem um revólver (de brinquedo) nas mãos (ver figura 228). Trata-se da obra *School of the Moon* (2014), coreografia de Eric Minh Cuong Castaing com co-produção do Ballet Nacional de Montpellier. As crianças são do corpo de baile do Conservatório Bagnolet e dentre os dançarinos profissionais que colaboram está Gaétan Brun Picard e a brasileira Ana Pi (ver figura 229). A obra traz uma metáfora, crítica e alerta ao pós-humano, a partir da exibição de corpos infantis e robôs. Na composição, algumas referências históricas sobre a representação do corpo humano, como a pintura *O Esfolado (L'écorché)*<sup>118</sup> de Leonardo Da Vinci (ver figura 230).

O *Esfolado* como referência para pensar a representação do corpo humano e a crítica ao pós-humano, coaduna com as reflexões colocadas no primeiro capítulo, sobre o corpo-máquina|mecanismo cujo projeto inicia-se com os estudos anatômicos e dissecações do Renascimento e atravessa a modernidade com a construção do mito da máquina que parece permanecer na contemporaneidade. As máquinas são outras, os autômatos dão lugar aos robôs. A dissecação é operada como digissecação. Se *School of the Moon* retoma a metáfora do esfolado para discutir o pós-humanos no século XXI, provavelmente as inquietações desta

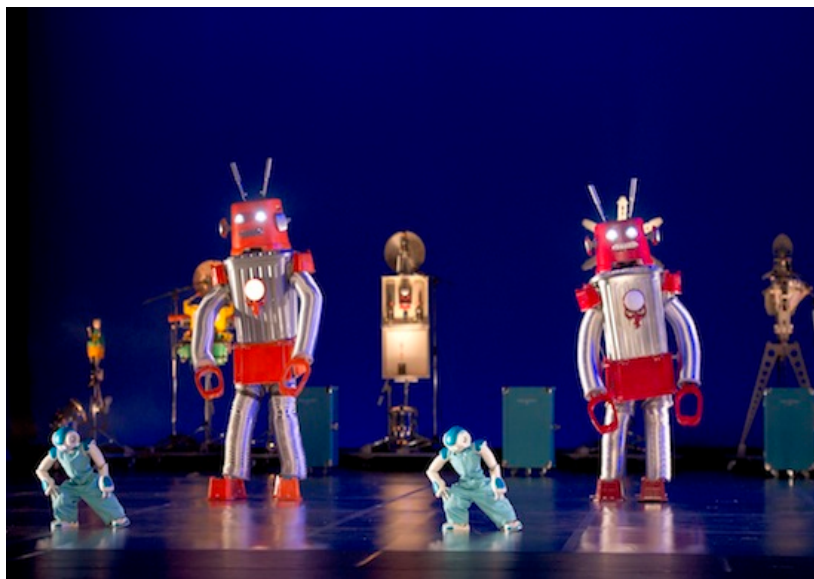
---

<sup>118</sup> A categoria do “esfolado” é bastante comum na representação pictórica dos estudos anatômicos que atesta o corpo-máquina tomado como mecânico no sentido da fragmentação operada – das partes decompostas da máquina-corpo (MANDRESSI, 2012, p. 436).

pesquisa são compartilhadas por muitos artistas, críticos e coreógrafos cientes das micropolíticas que permeiam o tema, da visão reducionista do corpo-máquina|mecanismo que não chega a compor um *corpo composto* como possibilidade de se relacionar com e de ser máquina abstrata. Voltar ao primeiro capítulo quando se está no princípio do fim da escrita, talvez faça pensar que estas questões permeiam todo o trabalho. Cabe aqui uma reflexão de Zaven Paré: “Além da imitação do homem, a finalidade do robô – que não tem uma função doméstica ou voltada para um determinado trabalho restrito – é a teatralização da tecnologia” (PARÉ, 2009, p. 21). No momento, ocorreu-me a dúvida, estamos tratando de dança ou teatro? Para voltar ao primeiro capítulo, basta abrir os escritos novamente.



216. Cia Blanca Li, *Robot!*, 2003. Foto por Arnold Jerocki



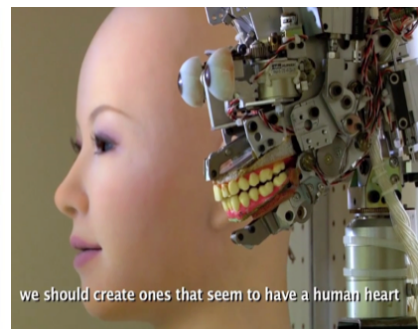
217 e 218. Cia Blanca Li, *Robot!*, 2003.



219. Boneca Inflável.



220. Robô da empresa alemã Tobit Software, 2012.



221. Robôs actroids (actor/android), 2012. Fabricado em Kokoro HQ.

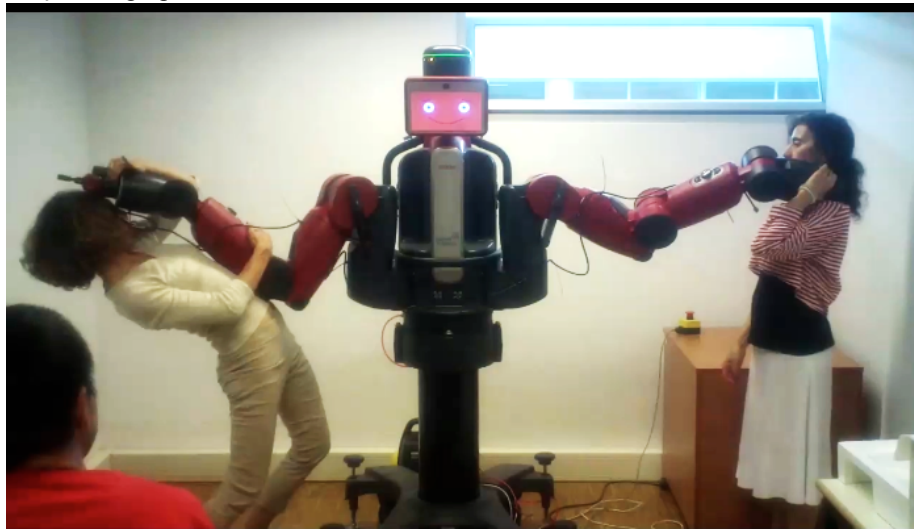




222. Dança com grupo de Robôs NAO .



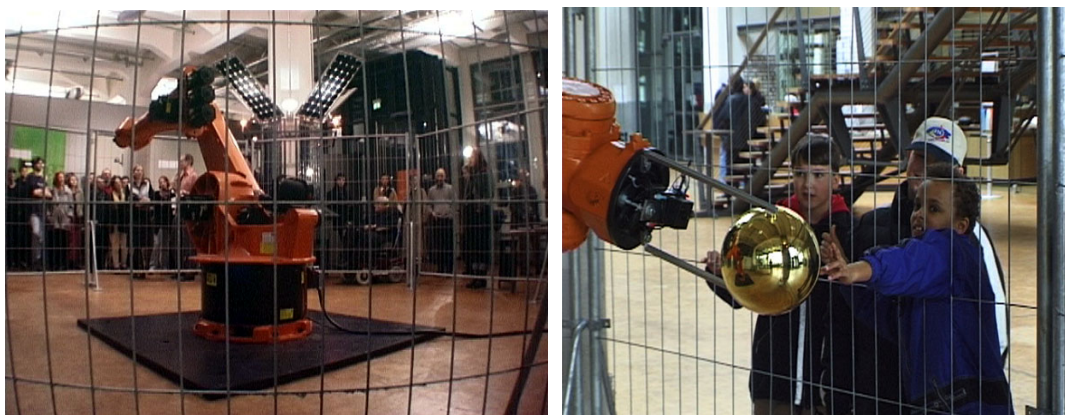
223. Thomas Freundlich, *Actuator*, 2009.



224. Isabel Valverde, *Somatical Technological Dance with Baxter*, 2015. Rodô modelo Baxter.



225. Robô modelo Enter HRP-2 em projeto de preservação de dança japonesa.



226 e 227. Equipe interdisciplinária ZKM, *Aesthetics and Power* - estação experimental pública de robotlab, 2000.

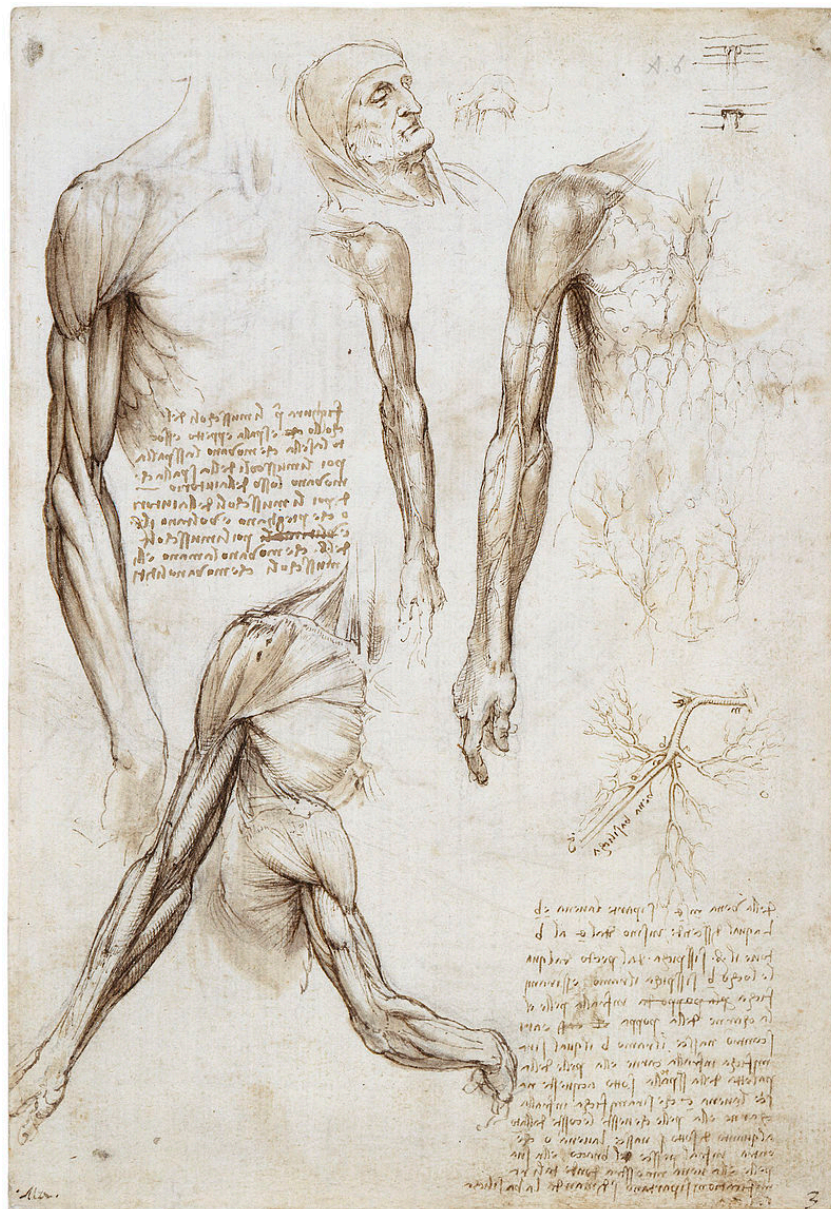


228. Eric Minh Cuong Castaing, *School of the Moon*, 2014.



229. Eric Minh Cuong Castaing, *School of the Moon*, 2014.





230 Leonardo Da Vinci, *O Esfolado*.

### ***Considerações parciais: possibilidades e atravessamentos contínuos***

Esta cartografia não abarca a infinitude das produções de dança transmídia, mas apresenta obras que contribuíram para o entendimento do *corpo composto*. Na ideia inicial, o foco estava em compor uma cartografia com trabalhos de coreógrafos|dançarinos|grupos brasileiros. Todavia, a multiplicidade dos conceitos levantados não permitiu que esta limitasse à produção nacional, uma vez que a cartografia instigou-se também pela possibilidade de apresentar as múltiplas possibilidades de cruzamentos da dança transmídia. E, obviamente, delinear os conceitos do *corpo composto*. O momento atual, de trânsito de informações, afectos, obras e conhecimentos disponibilizados nos espaços híbridos (dentre os quais a aldeia



global-internet) permite que cada vez mais as práticas se cruzem, mesmo em diferentes países com distintas *gaps*.

Muitas obras, possibilidades e táticas foram cartografadas, muitas das quais não constam nestes escritos. O volume do material precisou ser editado, com o desejo de que a cartografia não fosse lida de modo exaustivo. Ademais, desde o começo, a cartografia não buscou abarcar todas as possibilidades de dança transmídia. Esta seria literalmente uma missão impossível. Todavia, ao término da cartografia, duas proposições (que não foram incluídas na cartografia) chamam a atenção, a primeira refere-se à *Dance Jockey* dos portugueses Rodrigo de Carvalho (músico multimídia) e Patricia Delgado (dançarina e artista visual). Uma performance<sup>119</sup> para ser apresentada em ambientes de festa e discotecas. Com o uso de sistemas interativos, a performer (e os presentes na festa) podem mover ao mesmo tempo que criam os efeitos visuais e a sonoridade. O projeto utiliza controle *wii* e câmera Kinect para fazer o *tracking* do movimento. O controle *wii* transforma-se em um instrumento para tocar as notas e a câmera Kinect possibilita espacializar o instrumento no espaço, onde cada movimento interfere na sonoridade da música final. Já o segundo, trata-se do projeto da campanha da linha de automóveis Smart, constituída de uma instalação urbana com *Motion Capture*, chamada *Dancing Traffic Light Maniking* (2014). No meio da cidade uma grande cabine, o transeunte entra na cabine de dança e se põe a dançar. Esta dança é transmitida em tempo real para os visores dos semáforos, substituindo aqueles usuais bonequinhos que ficam verdes quando o transeunte pode passar. O bonequinho então dança enquanto o sinal está vermelho para os pedestres. Uma dança em tempo real, interativa, feita desde a cabine.

Tomando como ponto de partida as duas proposições citadas, pergunto: E se isso fosse dança? Seria seguramente uma dança patrocinada pelos automóveis Smart ou por uma empresa de publicidade - promotor de festas. Giselle Beiguelman (2011) chama a atenção para o fato de que a interatividade virou *commodity* (mercadoria). Há algo que se esconde neste aspecto, o fato de que a Artemídia tem criado *memes* para serem reproduzidos na publicidade, como coloca Lev Manovich no ensaio *A morte da arte computacional*, publicada na revista Rizhome: “Em suma, neste momento artistas são capazes de competir com pesquisadores de computador, em vez de simplesmente criar novas demos para *software* comercial,

---

<sup>119</sup> Pode se vista em: <http://visiophone-lab.com/wp/?portfolio=dance-jockey>. Acesso em Fevereiro de 2016.

funcionando, assim, como "memes" para a indústria de computadores" (MANOVICH, 1996). Assim, o campo da arte tem de certa forma criado novos *memes* para usos na indústria do game e também da publicidade, como foi visto, por exemplo, em Gibson e Martelli. A interatividade é um imperativo da contemporaneidade, talvez não seja um *meme* que advém das artes, de todo modo a interação e a interatividade estão cada vez mais recorrentes nos circuitos econômicos dos discursos publicitários, indústria de informática e telecomunicações. Estes modos de interatividade e interação estão, inclusive, nas discussões sobre como se relacionar interativamente com o cliente. Assim, há de se refletir de modo crítico. Diante deste cenário, como ir além da imagem e da interatividade em seus usos publicitários? Como utilizar um *software* na dança sem fazer demonstração? Como ir além das demonstrações de interatividade que estão presentes nas baladinhas e festinhas que usam o interativo para entreter os presentes? Ou nos dispositivos de interação que buscam agradar e fisgar o cliente.

Diantes destas questões, só poderia pensar no conceito-chave que define a apropriação que as artes|dança operam: desvio. Já que as tecnologias, desde o princípio, não foram desenvolvidas exatamente para usos artísticos, ainda que hoje artistas façam seus próprios *softwares* de arte, invertendo a lógica. Assim, os desvios, como desprogramação criativa, são cada vez mais necessários. Do contrário, estaremos fazendo releituras da propaganda da Smart achando, ingenuamente, que estamos apresentando danças transmídias. Assim, a cartografia e as obras selecionadas, em sua maioria, compõe-se como danças transmídias propositivas, que se realizam a partir do encontro crítico e criativo com as tecnologias. Por fim, ao partir desta frase, também de Manovich, no artigo já citado: “Arte computacional funciona exatamente como a indústria de computadores” (1996<sup>lv</sup>). Fica a questão: será que é preciso seguir modelos industriais computacionais? A arte que se apropria das tecnologias tem no seu início um desejo de ir além dos sistemas industriais, seja das tecnologias de comunicação, das mídias, etc. Talvez os percursos tenham se invertido e há de se refletir mais sobre as alianças, escolhas e micropolíticas envolvidas nos investimentos estéticos da dança transmídia.

## ANEXOS

1. FRAGMENTOS HISTORIOGRÁFICOS
2. MANIFESTOS
3. ENTREVISTAS

## 1. FRAGMENTOS HISTORIOGRÁFICOS: NOTAÇÃO, VIDEODANÇA, TELEMÁTICA E INSTALAÇÃO

### *1. História da Notação desde o século XVI*

No que tange à historiografia da notação de movimento, podemos identificar a presença desta desde o século XVI. Segundo Cordeiro (CORDEIRO, p.77), em 1588 Thoinot Arbeau publicou *Orchesographie*; em 1700 Raoul Feuillet lança o *Choregraphie ou L'Art de Decrire la Danse*; posteriormente em 1852 a produção de *Stenochoreographie* de Arthur Saint-Leon; em 1881 o *Alphabet de Movements* do bailarino russo Vladimir Stepanov; depois em 1887 Albert Zorn propõe a *Grammar of the Art of Dancing*. Todavia, todas estas notações acima referiam-se mais aos movimentos do Ballet Clássico. Consideradas notações de dança que abarcam outras modalidades, que não a clássica, são: *Sutton Notation*, *Notation of Movemente*, publicada em 1928 por Margaret Morris; além da *Benesh Notation*, *Labanotation* e *Eshkol Notation*. A primeira foi criada por Valerie Sutton na década de 1950, a partir de suas pesquisas de movimento sobre o coreógrafo dinamarquês Auguste Bournonville.

A notação do movimento na dança denota não somente um desejo em preservar sua memória, mas também de estudar minuciosamente seus movimentos. Nesse sentido, de fixar o movimento para estudar minuciosamente sua composição, vale lembrar das fotos do inglês Eadweard Muybridge (1830-1904) em *Studies in Animal Locomotion (1878)* onde realizava estudos da locomoção dos animais, um precursor da fotografia instantânea. Muybridge colocou 12 máquinas fotográficas enfileiradas e preparadas para disparar em sequência a cada vez que o cavalo passasse correndo. Para isso, prendeu um pedaço de cordão no obturador da máquina em todo o caminho do cavalo, e assim disparava a foto à medida que passava por elas. Muybridge chegou a usar 24 máquinas fotográficas para captar o movimento com minuciosidade. De fato, Muybridge conseguiu realizar seus estudos sobre a locomoção a partir de fotos que são como uma espécie de notação de movimento por imagem instantânea.

No início da sua pesquisa, Muybridge queria comprovar que o cavalo levantava os quatro pés do chão em certo momento do galope, por isso realizou as fotos com um cavalo. Mas, depois continuou a pesquisa fotográfica de movimento com alunos e professores (principalmente atletas) da Universidade da Pennsylvania. E se tem de certo modo uma antecipação do próprio cinema; a imagem em movimento. E também antecipa um modo de notação para o movimento, porém não em símbolos, mas sim em imagens instantâneas do movimento, como os *softwares* atuais de notação digital e captura do movimento. Basta lembrar da célebre sequência de *Woman Dance (Fancy)* 1887. Estas fotografias estão no livro *Studies in Animal Locomotion*, distribuídos em 11 volumes publicados em 1888.

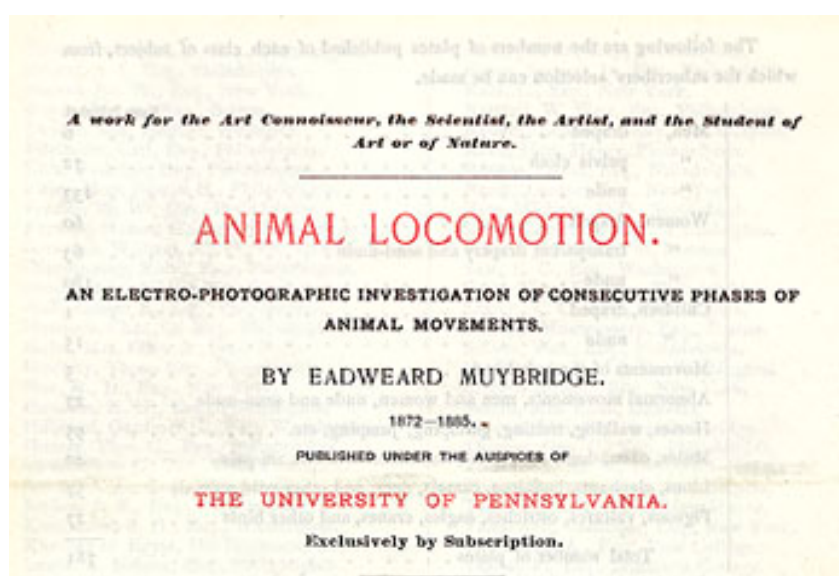
Segundo Douglas Rosemberg, sobre o trabalho de Muybridge:

Prefiguram um desejo crescente de apreender e o quadro/frame de movimento que caracteriza a predominância de atividades artísticas modernistas do século XX (...) Desde os primórdios da fotografia, artistas trabalham com mídias ópticas que têm fascinado pela possibilidade de gravação do movimento humano, em particular, o da dança (ROSEMBERG, 2012, p.47) Tradução nossa.

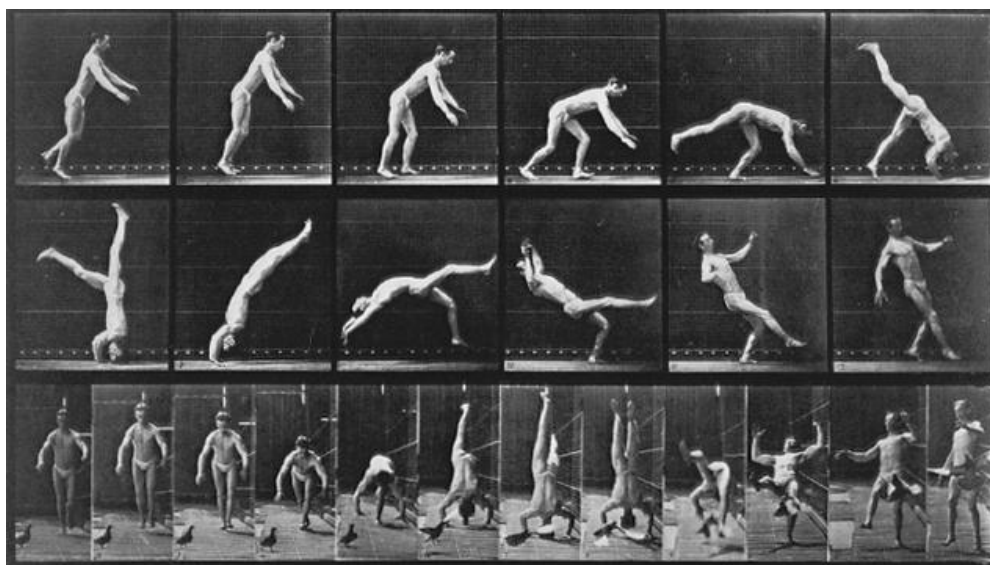
Assim, notações e estudos de movimento em fotografia denotam um desejo em atravessar a efemeridade do movimento da dança. No entanto, com o surgimento dos softwares de notação em dança na década de 1960, o desejo se amplia. O que antes era utilizado somente com a idéia de fixar o movimento, de fazer legado, passa a se colocar como uma possibilidade de criar novos movimentos, embora também possam ser utilizados como dispositivos de memória. Assim, a partir da década de 60 surgem os primeiros *softwares*, como o desenvolvido pela coreógrafa Israelense Noa Eshkol e colaboradores da “University of Illinois” trabalharam numa notação por computador que auxiliava o coreógrafo a ver os caminhos dos membros do corpo no espaço. Embora na década de 60 não tivesse tantos projetos e *softwares* de notação digital do movimento, abriu perspectivas para se pensar depois em softwares de criação de movimento, e não somente de notação.

Podemos citar também o *Benesh Editor*, conhecido como *MacBenesh*, um aplicativo para a criação e edição das representações da *Benesh Movement Notation*. Segundo Ivani Santana (2002), um dos softwares mais conhecidos de notação coreográfica da atualidade. O *Benesh Notation* foi criado na década de 1950 por Rudolf Benesh e sua esposa Joan Benesh. Já o

*software*, foi desenvolvido entre 1981 e 1990, na Universidade de Waterloo, Toronto, Canadá, pelo Dr. John Beatty, professor de computação gráfica no departamento de ciência da computação, e por Rhonda Ryman, do departamento de Dança (SANTANA, 2002, p.31). No entanto, a *Labanotation* ou *KineotographyLaban*, ainda é uma das mais difundida, seja mediada por computador ou não. Idealizada pelo húngaro-inglês Rudolf Von Laban (1879-1958) em 1928 e bastante conhecida no contexto da dança e do movimento. Laban, enumerou fatores e qualidades de movimento, assim há 2 qualidades de fluência (livre ou controlada) que se combinam em diferentes fatores de movimento; tempo, espaço, peso/força. A partir da análise do movimento gerada a partir desses fatores, Laban iniciou a escrita da sua notação, a *Labanotation*. Já o software de notação, chama-se *LabanWriter* e foi inicialmente produzido na Universidade de Ohio (EUA) em 1987. O *LabanWriter* é distribuído pela *Dance Notation Bureau Extension for Education and Research* na Universidade do Estado de Ohio.



Eadweard Muybridge, *Animal Locomotion*, 1872



Eadweard Muybridge, *Head-spring, a Flying Pigeon Interfering*, 1885.

## 2. Fragmentos historiográficos sobre a videodança

Não poderíamos falar de videodança sem mencionar a videoarte, uma vez que a produção de vídeo arte no campo das artes visuais possibilitou a experimentação entre vídeo e outras linguagens artísticas, como a dança.

Atribui-se o primeiro vídeo arte à Nan June Paik. De acordo com Michael Rush:

As histórias de vídeo voltadas de modo mais puro para a arte geralmente apontam para o dia, no ano de 1965, em que o artista e músico coreano do Fluxus, Nam June Paik, comprou uma das primeiras filmadoras Portapak da Sony em Nova York e apontou em direção à comitiva do Papa que naquele dia passava pela Quinta Avenida. Sob essa perspectiva, aquele foi o dia em que nasceu a videoarte (RUSH, 2006, p.79).

Nesta ocasião, Nan June Paik filmou o papa desde um táxi. Depois, mostrou o vídeo num ponto de encontro de artistas no “Café a GoGo”, realizando a primeira exibição de vídeo arte.

No Brasil, Cordeiro foi a primeira a trabalhar com videodança no Brasil: “A primeira a trabalhar com videodança como um produto de arte no Brasil, realizando danças exclusivamente para a câmera, sem passar por palco nenhum (SPANGHERO, ano p. 42). O vídeo *M3x3* de Analívia Cordeiro (1973) eh considerado o primeiro videoarte brasileiro (MACHADO, Arlindo, 2007).

Importante ressaltar que no Brasil, embora se tenha o falso discurso do atraso, em muitas críticas e historiadores que colocam que a arte contemporânea no Brasil foi tardia, esta afirmação cai por terra quando pensamos em situações como; o movimento antropofágico na década de 1920, onde também vivíamos nosso momento vanguardista. Ou na década de 1960 onde também tivemos um importante direcionamento para o corpo nas artes, com os *happenings* e performances que já aconteciam no Brasil; como os trabalhos de Helio Oiticica e Ligia Clark na década de 1960, ou bem antes disso na década de 1930 como é o caso da *Experiência n.2* de Flavio de Carvalho. Em relação à dança, é verdade que na década de 1970 o Brasil passava por um momento histórico ligado mais ao modernismo que ao contemporâneo, com a idéia fixa de que a dança clássica seria o único caminho possível para a dança (e aí, estávamos num tempo que referia-se muito anterior à década de 70). No entanto, os iniciais experimentos com a tecnologia e a dança no Brasil, inauguram não somente um campo de pesquisa em dança, mas também contribuem para colocar o Brasil em sintonia com os acontecimentos contemporâneos que sucediam internacionalmente. E aqui tivemos o primeiro vídeoarte brasileiro com imagens compostas por coreografia de dança: *M3x3* com duração de 11 minutos.

A obra *M3x3* consiste num sistema de coreografia criada para vídeo utilizando-se computador, composto por movimentos mecânicos em crítica à sociedade informatizada (CORDEIRO, 1998). Naquele período, Cordeiro pesquisava intensamente as táticas de Cunningham, o qual de fato percebe-se a influência do coreógrafo na composição da dança. Ana Livia também nomina esta obra como *Computer-Dance para TV*. A pesquisadora/coreógrafa tem ainda outros trabalhos em vídeo, tais como *Cambiantes* (1976), *Ar* (1985), *Striptease* (1997), dentre outros.

### **3. Fragmentos historiográficos da dança telemática**

A primeira dança via satélite foi realizada em 1977, ano em que Kit Galloway e Sherry Rabinowitz apresentaram o projeto *Satellite Arts Projets*. Este consistiu em uma performance entre dançarinos nas duas costas dos Estados Unidos (Maryland e Califórnia). Por meio da mixagem de imagens estes dançaram “juntos” em tempo real. Cada um coordenava os seus movimentos a partir das imagens que recebia do outro dançarino (a quilômetros de distância)



através do monitor. Toda a ação dos dois grupos foi transmitida num único monitor; as imagens eram compostas interativamente por satélite. Esse projeto foi produzido em colaboração com a agência espacial americana *Nasa*.

Em 1984 Nam June Paik organizou o *Good Morning Mr. Orwell*, entre o Centro Georges Pompidou e a cadeia WNET-TV. Nesta, cinquenta artistas de todo o mundo, através de transmissão via Satélite e por meio de *split-screen* (possibilitou a simultaneidade), atuaram ao vivo. Reuniram-se no mesmo espaço televisivo, ao mesmo tempo, por meio da transmissão via satélite. Segundo Paik, o evento foi o “primeiro uso global interativo de satélite entre artistas internacionais” (in GIANNETTI, 2006, p.87). Dentre os artistas que participaram; Joseph Beuys, Robert Combas, Yves Montand, Ben Vautier, Laurie Anderson, John Cage, Allen Ginsberg, Maurício Kagel, Charlotte Moorman, Philip Glass. Destaco a presença da dança, com a participação de Merce Cunningham. Todavia, é importante lembrar que Cunningham fazia diversos programas de dança para a televisão, como *Suite de Danses* (1961) dirigido por Jean Mercure, e com estréia na CBC TV Montreal; *Assemblage* (1968) dirigido por Richard Moore e apresentado na KQED-TV em São Francisco; *Blue Studio: Five Segments*, vídeo dirigido por Cunningham e Charles Atlas com estréia em WNET, NY (1975); *Triangle* (fazendo parte de *Event for Television*) dirigido por Merrill Brockway (1976). Estas danças eram muitas vezes gravadas ou filmada e exibidas ao vivo, o que já seria um tipo de telepresença, porém ainda não se tinha a telemática. Visto que telemática corresponde ao espaço de ubiquidade a partir do computador, em danças que sucedem também no ciberespaço. O termo “telemática” foi criado na década de 80 por Simon Nora e Alain Minc, para significar uma tecnologia que funde os sistemas computacionais e os de telecomunicação. A telemática surge na confluência entre as telecomunicações (telefonia, satélite, cabo, fibras ópticas) e a informática (computadores, periféricos, softwares, sistema de redes).

No Brasil, em 1986, a dança de Lali Krotoszynski, foi transmitida ao vivo desde São Paulo, com o uso do *slow cam TV*, para Cambridge, Massachusetts. Com a utilização de spots de luz, Krotoszynski dançou com a sua própria sombra projetada ao fundo. Esta dança integrou o projeto Mario Ramiro durante o *Sky Art Conference*. Este realizou-se a partir do intercâmbio entre artistas dos Estados Unidos (MIT), Canadá, Alasca e Brasil, utilizando-se da tecnologia do *slow cam*. O *slow cam* é uma TV de varredura lenta que permite a transmissão e recepção

simultânea via linha telefônica ou onda de rádio. Em 1987, Ana Livia Cordeiro e Lali Krotoszynski realizaram uma transmissão de dança ao vivo entre o Museu da Imagem e Som (MIS/SP) e o Carnegie Mellon University (USA), também se utilizou do slow cam TV.

#### **4. Sobre a Historiografia da instalação**

Cada vez mais comuns são as instalações de dança com sistemas interativos. A instalação envolve três conceitos-chaves: colagem, *happening* e *environments*. O *environment* (ambiente), pode ser conceituado como uma colagem tridimensional, como o próprio nome diz; colagens que tomam dimensões espaciais e apresentam-se como ambientes. Os *environments* já se relacionavam com espaço como uma instalação. Em contexto brasileiro, *Penetráveis do Éden* (1969) de Hélio Oiticica, no qual como a obra explícita, as pessoas vão penetrando os mínimos espaço e fazendo parte dele. Allan Kaprow, cunha o termo *environment* (ambiente, envoltório), definido pelo mesmo como “representações espaciais de uma atitude plástica multiforme” (in GLUSBERG, 1997, p.31), desenvolve outro conceito-acontecimento, o *happening* (acontecimento, ocorrência, evento). Instaura-se a colagem de acontecimentos, a exemplo da ação proposta pelo artista: *18 Happenings em 6 Parts* na Reuben Gallery (1959, Nova York). Em três “salas” distintas, três *happenings* desenvolveram-se simultaneamente, em seis partes que totalizaram em 18 *happenings*. A duração foi de 1 hora e 30 minutos, aproximadamente. As ações foram cotidianas: espremer laranjas, ler textos e cartazes, pinturas em telas não impressas. Os *happenings* tinham a intensa participação de dançarinos como; Debora Hay, Trisha Brow, Yvone Rainer, Steve Paxton, Cunningham. Em 1965 uma declaração assinada por cinquenta autores de *happening* da América, Europa e Japão trazia as definições sobre o termo *happening*. Trecho da declaração: “Articula sonhos e atitudes coletivas” (in GLUSBERG, 2005, p. 34). O primeiro *happening* da história foi um misto de performance e instalação, com os ambientes para as pessoas circularem e assistirem as ações.

O “expanded Cinema” também colaborou para ideia que se tem sobre a instalação. O termo “Expanded Cinema” (Cinema Expandido), o termo foi utilizado pela primeira vez por Mary E. Bute, quando em 1936 escreveu o artigo “Visual music Synchronized in Abstract Films by Expanding Cinema”, onde traz dois termos: “Expanded Cinema” e “Visual Music”. Posteriormente, na década de 1960, Stan Van Der Beek utiliza o termo, o que gera certo mal

entendido em relação à origem do mesmo. Outros artistas/pesquisadores o utilizam, como Joan Mekas para definir *cinema environment*, além de Peter Weibel, Valie Export, Jeffrey Shaw (que denomina também o Corpocinema). Sobre este conceito, Santaella diz: “Multiplicação dos níveis de projeção, abolição das fronteiras entre diferentes formas de arte, retorno à corporalidade, desconstrução das técnicas filmicas e a criação de obras feitas de pura luz” (SANTAELLA, 2003, p.162). Em 1970, Gene Youngblood lança o livro “Expanded Cinema”, onde define o conceito a partir da intermídia. Amplia-se a definição do cinema para jogá-lo na ambiência do possível; o cinema se expande em interação com outras linguagens, aparatos, experiências, espaço). Assim como outras linguagens artísticas se expandem e tocam no cinema. A dança se expande tocando em outras linguagens; compõe-se como instalação, como imagem....*Expanded Da*

## 2.MANIFESTOS

### Manifestos de danças futuristas:

#### a)*Dance Of The Machine Gun*

I want to give the Italian carnality of the shout Savoia! that rips itself apart and dies heroically in shreds against the mechanical geometrical inexorable rolling-mill of the machine-gun fire.

Movement 1: With the feet (arms stretched forward), give the mechanical hammering of the machine gun tap-tap-tap-tap-tap. The danseuse will show in a rapid gesture a sign printed in red: Enemy at 700 meters.

Movement 2: With the hands rounded like cups (one full of white roses, the other full of red roses), imitate fire as it pours steadily and violently out of the machine-gun barrels. The danseuse will have a large white orchid between her lips and will have a sign printed in red: Enemy at 500 meters.

Movement 3: With arms wide open describe the circling, sprinkling fan of projectiles.

Movement 4: Slow turn of the body, while the feet hammer on the wooden floor.

Movement 5: Accompany with violent forward thrusts of the body the cry Savoiaaaaa!

Movement 6: The danseuse, on hands and knees, will imitate the form of a machine gun, silver-black under its ribbon-belt of cartridges. Stretching her arms forward, she will feverishly shake the white and red orchid like a gun barrel in the act of firing.

#### b) **Dance Of The Aviatrix**

The danseuse will dance on top of a large, violently coloured geographical map (four meters

square) on which will be drawn in large, highly visible characters the mountains, woods, rivers, geometries of the countryside, the great traffic centres of the cities, the sea

The danseuse must form a continual palpitation of blue veils. On her chest, like a flower, a large celluloid propeller that because of its very nature will vibrate with every bodily movement Her face dead white under a white hat shaped like a monoplane.

Movement 1: Lying on her stomach on the carpet-map, the danseuse will simulate with jerks and weavings of **her body the successive efforts of a plane trying to take off**. Then she will come forward on hands and knees and suddenly jump to her feet, her arms wide, her body straight but shivering all over.

Movement 2: The danseuse, still straight, will shake a sign printed in red: 300 meters – 3 spins – climb. Then, right away, a second sign: 600 meters-avoid mountain.

Movement 3: The danseuse will heap up a lot of green cloth to simulate a green mountain, then will leap over it. She will reappear immediately, arms open, all vibrant.

Movement 4: The danseuse all vibrant, will wave in front of herself a great gilded cardboard sun and will run a very fast circle, pretending to follow it (**frenzied, mechanical**).

Movement 5: With organised noises imitate the rain and the sighing of the wind and, with continual interruptions of the electric light, **imitate the lightning flashes**. Meanwhile the danseuse will raise up a frame covered with red vellum paper in the form of a sunset cloud and will break through it in a graceful leap (grand and slow melancholy waves of sound).

Movement 6: The danseuse will wave in front of herself another frame covered with dark-blue vellum paper, in the form and colour of a starry night. She will step across it, breaking through. Then she will scatter golden stars on the ground around her (gay ironic thoughtless).?

**Isadora Duncam - trechos de "The Dance of The Future" - A Dança do Futuro (Berlim, 1903):**

**The movement of the waves, of winds, of the earth is ever in the same lasting harmony. We do not stand on the beach and inquire of the ocean what was its movement of the past and what will be its movement of the future.** We realize that the movement peculiar to its nature is eternal to its nature. (...) (O movimento das ondas, dos ventos, da terra está sempre na mesma harmonia duradoura. Nós não ficar na praia e perguntar sobre o oceano qual era o movimento do passado e qual será o seu movimento para o futuro.)

There will always be movements which are the perfect expression of that individual body and that individual soul: **so we must not force it to make movements which are not natural** to it but which belong to a school. (Entao, nao devemos forçar a fazer movimentos que nao sao naturais)

**The dancer of the future will be one whose body and soul have grown so harmoniously together that the natural language of that soul will have become the movement of the body.** (...) She will dance the changing life of nature, showing how each part is transformed into the other. From all parts of her body shall shine radiant intelligence, bringing to the world the message of the thoughts and aspirations of thousands of women. She shall dance the

freedom of women. (A dançarina do futuro será aquele cujo corpo e alma têm crescido tão harmoniosamente juntos que a linguagem natural da alma se torna o movimento do corpo.

**This is the mission of the dancer of the future...she is coming the dancer of the future: the free spirit, who will inhabit the body of new women; more glorious than any woman that has yet been;** more beautiful than...all women in past centuries: The highest intelligence in the freest body! (Esta é a missão da dançarina do futuro ... ela está chegando como a dançarina do futuro: o espírito livre, que vai habitar o corpo das novas mulheres.)

\*Manifestos disponíveis em: <http://www.movementresearch.org/criticalcorrespondence/>. Acesso em Julho de 2013.

### Manifesto Neoconcreto. Ferreira Gullar, 1959.

\*Publicado em 1959 no Suplemento Dominical do Jornal do Brasil, serve como abertura da 1ª Exposição de Arte Neoconcreta, no MAM/RJ.

A expressão neoconcreto é uma tomada de posição em face da arte não-figurativa “geométrica” (neoplasticismo, construtivismo, suprematismo, Escola de Ulm) e particularmente em face da arte concreta levada a uma perigosa exacerbação racionalista. Trabalhando no campo da pintura, escultura, gravura e literatura, os artistas que participam desta I Exposição Neoconcreta encontraram-se, por força de suas experiências, na contingência de rever as posições teóricas adotadas até aqui em face da arte concreta, uma vez que nenhuma delas “compreende” satisfatoriamente as possibilidades expressivas abertas por estas experiências.

Nascida com o cubismo, de uma reação à dissolvência impressionista da linguagem pictórica, era natural que a arte dita geométrica se colocasse numa posição diametralmente oposta às facilidades técnicas e alusivas da pintura corrente. As novas conquistas da física e da mecânica, abrindo uma perspectiva ampla para o pensamento objetivo, incentivariam, nos continuadores dessa revolução, a tendência à racionalização cada vez maior dos processos e dos propósitos da pintura. Uma noção mecanicista de construção invadiria a linguagem dos pintores e dos escultores, gerando, por sua vez, reações igualmente extremistas, de caráter retrógrado como o realismo mágico ou irracionalista como Dadá e o surrealismo. Não resta dúvida, entretanto, que, por trás de suas teorias que consagravam a objetividade da ciência e a precisão da mecânica, os verdadeiros artistas - como é o caso, por exemplo, de Mondrian ou Pevsner - construía sua obra e, no corpo-a-corpo com a expressão, superaram, muitas vezes, os limites impostos pela teoria. Mas a obra desses artistas tem sido até hoje interpretada na base dos princípios teóricos, que essa obra mesma negou. Propomos uma reinterpretação do neoplasticismo, do construtivismo e dos demais movimentos afins, na base de suas conquistas de expressão e dando prevalência à obra sobre a teoria. Se pretendermos entender a pintura de Mondrian pelas suas teorias, seremos obrigados a escolher entre as duas. Ou bem a profecia de uma total integração da arte na vida cotidiana parece-nos possível e vemos na obra de Mondrian os primeiros passos nesse sentido ou essa integração nos parece cada vez mais remota e a sua obra se nos mostra frustrada. Ou bem a vertical e a horizontal são mesmo os ritmos fundamentais do universo e a obra de Mondrian é a aplicação desse princípio universal ou o princípio é falho e sua obra se revela fundada sobre uma ilusão. Mas a verdade é que a obra de Mondrian aí está, viva e fecunda, acima dessas contradições teóricas. De nada nos

servirá ver em Mondrian o destrutor da superfície, do plano e da linha, se não atentamos para o novo espaço que essa destruição construiu.

O mesmo se pode dizer de Vantongerloo ou de Pevsner. Não importam que equações matemáticas estão na raiz de uma escultura ou de um quadro de Vantongerloo, desde que só à experiência direta da percepção a obra entrega a “significação” de seus ritmos e de suas cores. Se Pevsner partiu ou não de figuras da geometria descritiva é uma questão sem interesse em face do novo espaço que as suas esculturas fazem nascer e da expressão cósmico-orgânica que, através dele, suas formas revelam. Terá interesse cultural específico determinar as aproximações entre os objetos artísticos e os instrumentos científicos, entre a intuição do artista e o pensamento objetivo do físico e do engenheiro. Mas, do ponto de vista estético, a obra começa a interessar precisamente pelo que nela há que transcende essas aproximações exteriores: pelo universo de significações existenciais que ela a um tempo funda e revela.

Malevitch, por ter reconhecido o primado da “pura sensibilidade na arte”, salvou as suas definições teóricas das limitações do racionalismo e do mecanicismo, dando a sua pintura uma dimensão transcendente que lhe garante hoje uma notável atualidade. Mas Malevitch pagou caro pela coragem de se opor, simultaneamente, ao figurativismo e à abstração mecanicista, tendo sido considerado até hoje, por certos teóricos racionalistas, como um ingênuo que não compreendera bem o verdadeiro sentido da nova plástica. Na verdade, Malevitch já exprimia, dentro da pintura “geométrica” uma insatisfação, uma vontade de transcendência do racional e do sensorial que hoje se manifesta de maneira irreprimível.

O neoconcreto, nascido de uma necessidade de exprimir a complexa realidade do homem moderno dentro da linguagem estrutural da nova plástica, nega a validade das atitudes científicas e positivistas em arte e repõe o problema da expressão, incorporando as novas dimensões “verbais” criadas pela arte não-figurativa construtiva. O racionalismo rouba à arte toda a autonomia e substitui as qualidades intransferíveis da obra de arte por noções da objetividade científica: assim os conceitos de forma, espaço, tempo, estrutura - que na linguagem das artes estão ligados a uma significação existencial, emotiva, afetiva - são confundidos com a aplicação teórica que deles faz a ciência. Na verdade, em nome de preconceitos que hoje a filosofia denuncia (M. Merleau-Ponty, E. Cassirer, S. Langer) - e que ruem em todos os campos, a começar pela biologia moderna, que supera o mecanismo pavloviano - os concretos racionalistas ainda vêem o homem como uma máquina entre máquinas e procuram limitar a arte à expressão dessa realidade teórica.

Não concebemos a obra de arte nem como “máquina” nem como “objeto”, mas como um quasi-corpus, isto é, um ser cuja realidade não se esgota nas relações exteriores de seus elementos; um ser que, decomponível em partes pela análise, só se dá plenamente à abordagem direta, fenomenológica. Acreditamos que a obra de arte supera o mecanismo material sobre o qual repousa, não por alguma virtude extraterrena: supera-o por transcender essas relações mecânicas (que a Gestalt objetiva) e por criar para si uma significação tácita (M. Pority) que emerge nela pela primeira vez. Se tivéssemos que buscar um símile para a obra de arte, não o poderíamos encontrar, portanto, nem na máquina nem no objeto tomados objetivamente, mas, como S. Lanoer e W. Wleidlé, nos organismos vivos. Essa comparação, entretanto, ainda não bastaria para expressar a realidade específica do, organismo estético.

É porque a obra de arte não se limita a ocupar um lugar no espaço objetivo - mas o transcende ao fundar nele uma significação nova - que as noções objetivas de tempo, espaço,

forma, estrutura, cor etc não são suficientes para compreender a obra de arte, para dar conta de sua “realidade”. A dificuldade de uma terminologia precisa para exprimir um mundo que não se rende a noções levou a crítica de arte ao uso indiscriminado de palavras que traem a complexidade da obra criada. A influência da tecnologia e da ciência também aqui se manifestou, a ponto de hoje, invertendo-se os papéis, certos artistas, ofuscados por essa terminologia, tentarem fazer arte partindo dessas noções objetivas para aplicá-las como método criativo. Inevitavelmente, os artistas que assim procedem apenas ilustram noções a priori, limitados que estão por um método que já lhes prescreve, de antemão, o resultado do trabalho. Furtando-se à criação espontânea, intuitiva, reduzindo-se a um corpo objetivo num espaço objetivo, o artista concreto racionalista, com seus quadros, apenas solicita de si e do espectador uma reação de estímulo e reflexo: fala ao olho como instrumento e não olho como um modo humano de ter o mundo e se dar a ele; fala ao olho-máquina e não ao olho-corpo.

É porque a obra de arte transcende o espaço mecânico que, nela, as noções de causa e efeito perdem qualquer validade, e as noções de tempo, espaço, forma, cor estão de tal modo integradas - pelo fato mesmo de que não preexistiam, como noções, à obra - que seria impossível falar delas como de termos decomponíveis. A arte neoconcreta, afirmando a integração absoluta desses elementos, acredita que o vocabulário “geométrico” que utiliza pode assumir a expressão de realidades humanas complexas, tal como o provam muitas das obras de Mondrian, Malevitch, Pevsner, Gabo, Sofia Taueber-Arp etc. Se mesmo esses artistas às vezes confundiam o conceito de forma-mecânica com o de forma-expressiva, urge esclarecer que, na linguagem da arte, as formas ditas geométricas perdem o caráter objetivo da geometria para se fazerem veículo da imaginação. A Gestalt, sendo ainda uma psicologia causalista, também é insuficiente para nos fazer compreender esse fenômeno que dissolve o espaço e a forma como realidades causalmente determináveis e os dá como tempo - como espacialização da obra. Entenda-se por espacialização da obra o fato de que ela está sempre se fazendo presente, está sempre recomeçando o impulso que a gerou e de que ela era já a origem. E se essa descrição nos remete igualmente à experiência primeira - plena - do real, é que a arte neoconcreta não pretende nada menos que reacender essa experiência. A arte neoconcreta funda um novo “espaço” expressivo.

Essa posição é igualmente válida para a poesia neoconcreta que denuncia, na poesia concreta, o mesmo objetivismo mecanicista da pintura. Os poetas concretos racionalistas também puseram como ideal de sua arte a imitação da máquina. Também para eles o espaço e o tempo não são mais que relações exteriores entre palavras-objeto. Ora, se assim é, a página se reduz a um espaço gráfico e a palavra a um elemento desse espaço. Como na pintura, o visual aqui se reduz ao ótico e o poema não ultrapassa a dimensão gráfica. A poesia neoconcreta rejeita tais noções espúrias e, fiel à natureza mesma da linguagem, afirma o poema como um ser temporal. No tempo e não no espaço a palavra desdobra a sua complexa natureza significativa. A página na poesia neoconcreta é a espacialização do tempo verbal: é pausa, silêncio, tempo. Não se trata, evidentemente, de voltar ao conceito de tempo da poesia discursiva, porque enquanto nesta a linguagem flui em sucessão, na poesia neoconcreta a linguagem se abre em duração. Conseqüentemente, ao contrário do concretismo racionalista, que toma a palavra como objeto e a transforma em mero sinal ótico, a poesia neoconcreta devolve-a à sua condição de “verbo”, isto é, de modo humano de apresentação do real. Na poesia neoconcreta a linguagem não escorre: dura.

Por sua vez, a prosa neoconcreta, abrindo um novo campo para as experiências expressivas, recupera a linguagem como fluxo, superando suas contingências sintáticas e dando um sentido novo, mais amplo, a certas soluções tidas até aqui equivocadamente como poesia.

É assim que, na pintura como na poesia, na prosa como na escultura e na gravura, a arte neoconcreta reafirma a independência da criação artística em face do conhecimento prático (moral, política, indústria etc).

Os participantes desta I Exposição Neoconcreta :

Amílcar de Castro  
Ferreira Gullar  
Franz Weissmann  
Lygia Clark  
Lygia Pape  
Reynaldo Jardim  
Theon Sp

### 3. ENTREVISTAS

#### **Alejandra Ceriani**

(Entrevista concedida em Outubro de 2013)

**1. La configuracion de presentacion es: tu con la computadora, webcam, como un laboratorio abierto va componiendo la video danza y la gente va vendo la composicion (web cam com programacao y luz infra roja) ?**

WCD deriva de Projeto Hoseo,  
Projeto Hoseo é uma performance interactiva onde eu estava na frente do computador tendo a camera web como sensor do movimento . No tempo real projetava as imagenes de meu corpo pixelado pela luz + o son.

Mas WCD nao é em tempo real.  
filmava com a webcam aproveitando a latencia de quadro, Depois editava e aí decompunha em micro movimentos reforçados pela edição sonora. A esse processo denominei-o como uma COREOGRAFA DO GESTO DIGITAL.

**2. Con lo que he leído pienso que tu has iniciado las pesquisas de webcandanza con la webcam con trabajos de video danza y despues ha iniciado las performances interactivas con la participacion de otras personas y utilizando diferentes softwares como Moldeo (incluso interessa tambien las infos sobre software). Esto?**

Primeiro foi la performance en tiempo real: Projeto Hoseo, seguidamente WCD y depois



Projeto Speak (com os programadores de imagens y son).

para PH usei EYES WEB e para o son MAXMSP , e para Speak usamos MOLDEO. INTERACTIVE é um software que desenho o mesmo fabricio costa alisedo com quem trabalhamos juntos faz 6 anos é um soft livre , passo você o link <http://www.moldeointeractive.com.ar/>

**3. Entonces gustaria de entender esta diferenciacion entre cuando tu hace la webcam danza para ser video danza y cuando tu hacer la webcan danza para ser performance interactico. Hay esto?**

O tema da webcam teve seu momento de união , assim que era um sensor de movimento para a performance e como registro limitado (pela própria latencia) ao qual lhe saquei ganho expressivo para WCD.

ou seja: a latencia-aquele atraso temporário na captación da dinâmica do movimento- foi a principal fonte expressiva de ambas propostas só que em PH através das programações adquiriu uma tradução particular em tempo real e a captação de gestos , de micro-movimentos . Para WCD essa latencia era decomposta e re configurada na edição.

na performance PS usamo-la no começo , depois mudamos por muitos outros formatos de câmeras, e a cada uma nos deu diferentes possibilidades de captação do espaço e do corpo total em movimento.

**4. Esto pues estoy haciendo primero una separada a partir de los usos, entonces hay una parte de video danza y otra de danza interativa. entonces, quiero entender en que medida tu trabajas la obra como video danza y/o como performance interactiva.**

O que sustenta ambos projetos é a criação de um corpo digital que atua como mediador entre dispositivos e linguagens. Esse avatar é o produto do processo de hibridação, aquele que permite estabelecer uma interação artística , estética.

**Analivia Cordeiro**

(Entrevista concedida em Dezembro de 2015)

**1.O que te levou a incorporar a tecnologia na dança?**

Eu trabalho desde 1973, eu sou considerada a quarta pessoa no mundo a ter feito dança e tecnologia. Na realidade era *computer dance*  
Tive contato com os pioneiros do mundo todo.

Sou filha de Waldemar Cordeiro que é um artista concreto, então tive toda uma formação que me levou a isso. Claro que quem pensa em falar do mundo atual é claro que tem que usar tecnologia. Se bem que eu usei muito antes da tecnologia ter chegado. Na época que comecei a trabalhar não existia nem monitor, era só papel escrito e nem *ploter* tinha. Era papel com alfanumérico, ou seja, letrinhas. Era essa a informação recebíamos de *out put* do computador.

Então, foi um trabalho muito precursor. Eu tive uma proximidade muito grande com os trabalhos do Oskar Schlemmer. Eu sou a única brasileira a fazer parte do arquivo do Oskar **Schlemmer**.

O estudo da dança não é bem dança, eu não considero a minha pesquisa relativa à dança, mas ao movimento humano. Porque dança é uma área mais restrita. Agora, o movimento humano, qualquer um, ele é um movimento interessante para estudar a partir da base do trabalho do Laban, de análise de movimento.

Então, tive muita relação com o lado científico, já que meu trabalho é relativo ao movimento humano. Então, a linguagem, que não tem nem escrita. As notações de dança como A

Benesch, Labanotation e Escher notation, são notações bem estritas. Pois usam símbolos e existem um estudo especializado. E na verdade a forma como você lê não leva a identificar a forma do movimento definitivamente.

Então, essa pesquisa de movimento humano me levou a uma pesquisa sobre a forma de escrever movimento.

Como você escreve um movimento? Assim como você escreve palavras ou partitura musical. Então, que forma você pode escrever o movimento de modo fácil, que a pessoa possa olhar e entender o movimento de forma fácil, sem precisar ficar codificando símbolos e nem estudando assim especializadamente. Uma coisa para uso de leigo e uso comum. Então essa pesquisa foi o que me levou depois, inclusive mais em trabalho nos EUA, como a Universidade de Chicago, onde trabalhei bastante. Assim como na Itália e o encontro com o pessoal do LabanCenter em Londres...

Então, esse estudo todo implica que eu faça os *softwares*. Eu não uso *software* de outras pessoas para ficar inventando dancinha, não é isso o que eu faço. É um outro nível, é um nível de pesquisa. Quem pega um *software* e fica usando para inventar dancinha não está fazendo pesquisa, está usando o *software* somente. Assim como se usa o photoshop e softwares disponíveis. Eu estou pesquisando mesmo, no sentido de entender como você vai poder ler um movimento, criar em cima. O próprio *software* acaba sendo a própria criação. Em 1983, eu comecei usando sensores. Também, novamente fui uma das primeiras pessoas a usar sensores para captar movimento, naquele momento era muito novo...

O computador da USP não me servia, pois não tinha recursos técnicos. Então um amigo, que era diretor de uma companhia de *software* importante conseguiu que eu usasse um CAD-CAM na intergraphi, na época. E aí novamente eu tive uma oportunidade muito incrível...

Então, essa pesquisa é até bem simples, um certo sentido, próximo a quem dança, a quem se mexe. Mas, você pretender ter um controle e um conhecimento mais profundo sobre o movimento, é um desafio enorme que não é uma coisa que você consegue fazer tão facilmente.

Eu te mandei um vídeo do *Poética da Arquitetura do Movimento*? Tem no youtube, acho que está em inglês: *Poetics of Movement Architecture*. Vai lá na Analivia Cordeiro...O que acabou acontecendo, é engraçado, mas remete muito à Laban à Shellemer eu acabei fazendo esculturas do movimento já no nível de artista plástica, e é muito bonito estas esculturas. Pois são esculturas de movimentos reais, de uma captação real. Tanto o Shellemer quanto o Laban, eles tem muitos desenhos de formas humanas. Então, agente vê como essas pessoas tinham um senso de observação tão apurado que elas conseguiam enxergar o que hoje em dia agente consegue enxergar. Porque o que os gregos definem como dançar, eles dizem que “dançar é desenhar no ar”. E é exatamente isso. Só que esse desenho você tem uma capacidade humana que se chama persistência visual. A nível de percepção visual você consegue captar mais do que o instante. Você consegue ligar, lembrar uma frase do movimento. . Essa capacidade do homem que se chama persistência visual, é a mesma capacidade que você usa quando vê um filme, como um fotograma estático um depois do outro, que você vê um depois do outro. Então, a persistência visual permite você lembrar do anterior, do atual e ainda ir para o próximo, lembrando um certo período de tempo. Então, isso nas minha pesquisas eu consegui que se tornasse desenhado. Este desenho tornasse um desenho visual, visível...Aí novamente eu usei alguns recursos gráficos interessantes. Este trabalho é um trabalho que eu estou desenvolvendo.

O que acontece é que no Brasil é complicado e ineficiente...Eu fui continuando as minhas pesquisas. Dai falei: vou fazendo as minhas pesquisas. Agora eu trabalho com o pessoal da Alemanha, fui mês passado paga pelo governo Alemanha falar sobre o que estamos conversando agora. Mas, uma aula bem preparada. Enfim.. E em fevereiro desse ano na feira Arcor eu ganhei prêmio com o melhor trabalho, centenas do mundo inteiro. Com o meu trabalho de 1773, o *M3x3*...

Em 2007 eu tive a oportunidade de fazer uma troca com o Instituto de Matemática aplicada no Rio, ai sim...Mas ai eu trabalho com matemáticos e cientistas. Este último trabalho que fiz, *Poética da Arquitetura do Movimento* eu achei três matemáticos Russos e fiz o trabalho na Bélgica. Pois é um trabalho de ponta mesmo, onde você entra em pesquisa. É complexo. Você chega numa estrutura que você não tem nenhuma linha paralela a outra. Matematicamente complicado não é, é muito complexo. O movimento humano é um movimento muito rico, o teu pé uma coisa, a tua perna outra outra, o rosto outra coisa. A maneira como você está apoiando...Então não é assim como o “o que significa branco” ou o “que significa quente”...Não. De repente o que significa branco, quente, úmido e luz. O corpo tem varias mensagens simultâneas. Então, você conseguir compreender o que o movimento do corpo diz, é uma pesquisa longa e muito bonita. Uma pesquisa a qual, falar mesmo, só se eu fosse uma grande poeta. Pois é tão rico que é difícil você falar...

Agora, em termos visuais, por exemplo no qual você vê uma escultura ou um movimento... Por exemplo, eu adoro futebol. eu peguei um chute do futebol, da bicicleta do Pelé. Esse trabalho eu fiz várias coisas com eles...Eu estou explorando mesmo, pego um trabalho e olha o outro. Eu acredito que o micro contém o macro.... Quando você vê isso transformado em condensação, aquilo faz você entender...Quando você pega e olha em vários ângulos...Algo que você diz, isso não é algo primário, não dá para tirar uma conclusão e você somente escrever um livro. Isso é algo de ficar se olhando muito tempo, de tentar entender. Muito muito rico. A palavra expressão é uma palavra que... nem dá para definir...É uma palavra que explica um estado, mas o que de fato significa “expressar algo”? Não, não tem definição. Você pode olhar no dicionário, mas no fundo é sempre mais amplo do que você diz.

## **2. Sobre a relação entre corpo presente e tecnologia: você utiliza improvisação nas suas composições?**

Sempre, mas com bailarino muito inteligentes que sabem pensar e sabem entender, não é ir saindo fazendo de qualquer jeito. A palavra improvisação não implica em fazer o que quer e quando quer. São pessoas que tem uma convivência, um pensar...Por exemplo, você tem que saber como você está sendo visto de cima, Você tem que ter um controle e um conhecimento de espaço e de tempo... Agora a tecnologia facilita muito a improvisação, na verdade. E essa ideia de corpo e tecnologia é muito boba. Até não existe...Olha aqui: isso aqui é tecnologia agente não vive sem isso. Hoje em dia é uma dependência até doentia. Se um dia não tiver mais tecnologia o homem morre. É como você dizer: a relação homem-carro... Essa preocupação entre corpo e tecnologia é atualmente vazia. Você pode citar na sua tese, como algo histórico. Mas, hoje ele é totalmente vazia...Como arte e tecnologia. O quê que você faz: você tirar uma foto, é tecnologia. Tudo que você faz tem tecnologia.

Então, o que é interessante do McLuhan é entender a capacidade de imaginação. Mas, o que ele disse, hoje é lugar comum. É como tomar coca-cola, tomar banho e escovar o dente. Hoje em dia o corpo humano, você olha, senta num lugar, numa praça. Olha as pessoas sentando na rua. As pessoas abaixo de 40 anos, eu diria 35...Tem um pescoço, a cabeça é para frente e o pescoço é contraído. De tanto que elas ficaram olhando o celular...Elas tiraram a cabeça de cima do corpo e isso já é uma relação anatômica... É uma adaptação anatômica...

Minha tese de doutorado chama *Ciberharmonia* é uma relação entre a meditação, e esse tipo de comportamento introspectivo e a tecnologia. Na época foi a melhor tese da Fapesb. E hoje em dia quem me paga é a Google, eu posteí várias coisas e ela me paga. Na verdade, eu posteí várias aulas de movimento corporal, de ler o movimento com o computador, enfim...77 diferentes aulas em 3 línguas...Um dos capítulos eu estudo o que acontece com corpo humano, como ele se molda fisicamente e anatomicamente aos dispositivos. Então um dos estudos é isso, não é você ficar falando sobre a relação entre corpo e tecnologia. Acho que em termos práticos é melhor pensar em modos como você vai se salvar da tecnologia (risos). Como você consegue manter a sua saúde, sem acabar com a cervical, sem ficar com enxaqueca, sem acabar com os seus olhos...Nesse nível né..

### **E sobre os seus softwares?**

Eu crio meus *softwares* às vezes eu uso o *processing* ou algo assim, mas ele é mais software. É quase uma linguagem...Então eu trabalho com engenheiros. Eu não trabalho sozinha, ao contrário. Primeiro trabalho que eu fiz na década de 70, eu fiz sozinha sozinha, programava e fazia tudo. Eu era uma pessoa que amava matemática. Eu era considerada meio gênica, um crítico francês que organizou o Pompidou escreveu um artigo que se chama algo como “la enfant” prodígia...eu fiz muito jovem, eu tinha 17 anos. Eu fiz muito jovem porque o meu pai era um intelectual

A Dona Maria (Duchenes – mestra e professora de dança para o método Laban) me deu uma educação totalmente diferente, ela me dava livros de escrita, conversava comigo eu e ela horas...Ela passou o que ela não passava para ninguém...Mas, é porque eu tinha muito interesse. Eu adorava matemática.  $M_{3 \times 3}$ , é uma matriz de 3 linhas por 3 colunas, é um nome matemático. Entendeu

O outro é  $0^\circ 45^\circ$ . Tudo matemática, eu era apaixonada por matemática. Quando em física eu estudei cinemática, todo mundo estudou no colégio...Mas, ali eu pirei, ali eu só via dança, quando falava de inercia, gravidade, atrito, eu só pensava em dança. E o vizinho da Dona Maria era o Hugo Franco, hoje em dia um importante físico. E meu pai conhecia o pai do Hugo Franco, pois era um engenheiro que calculava estruturas de prédios. E meu pai trabalhava com paisagismo, então logicamente conhecia com arquitetos e engenheiros.... E então eu conheci ele, e com 13 anos estava fazendo experiências com luz. Eu deixava a aula da dona Maria e ficava lá até o anoitecer, de nós inventando. Ai usávamos o estúdio da Dona Maria entre uma aula e outra. E estas coisas...que é da pessoa.

**Andrea Maciel**  
(Entrevista concedida em Março de 2015)

1. O que te levou a incorporar a tecnologia na dança?

Falando-se das pesquisas com vídeo: a necessidade de abertura de novas relações do corpo com o espaço-tempo. Possibilidades de registro, observação e estudos das produções coreográficas, bem como a criação de obras virtuais e a potência de comunicação a longo alcance.

2. Você trabalha com criação coletiva e/ou colaborativa? Se sim, o que define a sua criação como coletiva e/ou colaborativa?

Sempre trabalhei em criações realizadas por artistas de diferentes vertentes, que somam seus potenciais para a construção de algo que é o resultado dessa soma de forças.

3. Utiliza improvisação no momento da apresentação da obra? Se sim, de qual modo utiliza e em que medida considera a tecnologia atuando como uma componente da improvisação?

O conceito, os elementos e movimentos são elaborados e em certos trabalhos, existe uma necessidade de liberdade de ação diretamente conectada com o passageiro tempo presente, com o Ser presente. Mais do que improvisação, eu chamaria esses momentos de composições instantâneas. Na obra "Gravidade Zero" isso fica claro, quando os videomakers são incorporados a cena com ações coreográficas que ao mesmo tempo produzem imagens em composição direta com as presentes cenas de dança combinando concreto e virtual em uma só coreografia.

4. Considera a relação entre dança e tecnologia a partir do controle que o corpo pode exercer sobre o dispositivo tecnológico?

Não necessariamente. Certos resultados interessantes as vezes surgem exatamente de um descontrole do corpo sobre o aparelho tecnológico. Alguns acidentes de operação, como ações involuntárias de alteração de cor ou velocidade ou mesmo acidentes mais graves como quedas do aparelho etc, as vezes geram resultados inesperados que acontecem ao acaso, como surpresas mesmo. As vezes a parte aparentemente inútil do processo produz exatamente o que precisamos.

5. No uso da tecnologia, considera imagem como uma composição de espaço e *environment* (como nas videocenografias, por exemplo) ou como um par da sua dança? Em que medida considera a potência de dança na imagem?

Tudo está em movimento e em relação a algo o tempo todo. Espaço e movimento estão diretamente conectados. A potência da dança está na composição dos movimentos, sejam eles de iguais ou distintas naturezas. É pela composição que surgem específicas imagens-movimento que poderão dar vida à cena.

6. Qual foi a primeira obra que desenvolveu pautada na relação entre Dança e Tecnologia e qual a mais recente pautada nessa relação?

A primeira obra chama-se "Eletricidade" (2002), criada e desenvolvida pela AMCD Andrea Maciel Cia. de Dança. Trata de diferentes estados elétricos do corpo. Utilização

**Jeanette Ginslov**

(Entrevista concedida em Abril de 2016)

## 1. How was the process to draw in *P(AR)ticipate*?

I needed a way to record somatic information on my body and I think a lot of choreographers are trying to figure a way to try to do that. And I saw people using Labanotation, drawing how they feel, different way to try to describe movement. But is not to connect really to the emotional process, somatic processor memory. And I was online and I watch a lecture about Nancy she was working with the idea about write hieroglyphs.

She want to access somatic principles, what we feel at the body right now...So she lies down on her back and put the paper in her belly and she start to write, and looks like hieroglyphs.

She does different writes, one for 5 minutes, another one...and she does a all paper with this. And this use as a source for choreographer. And I thought that maybe can be use, I was working with archive and memory...So if I could use to remember the memory and history and the memory about where I feel this on my body;;;I feel it on my stomach In my knees; Different angles..

You know is a draw about the emotions and I have been working about memories for many years...So, I lie down on my back and draw. So, I try to remember where did I feel that. And that become the Tag which is attached to the video...So each hieroglyph is specific ...To the real memory and real emotion.

## 2. What to investigate you to draw?

What is your definition about AR  
Open view file on your phone and could be a video a sound, text.

Look at something which trig information on the server. So you upload all the information on the server and all the media to upload into. Connect to the GPS.  
You need to follow the Channel to see it.

## 2. How the Augmented Reality can potencialize the dance?

I been working since 2011 with a phenomenologist Suzan Kozel, in the university. And she ask me to me to come and do a screen Project ...To geolocate this videos in the video.  
At that time did not work very well

And we migrated to the Aurasma....But is doesn't do geolocations.

I nearly finished the Project with her and I had the residence in Berlin and I think to use that. Cause I didn't want to capture affect but memory to find a way to review memory...And I tried to push this hieroglyphs very smalls, and I put in my body ...

So I was moving in the installation on my self And the audience need to move with me  
How the audience is participated in my body

And it is very democratic ...Cause I am not put them to seat in the cinema and look the film to the beginning to the end...But they can choice the beginning from where they want  
And that for me I called P(ar)ticipated cause they make those choice...How they feel to



And this is the notion between the porosity between my memory and then memory  
Find meaning in the piece....And the piece is in the accumulation of different things...

### **3. What is the content of the videos?**

The performance I had spoke (mp3) . That is my archive of my memory. Where I live in my  
country in Africa was that all the time I need to respond a  
So I believe...If you need in a place you are...Is a candle of response of the time

1 minute very short dance

10 archives of work

And an archive of my experience about history about apartheid and democracy. So I had this  
history

Short, close up, they design for the cell phone. Very simple.

So you see like short movements.

Is very haptic.

And the audience get like: wow this is affect me a lot.

And a lot of time ...The time I was living in South Africa, I think everyone in South Africa  
live in a dramatic time stress You stress of the time, have happy times, how ever

**Lali Krotoszynski**

(Entrevista concedida em Dezembro de 2015)

### **1. O que te levou a incorporar a tecnologia na dança?**

Desde o início de meu percurso na dança me interesse por experimentar o corpo em relação à outras mídias, como a fotografia, o vídeo, a música, entre outras, para promover situações, ou experiências criativas envolvendo, outros artistas, técnicos e público. Meu apetite pela potência criativa do movimento, do que pode emergir, me impele a procurar fluxo através de mídias, corpos, experiências; o que em si acaba por constituir a coreografia que procuro engendrar. É neste sentido que me interesse por incorporar tecnologias em meu trabalho.

### **2. Você trabalha com criação coletiva e/ou colaborativa? Se sim, o que define a sua criação como coletiva e/ou colaborativa?**

Sim. Costumo trabalhar com outros performers, coreógrafos, músicos, videoartistas e programadores. A dinâmica colaborativa é uma condição essencial para a realização de meus projetos, pois em todos eles busco promover situações em que algo novo, para além do que sou capaz de realizar possa surgir. Dependendo da dinâmica da equipe envolvida em um projeto, o trabalho acontece de modo colaborativo, onde há um diretor, ou coletivo, onde as decisões são tomadas por todos. Porém no que diz respeito a projetos de sistemas interativos, o trabalho colaborativo da equipe se foca em implementar uma ferramenta voltada para a criação distribuída, ramificada nos corpos dos interatores.

### **3. Utiliza improvisação no momento da apresentação da obra? Se sim, de qual modo utiliza e em que medida considera a tecnologia atuando como uma componente da improvisação?**

Trabalho muito com improvisação. Na hora de criar movimentos no meu corpo, ou em outros corpos, proponho improvisações a partir de referências espaciais, musicais, ou usando determinadas dinâmicas. Tudo depende do espaço para o qual a dança está sendo criada. No caso das instalações interativas, a ação do interator é sempre uma improvisação acionada pela proposta do trabalho. Por exemplo, em ENTRE, o interator sorteia uma frase que descreve um movimento, a descrição não se refere à uma ação precisa, é antes, uma sugestão que dá margem para a interpretação singular do participante. Uma vez que este realiza sua movimentação, o sistema apresenta

ao interator segmentos do registro da movimentação original, novamente provocando sua curiosidade de verificar o resultado de suas opções depois de processadas. Trata-se de uma parceria entre o dispositivo e o interator. O sistema propõe, organiza e apresenta conteúdos que, por sua vez, emergem a partir da ação improvisada do participante.

### **4. Considera a relação entre dança e tecnologia a partir do controle que o corpo pode exercer sobre o dispositivo tecnológico?**

Essa é uma das possibilidades. Esta relação acontece, no caso de trabalhos com sistemas cujos parâmetros são ativados pela ação do corpo, como no emprego do software Isadora, por exemplo. Porém, o corpo pode, em certa medida, também ser controlado pelo dispositivo. São muitas as formas de relação entre corpo e tecnologia que podem ser empregadas, e muitas as proporções entre acaso e controle, tanto do corpo, quanto do dispositivo.

### **5. No uso da tecnologia, considera imagem como uma composição de espaço e**

**environment (como nas videocenografias, por exemplo) ou como um par da sua dança? Em que medida considera a potência de dança na imagem?**

Meu interesse atual está em desenvolver ferramentas de criação que estimulem a emergência de articulações envolvendo sonoridades e imagens. Desta forma, a imagem divide importância com a sonoridade. Nesta proposta se opera uma convergência entre especificidades e capacidades tanto artísticas, quanto computacionais, compondo-se um sistema híbrido, que agrega recursos das linguagens envolvidas, mesmo que estes não tenham sido originariamente criados para este fim.

Porém, sem dúvida, em outros trabalhos, o estímulo visual concebido em cena com dispositivos geradores de imagem é um fator importante da criação em dança.

**6. Qual foi a primeira obra que desenvolveu pautada na relação entre Dança e Tecnologia e qual a mais recente pautada nessa relação?** \*Por favor, poderia explicar os aspectos principais dessas obras (ano de realização, softwares e hardwares utilizados, conceitos básicos dessas obras, se utiliza improvisação nessas obras, as estruturas de apresentação são abertas ou não).

\*Por favor, envie fotos dessas obras. Pode ser 2 imagens por obra.

**6.1\_ Primeira obra:**

Dance Juke Box, de 1999, foi o primeiro trabalho no qual explorei possibilidades de interação entre usuário e dança (processada eletronicamente) através da Internet. Surgiu de um convite, que se tornou uma questão: Como criar um trabalho de dança para a Internet? Me lancei a este desafio curioso em saber que possibilidades o meio Internet poderia oferecer para se praticar e compartilhar dança. Pensei então na ideia de um tipo de juke box que funcionasse com danças, além de músicas, mas queria fazer algo que engajasse o interator para além do simples acionamento das opções audiovisuais em um player. Nas conversas e experiências com o programador Luiz Camara, a própria circunstância técnica-tecnológica nos forneceu a chave para o agenciamento do interator com a proposta.

Em 1999, a velocidade de transmissão de dados da internet era da ordem de 56 kilobytes por segundo, muito lenta, se comparada à velocidade que estamos acostumados a navegar nos dias atuais. Nesse contexto, o formato de compressão mais usado para publicar imagens estáticas e em movimento na rede (World Wide Web) era o .gif (Graphics Interchange Format); e o formato mais usado para transmitir audio era o .mid (Musical Instrument Digital Interface- MIDI). Garimpamos o mar de letrinhas verdes sob fundo preto que predominavam na internet à procura dos poucos sites que exibiam imagens animadas. Encontramos musicas nos sites de Chico Xavier e animações em sites de conteúdo erótico.

Os primeiros testes envolvendo a cópia do código-fonte HTML desses sites provaram que era muito divertido ver e ouvir o encontro de dois universos contextuais tão distintos através da apresentação simultânea das imagens em movimento de um e musicas de outro. Esquecendo-nos dos contextos de proveniência das imagens e das musicas, e, também abstraindo suas respectivas manifestações estéticas, o que de fato acontecia na tela, era a apresentação de frames em sucessão e em *loop*, enquanto a musica tocava.

Ao relacionar a dinâmica dos movimentos das imagens à dinâmica da musica, identifiquei um

comportamento de minha atenção como observadora. Ela era interceptada por um certo desejo de encontrar de padrões relacionais entre os elementos sonoros e visuais apresentados simultaneamente. Nesta meta-percepção, cada música orientava um certo percurso no fluxo das imagens animadas na tela. A partir disso, decidimos que a proposta de interação entre o público e a interface seria baseada na exploração destes deslocamentos e realocações da percepção combinada entre som e imagem. Para isso, criamos um menu de danças e outro de músicas, pois assim, a interface permitiria combinações diferentes entre ambas.

O tempo do processamento da internet na época exigia que trabalhássemos com gifs animados, de rápida transmissão, para não comprometer a dinâmica de interação com o juke box eletrônico. Essa condição restritiva, a baixa velocidade de transmissão de dados pela internet, também determinou que cada animação constituiria-se de uma pequena quantidade de frames. A duração das animações ocorreria, então, por meio da repetição, ou seja, da apresentação em *loop* indefinido, a ser interrompido pela vontade do interator (ao selecionar outra animação).

Para realizar as 12 diferentes animações do menu, fizemos gravações em vídeo (formato VHS) de sessões de dança em estúdio. Experimentei movimentos usando diferentes figurinos de trabalhos anteriores. A partir de cuidadosas apreciações das gravações, selecionei imagens estáticas que destacavam-se das demais por sugerir ideias coreográficas, criando coleções de *gifs*, separadas por figurino.

O recurso do vídeo na captação das imagens (frames) foram absorvidos na criação das coreografias animadas. O tipo de perspectiva espacial que o vídeo propõe, zoom in e out, foco e edição seletiva, são alguns exemplos desta apropriação.

Neste processo, associei imagens descoladas de sua sequência cronológica original. Não me interessava reproduzir movimentos, mas coreografar as imagens a partir do que elas próprias me propusessem. O resultado observado por nós, foi o de que quando uma das animações no menu de Dance Juke box era vista primeiro com uma música, depois com outra, a animação parecia tropeçar por um instante, num momento de estranhamento, até que engatava de alguma forma com a música. A navegação pelas diferentes possibilidades de combinação entre animações e músicas tornava evidente a influência recíproca entre imagem em movimento e sonoridades. Desta forma, exploramos a diversidade de relações possíveis de cada animação, observando que o fenômeno parecia mesmo, desdobrar-se em múltiplas variações na mente do interator que experimentasse algumas das alternativas.

A programação visual de Dance Juke Box incorporou elementos dos universos da caixinha de música, das primeiras versões do cinema, do teatro de marionetes e da juke box, transpondo-os para o universo da internet. Ao clicar um botão do lado esquerdo da tela, aparecem, um a um, os quadros que compõem a animação correspondente. Uma vez carregados, os quadros ganham então o movimento programado, sempre em *loop*, referência à interminável pirueta da bailarina de caixinha de música. Em outra fileira de botões, à direita da tela, encontram-se as músicas.

As 5 opções musicais no menu foram todas apropriadas de sites na internet. No processo de seleção das músicas que integrariam Dance Juke Box, sites musicais na internet foram visitados em busca de diversidade e personalidade marcante. Assim, o menu musical acabou por incluir compositores tão

diferentes quanto Villa Lobos, Jimmy Hendrix, Shostakovich, Al Green e música tradicional irlandesa (anônima).

Os tropeços e encontros sugestivos entre cada animação e cada opção musical na interface estimularam uma continuidade da investigação. Tal poética das possibilidades que se abrem à cada investida animou a condução de cada um dos trabalhos subsequentes.

frames de Dance Juke Box, 1999.

print-screen de Dance Juke Box.

**Ludmila Pimentel**

(Entrevista concedida em Dezembro de 2015)

### **1. O que te levou a incorporar a tecnologia na dança?**

Foi o meu desejo, ainda estudante (1991), de atualizar a dança no cenário que se desenhava, diversas áreas estavam usando tecnologia digital e por que não a dança não poderia se utilizar dessas novas ferramentas? A dança é algo somente para palcos? Se a dança faz parte da trajetória humana, por que estaria alienada das atuais transformações tecnológicas?

### **2. Você trabalha com criação coletiva e/ou colaborativa? Se sim, o que define a sua criação como coletiva e/ou colaborativa?**

Sim, dentro do Elétrico – Grupo de Pesquisa em Ciberdança trabalhamos com criação colaborativa, que se dá da seguinte forma, um dos componentes sugere a criação quer seja de uma performance, um figurino, uma instalação, e todos os outros tentam contribuir de alguma maneira, pode ser na programação, pode ser como performer, enfim, há alguém que conduz mais o desenvolvimento da ideia/cena, mas o grupo todo pode colaborar e portanto no resultado final se pode ver a autoria de vários, mas sendo proposto a partir de uma singularidade poética do propositor

### **3. Utiliza improvisação no momento da apresentação da obra? Se sim, de qual modo utiliza e em que medida considera a tecnologia atuando como uma componente da improvisação?**

Não usamos improvisação enquanto forma final dos trabalhos, quer sejam trabalhos performáticos ou coreográficos, usamos sim improvisação no processo de construção/criação do trabalhos, mas na realização final propomos um roteiro coreográfico ou performático “fechado”. Já quanto a interatividade do público em nossas instalações poderíamos chamar talvez de improvisação, mas quando eles interferem, preferimos chamar esse processo de co-autoria, porque alguma ideia está sendo proposta, então se age a partir do motive criativo inicial...não é improvisado, no mínimo é induzido...

### **4. Qual foi a primeira obra que desenvolveu pautada na relação entre Dança e Tecnologia e qual a mais recente pautada nessa relação?**

\*Por favor, poderia explicar os aspectos principais dessas obras (ano de realização, softwares e hardwares utilizados, conceitos básicos dessas obras, se utiliza improvisação nessas obras, as estruturas de apresentação são abertas ou não).

\*Por favor, envie fotos dessas obras e link do vídeo, caso esteja online.

\*Estas informações serão utilizadas para fins de pesquisa.

### **5. Você considera que existe estética dos afectos da dança com a tecnologia, seja no processo criativo de suas obras e/ou na realização em cena?**

\*Na tese reatualizo o conceito de *corpo composto* do filósofo Spinoza, trata-se de pensar a relação entre dança e tecnologia em sua possibilidade de afecção.

\*Essa pergunta relaciona-se ao modo como dança e tecnologia se afetam ou não na sua obra.

### **6. Quais softwares e hardwares foram utilizados nas suas obras?**

\*Se desenvolveu algum software para algumas de suas criações, não deixe de mencionar.

Os principais softwares: o Lifeforms, diversos softwares de edição de vídeo como o iMovie e o Final Cut, o software Isadora (Troika Ranch), e o Processing.

Os principais hardwares: o corpo humano, projetores de vídeo, projectador de slides, refletores dos teatros, aparelhos de CD player, telas de projeção, figurinos visando a projeção, Kinect Xbox, fitas VHS, MiniDV, filmadoras, retroprojetores etc etc.

### **7. Se fosse fazer um panorama das tecnologias que já utilizou, quais você citaria?**

Gosto de pensar em não descartar as tecnologias da imagem anteriores as tecnologias digitais, portanto temos usado desde o reflector de luz para criarmos corpos-sombras, bem como projectador de slides, retroprojector, enquanto formatos tecnológicos analógicos.

Nos parece muito mais frutífero fazer dialogar tecnologias analógicas com as digitais, do que apenas artefatos digitais como as filmadoras digitais, projetores digitais, e por que?

Porque somos sul-americanos e não vivemos nenhuma condição fantástica e maravilhosa de acesso apenas as mais sofisticadas tecnologias, por isso é bastante político e conscientemente ecológico que não descartemos as tecnologias anteriores no afã das últimas e mais sofisticadas tecnologias.

A maior das nossas tecnologias continua sendo essa: UM CORPO!

**Pedro Parente**

(Entrevista concedida em Novembro de 2013)

### **1.O que te levou a incorporar a tecnologia na dança?**

A interatividade. Com tecnologia, podemos realizar uma interação entre o bailarino, tempo, plateia e música com o ACASO ou com Regras de interação, tornando assim a possibilidade de enriquecimento na construção da obra coreográfica.

### **2. Você trabalha com criação coletiva e/ou colaborativa? Se sim, o que define a sua criação como coletiva e/ou colaborativa?**

Coletiva. O desenvolvimento da obra, no caso Kairoz, foi a 3 mãos, e o processo de desenvolvimento coreográfico foi realizado a partir da conversa de cada momento, a “escolha da música” e dos movimentos dos bailarinos sobre o sentimento deles. No caso o Kairoz chamamos um Musico amigo (Padua Pires) para desenvolver a Trilha. E ouve algumas partes do Balet, que a coreografia estava “pronta” antes da musica, que foi criado depois. Processo inverso do tradicional. A direção coreográfica, foi realizada pela Lucinha Machado, mas sempre conversado comigo, pois a todo momento, existiria captura de imagens ao vivo, interações com corisco e projeção no cenário. O cenário foi criado por mim e pela Cristiana Parente.

### **3. Utiliza improvisação no momento da apresentação da obra? Se sim, de qual modo utiliza e em que medida considera a tecnologia atuando como uma componente da improvisação?**

Sim. Em alguns momentos, a bailarina/ator interage com o Corisco. Tem uma hora no espetáculo, que a bailarina está de frente a um espelho (que é um pano translucido, com projeção por trás) e tem uma webcam no orifício deste tecido capturando a bailarina, dando a ideia de espelho. Ai, o corisco foi programado, para neste momento, em determinada região do “espelho”, se houvesse movimentação do bailarino, iria ser tocado um som, pré-gravado. Estes sons eram (Batida de porta, Copo quebrando, Tambor murcho, Rajada de Agua entre outros.) Então, a imagem do espelho ficava sendo deformada, e os sons tocando como uma “percussão” ao movimento do bailarino, completamente de improviso.

### **4. Considera a relação entre dança e tecnologia a partir do controle que o corpo pode exercer sobre o dispositivo tecnológico?**

Não só o corpo. Mas as vezes a posição do bailarino/ator dentro do espaço cênico. Ou criação de aleatoriedades para diferenciação. Uma coisa interessante da tecnologia se chama Randomização. O que é isso? Vc pede por exemplo ao computador, um número qualquer entre o número 0 e o número 1.000.000. Por exemplo, ok? E toda vida que o programa é rodado, ele retorna um número aleatório nesta faixa. (0 a 1000000). Desta forma podemos criar interações aleatórias, dando uma riqueza de inserção do ACASO ao processo artístico.

### **5. No uso da tecnologia, considera imagem como uma composição de espaço e environment (como nas videocenografias, por exemplo) ou como um par da sua dança? Em que medida considera a potência de dança na imagem?**

A imagem é de forma ambígua parte de uma cenografia, como também elemento “individuo” numa obra. Usamos muito a imagem projetada nestes dois sentidos. Em muitos casos existe a preocupação nas pessoas da imagem projetada ser mais forte que o próprio bailarino/ator.



Porém, vivemos num mundo cenográfico, iconográfico, e onde as pessoas são parte de um mundo egocêntrico. O meu “EU” está a todo momento imerso num cenário com objetos que necessito, interajo, e com pessoas que tb necessito e/ou interajo. Eu reajo o tempo todo ao meu “enviaroment”. E a imagem que o meu “EU” recebe é muito forte. Assim, respondendo a questão do potencial da Imagem na dança, eu afirmo que ela é muito grande. Embora utilizamos o BO em muitos casos. rrsrsr

**6. Você considera que existe estética dos afetos da dança com a tecnologia no processo criativo de suas obras assim como na realização em cena?**

Não consigo ver a TECNOLOGIA como um elemento novo, pois faz algum tempo que projeções, iluminações com mesas de luzes automatizadas, e outras tecnologias cenográficas fizeram com que a DANÇA em si fosse integrada a esta parafernália que chamo tb de tecnologia. Antes, eu iluminava espetáculos. Desde de 86. Usávamos vídeos tb, em cena ou projetados.

A tecnologia é um elemento rico na obra, podendo ser utilizado de forma livre. Tudo depende do conceito da obra.

**7. Quais softwares e hardwares foram utilizados nas suas obras?**

\*Se desenvolveu algum software para algumas de suas criações, não deixe de mencionar.

Corisco, desenvolvido por mim, na ferramenta de desenvolvimento Delphi 7, com câmeras WEBCAM, que utilizamos para capturar imagens ao vivo e realizar as interações, e projetores comuns.

**8. Se fosse fazer um panorama das tecnologias que já utilizou, quais você citaria?**

Sempre utilizei o Corisco. Conheço muito bem o ISADORA. Mas por ser desenvolvedor e artista, preferi desenvolver o meu próprio software.

**Depoimento sobre o Corisco:**

O Corisco foi desenvolvido para ser utilizado tanto para Dança, como para instalações interativas, onde já fiz algumas exposições, solo ou com meu irmão Pedro Parente. Na dança, foi muito utilizado no espetáculo Kairoz, onde tb fui roteirista, junto com a coreografa Lucinha Machado, minha ex esposa, e minha irmã Cristiana Parente, professora do ICA da UFC daqui, que tb dá aulas na área de arte e tecnologia, vídeo e cinema.

Assim, muitas coisas desenvolvidas de funcionalidades do Corisco, foi por ocasião da necessidade de determinada ideia do roteiro do Kairoz. Na realidade, esta ferramenta Corisco, a cada utilização, se enriquece com novas necessidades de artistas, ou minha (como artista) para criar nova funcionalidade no programa. Assim, sou tanto, artista, como programador desta ferramenta Corisco.

Vamos então a entrevista em outro email. Antes de tudo, vc pode ver maiores informações sobre o Corisco, e minhas obras no site [www.animainfo.com.br/pedroparente](http://www.animainfo.com.br/pedroparente).

O site da antiga Cia Independente de Dança, ainda está no ar no seguinte endereço:

<http://www.animainfo.com.br/ciaindependente/>

**Entrevista Tania Fraga**  
(Entrevista concedida em Março de 2013)

### **1. Como você definiria os ciber cenários que cria?**

Como cenários virtuais interativos.

### **2. Como iniciou a colaboração com a Maida Withers?**

Ah uma longa e interessante história. Simplificando: estava na GW, no Departamento de Ciência da Computação, fazendo o sanduíche do meu doutorado e ela precisou de alguém para conversar por telefone com o Luiz Mendonça (EmDança, Ida UnB) pois ela vinha apresentar um espetáculo no Earth Summit em 1992 e .....

### **3. Você desenvolveu 11 mundos virtuais para a obra *MindFluctuations* de Maida Withers Company. Qual a sua inspiração para a criação destes mundos virtuais? Para esta obra *MindFluctuations* você usa o conceito de ciber cenário?**

Sim, uso o mesmo conceito só que agora mais incrementado: cenários virtuais com interações exoendogênicas (estou traduzindo como exoendogenetic. Tem um artigo publicado na ECA que explica o conceito. Mando em anexo um PDF de uma apresentação do mesmo. Mando a referência do livro depois se você precisar).

A inspiração para a criação dos mundos virtuais é a tão admirada natureza, a vida e o processo de evolução.

### **4. Sobre o processo de criação, o *neural headset* foi utilizado por você para a composição das imagens dos mundos virtuais ou foi utilizado somente no momento da apresentação da obra?**

Não para a composição dos mundos virtuais mas para escolher e testar os parâmetros a serem usados. Quase enlouqueci. Conseguir imaginar o que é ter um dispositivo na cabeça e ao mesmo tempo entender as modificações que ele provoca no que você está fazendo? Fiquei atrás dos inúmeros candidatos que queriam experimentar o capacete para poder testar. Por sorte achei inúmeros, inclusive 02 dançarinos da Cia Artesão do Corpo. Eles realizaram uma performance num outro trabalho, *JardimDeEpicuro*, que mostrei no Paço das Artes em 2014 e ainda não consegui fazer o vídeo.

### **5. Como se dá a interação entre o emocional com o uso do “neural headset” e os mundos virtuais que você criou?**

De muitas formas. Aqui vão alguns exemplos:

- bolas em colisão com o piso tinham seus parâmetros alterados de modo que, quando o dançarino usando o capacete estava tranquilo elas se moviam como as programei inicialmente. Quando estavam excitados elas ficavam malucas (foi uma loucura achar uma equação que não as mandava para o 'espaço sideral'. Tive ajuda de um matemático: Donizette Louro.);
- um dos bandos de bots perseguia um outro bando que fugia de modo que os bots do primeiro podiam tornar-se canibais. Num outro caso, em outro ciber mundo, eles dançavam ao redor do perseguido em vez de 'comê-lo';
- afetar o movimento da câmera virtual deixando-o caótico;

- afetar a velocidade de partículas de modo que parecessem que haviam explosões de semem se espalhando pelo mundo;
  - afetar o crescimento de árvores fractais;
- afetar o tremor de placas;

**6. Considerando os dois projetos de dança (*MindFluctuations* e *Aurora*) o que mudou com a presença do Emotive neural headset em relação ao uso do mouse na primeira obra?**

Cada um em seu momento teve suas dificuldades. Estou publicando uns artigos na Colômbia e nos USA uns artigos sobre o 'por trás da cena' explicando como montei os bastidores. Em geral posso dizer que o aprendizado no primeiro foi muito útil para conseguir achar o ambiente tecnológico adequado ao segundo.

**7. Em um momento do vídeo sobre a pesquisa, na parte 10 (colaboração), há um questionamento sobre como não ser invasivo ou incitar controles autoritários. Como você vê o aspecto do controle nesta obra? E no contexto da arte e tecnologia, como vê a questão do controle que atravessa estas produções contemporâneas?**



Bom, outra hora de conversa: Detesto controle e me assusta a falta de visão crítica sobre o problema. Como engenheiros são focados em controle não são eles que vão fazer esta abordagem, e sim nós artistas. A mim interessa uma espécie de simbiose homem-máquina cada um em suas especificidades.

**8. Você considera que existe estética dos afectos da dança com a tecnologia, seja no processo criativo de suas obras e|ou na realização em cena?**

Para mim Arte está relacionada com sentimentos, emoções, afetos e sensações: é o nosso campo de estudo e de atuação como artista (quando lhe contar a história toda do encontro com a Maida você vai entender melhor meu ponto de vista). A tecnologia vem para expandir e exponenciar sentimentos, emoções, afetos e sensações, se não teria sentido algum utilizá-la. Dança é um dos campos artísticos...

---

<sup>i</sup> Understanding how movement can be politically and aesthetically activated.” (LEPECKI, 2008, p. 1)

<sup>ii</sup> The specific mediums - painting, sculpture, drawing - had vested their claims to purity in being autonomous, which is to say that in their declaration of being about nothing but their own essence, they were necessarily, disengaged from everything outside their frames (KRAUSS, 1999, p.11).

---

<sup>iii</sup> The *Mind is a Muscle* need not to be straightforwardly labelled as an attempt at a technically crude and conceptually complex form of image-making for an audience that was actively present (WOOD, 2007, p.2).

<sup>iv</sup> Dance and movement performance are irreducibly visual arts. And artists themselves have continually moved between the genres of painting, sculpture and dance, renewing and expanding boundaries of each form in the process (PHELAN, 2011, p. 22).

<sup>v</sup> Allowing the body to be controlled by the machine, Stelarc's work operates on the threshold between embodiment and disembodiment, a central aspect of discussions about the changes that digital Technologies have brought about for our sense of self (PAUL, 2008, p.167).

<sup>vi</sup> Indeed, it is known but seldom theorized how a dancer has to subjugate themselves to the commands of all sorts of choreographic and para-choreographic imperatives – from dieting to gender roles; from strict physical discipline to the precise enactment of positions, attitudes, steps, gestures, but also words, all for the sake of exact repetition (LEPECKI, 2010, p.2).

<sup>vii</sup> The sound of game will control the lights (...) The unlikely use of the game to control the lights and to perform as an orchestra interests me (RAUSCHENBERG, 1962).

<sup>viii</sup> The performer who had become the controller (e.g. wearing a sensor interface or being motion-tracked via camera sensing system) exploring interactional trajectories and interweavings of physical or hyperphysical surfaces, or on part of the computational system (including servers, networks, GPS, etc) able to provide dynamic, generative, and even autonomous agencies or audio-visual formations (BIRNINGER, 2015).

<sup>ix</sup> The possibility of infinitive 'reproduction' in varying combinations according to specified variables; and the feasibility of programming certain variables (such as 'fleeing', 'seeking', 'attacking') for so called 'autonomous' information unity or characters (PAUL, 2008, p.140).

<sup>x</sup> Coreography become the image of our own world, with its external power controlling the physical, psychological and spatial aspects of our action. It thus became a mirror of social-political structures and mechanisms of manipulation (ROSENTHAL, 2010, p.17).

<sup>xi</sup> Forsythe spoke recently of ballet – like computer language – as an art of command. But, countering this quality, he proposed choreography as an enabling practice that can promote the dancer's autonomy (FRANKO, 2006, p. 147).

<sup>xii</sup> One form it took was relaxation, a loosening of the control that has characterized Western dance technique. Coreographers deliberately used untrained performers in the search for the 'natural' body (BANNES, 1987, p. 46).

<sup>xiii</sup> The mass media has proven a very unreliable and even treacherous instrument of control. It is uncontrollable owing to its basic need for news (BURROUGHS, 1975, p. 43).

<sup>xiv</sup> Typically, the relationships between gesture data and sound or visual is referred to as 'mapping', a clear reference to the consideration of primarily spatial relationships (BEVILACQUA, 2007, p. 91).

<sup>xv</sup> The response depends on 'quantity of motion' or presence at particular spatial locations (...) the result is a very large volume of data being generated every second of motion capture. How to extract pertinent information out of so much data coming from so many different parameters? (BEVILACQUA, 2007, p. 27).

---

<sup>xvi</sup> The repetition of a simple sequences of movements became a popular device – one of numerous parallels between dance and Minimalism in the arts visual (ROSENTHAL, 2011, p. 11).

<sup>xvii</sup> Los loops pueden parecer idénticos, pero nosotros, como espectadores, no permanecemos igual y, cada vez que assistimos al loop, una combinación de expectativa y memoria recompone lo que vemos y, así, alcanzamos una coincidencia más profunda conforme el cocernimiento cone l trabajo prosigue. La repetición crea una revelación y una tranformación de la experiência (MCPHERSON e FILDES, 2009, p.88).

<sup>xviii</sup> The vídeo is capable of recording and transmitting at the same time – producing instant feedback. The body is therefore as it were centered between two machines that are the opening and closing of a parenthesis. The first of these is the câmera: the second is the monitor which re-projects the performer's image with the immediacy of a mirror (KRAUSS, 1976, p. 52).

<sup>xix</sup> In recent performance practice, the double as digital image replicating its human referent has been used to produce a range of different forms of imitation and representation which reflect upon the changing nature and understanding of the body and self, spirit, technology and theater (DIXON, 2007, p.244).

<sup>xx</sup> Although all types of digital double can be conceptualized as some form of technological reflection of a live body, in our categorization we are specifically defining the reflection double as a digital image that mirrors the identical visual form and real time movement of the performer or interactive user (DIXON, 2007, p. 250).

<sup>xxi</sup> The live performer and her digital double exactly reflect and replicate one another (...) A mirror-play duet between the live performer and her digital reflection (DIXON, 2007, p.247).

<sup>xxii</sup> While we appear to look at our own reflection, it is not a natural reflection, but a video copy – an electronic simulation transmitted through lenses, chips, and cables, then reproduced as colored pixels. The water is wholly synthetic, a series of algorithms prompting computer graphics. Narcissus sought the sublime through meditation on his natural beauty, through natural reflective matter- water (DIXON, 2007, p.245).

<sup>xxiii</sup> In the role of Narcissus dancing a duet with a screen video-conferenced gold and green Echo. The remote performer playing Echo shadows, mirror and follows Narcissus with a considerable sense of intimacy (DIXON, 2006, p.246).

<sup>xxiv</sup> They can't really see the projections. First of all, the imagery is front-projected, which means that all that the dancers get to see is the projector pointing at them. Secondly, the dancers are mentally somewhere else. They are concentrating on their bodies and not watching the feedback (DOWNIE, 2005).

<sup>xxv</sup> Mapping some properties of the data into a visual representation (MANOVICH, 2010).

<sup>xxvi</sup> We map the properties of our data that we are most interested in into topology and geometry (MANOVICH, 2010).

<sup>xxvii</sup> El acto inmóvil es un concepto propuesto por la antropóloga Nadia Seremetakis para describir momentos en los que un sujeto interrumpe el flujo histórico y practica la interrogación histórica (LEPECKI, 2006, p.36).

<sup>xxviii</sup> Pero la serie de actos inmóviles entonces escenificados sugerían una repentina crisis de la imagen de la presencia del bailarín (tanto en el escenario como en el mundo) como una presencia siempre al servicio del movimiento (LEPECKI, 2006, p.37).

<sup>xxix</sup> I would like to explore how darkness offers the possibility of a collective modality of experience where depersonalisation and speculation coassemble a non-enlightened **critical stance in order to propose a more resonant aesthetics, away from photological imperatives** (LEPECKI, 2015).

<sup>xxx</sup> La visibilidad no se refiere a una luz en general que iluminara objetos preexistentes; está hecha de líneas de luz que forman figuras variables e inseparables de este o aquel dispositivo. Cada dispositivo tiene su régimen de luz, la manera en que ésta cae, se esfuma, se difunde, al distribuir lo visible y lo invisible, al hacer nacer o desaparecer el objeto que no existe sin ella (...) Si hay una historicidad de los dispositivos, ella es la historicidad de los regímenes de luz, pero es también la de los regímenes de enunciación (DELEUZE, 1990, 155-156).

<sup>xxxi</sup> Es un espacio cualquiera cerrado, globalmente definido (...) cada uno parte de un vértice como de un punto cardinal, personajes cualquiera que recorren el cuadrado siguiendo cada uno un curso y en direcciones dadas. (...) no son afectados ellos mismos por nada más que su orden y su posición. Son personajes inafectados en un espacio inafectable (...) Los personajes realizan y se cansan en las cuatro esquinas del cuadrado, sobre los lados y las diagonales. Pero realizan y agotan en el centro del cuadrado, allí donde las diagonales se cruzan (DELEUZE, 1995).

<sup>xxxii</sup> It is not an actual transformation of the body, but of pixelated composition of its recorder computer-generated image. Virtual bodies are new visual representation of the body, but do not alter the physical composition of their referente flesh and bones (...) The virtual bodies is an inherently theatrical entity (...) There is no disembodiment, images are still just images, virtual words are still clunky, and the web is still primarily a lot of Web pages rather than a Neuromancer-style, high-adrenaline, mind-blowing cyberspace of swing databodies – at least to those who do not easily separate their minds from their bodies (DIXON, 2007, p.212).

<sup>xxxiii</sup> Life Forms is a figure animation package that enables the choreographer both to use the computer as a drawing board to conceive movement and sequences in animated form before going into the studio with dancers; and to use the animations themselves as dance, either as a discreet 'movie' or trough projection on stage as an element of live dance performance (DIXON, 2007, p.184).

<sup>xxxiv</sup> There is generally a gap between our gesture representation and the actual capture data (...) Making links between our abstract gesture representation and the gesture data is problematic (...) They often do not realize this frustrating gap between how they think about gesture and how actual capture system behave. (BEVILACQUA, 2007, p. 29-30).

<sup>xxxv</sup> *Unsquare Dance* results of infra-red light registration by a video camera, which captures the movement of the "balls"(markers, painted with a light reflector material), positioned at some joints of a performer's body. This caption is transmitted to a computer that runs the software X-Motion, showing the result in a screen, in real-time (CORDEIRO, 2007).

<sup>xxxvi</sup> SRT advocates for a kinaesthetic experience, which relates to the scientific notion that we are, ultimately, a psychophysical system of energies: an energy system within the larger energy systems of the universe (GIBSON, 2011).



---

<sup>xxxvii</sup> Can motion capture ‘map’ SRT and related practices to test out how notions of embodiment are: ‘read’, visualised and transmitted (...) Can avatar behaviour expose more about stillness and first-person sensorial experience to expand kinaesthetic engagement and awareness?

<sup>xxxviii</sup> The best interactive performers we know are those with a sense of play. They have the attitude: 'If the machine is going to talk back to me, then I'll talk back to it.' This openness to realtime experiences and a willingness to respond to them in spite of being on stage, makes the scene come alive and seem spontaneous and believable to an audience (WECHSLER, 2006, p. 16).

<sup>xxxix</sup> The special performance qualities which can be achieved through interactive technology are not well explored. While we are beginning to learn what they are and how to control them, they remain in other cases illusive and highly subjective (WECHSLER, 2006, p. 18).

<sup>xi</sup> What is my discourse (in the studio or when publishing) doing? How is my discourse (in the studio or when publishing) analysing? Is my discourse critiquing? Is my discourse explaining? Is my discourse domesticating? Is my discourse making? (LEPECKI, 2015).

<sup>xli</sup> It's like dancing with a partner; it's a partnership and you're just sensitive to what the needs of the other person are so that they can do their work too (ATLAS, 1983, p.189).

<sup>xlii</sup> Donde se indaga sobre esta relación entre cuerpo y dispositivo a través de la creación de piezas audio-visuales digitales, experimentando con la imagen en movimiento y su articulación sonora (CERIANI, 2010, p.53).

<sup>xliii</sup> Es inherente a este término el concepto de re-corporalización, es decir, la reconstrucción a través de los componentes técnicos expresivos del médium, de un cuerpo que no está sujeto a la gravedad, al tiempo y espacio real. En la danza para la pantalla el cuerpo filmado y editado que se transforma en el cuerpo único y múltiple en la simultaneidad de los fragmentos ensamblados en la edición de una coreografía (CERIANI, 2010, p.54).

<sup>xliv</sup> Usando hipermedios digitales, la hipercoreografía es un ‘espacio’ performático no-lineal para la danza. Sólo existe en un medio interactivo y/o en red. Está basada en el modelo del hipertexto, definido por Ted Nelson, y permite a un coreógrafo/artistas crear una obra que puede ser alterada en forma secuencial por un usuario en el punto de la interacción, moviéndose a través de imágenes en movimiento hiper-linkeadas. Los elementos son montados por los creadores, pero la forma de la obra es decidida por el usuario en el momento de la interacción (FILDES, 2010, p.89).

<sup>xlv</sup> Los bailarines y coreógrafos serios desearán poner sus vídeos disponibles online para propósitos de creación de remixes de vídeo? O el pensamiento de poner este vídeo en amplia disponibilidad aterroriza a los coreógrafos y bailarines? Nuestra experiencia es que a menudo los artistas de la danza desean compartir su obra para una co-autoría, especialmente en la web (FILDES, 2010, p.95).

<sup>xlvi</sup> Nós jogamos com a simultaneidade e sincronidade, loops e superposições, atrasos, separação, suspensão temporal que tornam-se parte dos tipos de conversas culturais. Nosso objetivo em explorar performance telemática é a interseção entre tecnologia, corpo e código; a estética e política da programação; a poética da comunicação ou o contato improvisação *online* (BIRINGER e BROMBERG, 2002).

<sup>xlvii</sup> Game design and the design of on-line virtual environment face the same challenges: they require an effective control interface in order to navigate a particular set of parameters or codified rules of

---

operation. In 3D games control interfaces are largely based on paradigms of movement in space in order to achieve an intuitive immersive experience (BIRRINGER; DUMKE; NICOLAI, 2007, p. 28).

<sup>xlviii</sup> The materiality of its temperatures makes such live game technologies exciting: to be streaming together teaches us a great deal about living organisms and the humorous aspects of the control of game. In telematics performance, we like to lose control (BIRRINGER; DUMKE; NICOLAI, 2007, p. 38).

<sup>xliv</sup> The term 'avatar', which has become common language in cyberspace, originates from Hinduism and means 'decent', most commonly the descent of a deity to Earth in an incarnate form (PAUL, 2008, p. 121).

<sup>l</sup> People's identification with avatars constructed from **trademark iconography and commodified imagery thus represents our ultimate desire to become commodities** (DIXON, 2007, p. 266).

<sup>li</sup> What sort of psychological commitment and attachment do owners exhibit toward their "virtual" bodies? What happens when people find out that, with neither their knowledge nor participation, their body has been publicly altered in some way? (VESNA, 1996)

<sup>lii</sup> What subjective and shared inter-subjective kinesthetic/somatic embodiments can we generate towards an integrated reality through an intertwining of physical, avatar, and image, and environment interfacing? How is this state of expanded awareness in action a form of meditative mediation, opening and noticing multiple communicative channels? (VALVERDE, 2015).

<sup>liii</sup> *Recombinant* is a work on the contradictory themes of fragmentation and connectivity. It blends conceptual art, improvisation, composition, textures and structures (...) The creation of this work was marked by a particular attention to the constant reconfiguration of the performance space in relation to the movements and displacements of the spectators. The alternating displacement and physical cohabitation between the performers and spectators provided an artistic material that may be called the sociology/choreography of crowd (Condition Pluriel, 2003).

<sup>liv</sup> Seven minutes long, the piece is mediation on the act of being captured and of breaking free. So we may ask: What is human movement in the absence of the body? Can the drawn line carry the rhythm, weight, and intent physical movement? What kind of dance do we conceive in this ghostly place, where enclosures, entanglements, and reflections vie with the will to break free? (OpenEndGroup, 1999).

<sup>lv</sup> Computer art functions exactly like the computer industry (MANOVICH, 2006).