



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

INSTITUTO DE ARTES

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS PPG-CEN

O CORPO HÍBRIDO EM *SCREENDANCE*

MICHELINE DINIZ SANTIAGO

**BRASÍLIA/DF
2017**

MICHEINE DINIZ SANTIAGO

O CORPO HÍBRIO EM *SCREENDANCE*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas do Instituto de Artes da Universidade de Brasília como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Artes Cênicas.

Linha de pesquisa: processos composicionais para cena.

Orientadora: Profa. Dra. Soraia Maria Silva.

BRASÍLIA/DF
2017

Ficha catalográfica elaborada automaticamente,
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

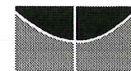
SSA194c Santiago, Micheline Diniz
O CORPO HÍBRIDO EM SCREENDANCE / Micheline Diniz
Santiago; orientador Soraia Maria Silva. -- Brasília, 2017.
113 p.

Dissertação (Mestrado - Mestrado em Artes) --
Universidade de Brasília, 2017.

1. Dança e Tecnologia. 2. Screendance. 3. Corpo e Imagem
Técnica. I. Maria Silva, Soraia, orient. II. Título.



Universidade de Brasília

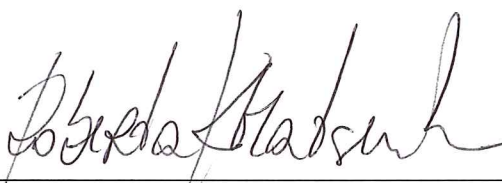


INSTITUTO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS

**DISSERTAÇÃO DE MESTRADO EM ARTES CÊNICAS
APRESENTADA AOS PROFESSORES:**



Professor (a) Dr. (a). Soraia Maria Silva (PPG-CEN/UnB)
ORIENTADOR (A)



Professor (a) Dr. (a). Roberta Kumasaka Matsumoto (PPG-CEN/UnB)
MEMBRO INTERNO



Professor (a) Dr. (a). Ana Carolina Souza Silva Dantas Mendes (IFB)
MEMBRO EXTERNO

Vista e permitida a impressão
Brasília, Brasília-DF, quarta-feira, junho 28, 2017

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

AGRADECIMENTOS

À minha orientadora Soraia Maria Silva por ter acolhido a pesquisa, pela confiança e orientação.

À minha mãe Adilza A. Diniz Santiago e ao meu pai Itacyr Uchoa Santiago pelo amor, pela convivência diária, pelo incentivo e por acreditar nos meus projetos. Aos meus irmãos Monique Santiago e Itacyr Júnior pelo amor e amizade.

Aos artistas que compartilharam comigo seus talentos, sensibilidade e vida, na criação de *Iza e Elisa, as ex-irgens que valiam bois*. Elisa Teixeira, Fernanda Cabral e Iza Cavanelas, J. Procópio, Beto Mejía, e indiretamente tantos outros amigos queridos.

Aos membros da banca que tanto me ajudaram para o desenvolvimento dessa pesquisa indicando caminhos e referências, compartilhando conhecimento e sensibilidade, emprestando livros com generosidade, Ana Carolina Mendes e Roberta Matsumoto. Ao professor César Lignelli, pelo diálogo e pela cuidadosa condução da Coordenação do PPG-Cen- UnB.

À professora Ivani Santana pela entrevista concedida e pelo compartilhamento do seu saber.

Ao programa de Pós-graduação em Artes - UnB, especialmente aos queridos professores Marcus Mota, Fernando Villar, Nitza Teneblat, Isabela Brochado, Suzete Venturelli, Carlos Praude.

À instituição CAPES, pela bolsa concedida durante parte da pesquisa, e pelo importante papel que desempenha neste país.

Gratidão.

Nosso corpo transborda de virtualidades.

Michel Serres

RESUMO

Esta pesquisa aborda o corpo híbrido na obra em *screendance*, reconhecendo neste corpo o cruzamento de elementos humanos e computacionais digitais. Inserida na cultura digital, a dança com mediação tecnológica efetua trocas com o ambiente e apresenta-se como uma forma de reinvenção do corpo a partir da (re)corporalidade. Enfoca-se o encontro do corpodança com os aparelhos de imagem, em sua potência de afeto. O estudo está direcionado ao artista criador em *screendance*, procurando fomentar reflexões sobre o corpo que surge na imagem digital. A perspectiva conceitual é apresentada pelos pensadores Vilém Flusser e Arlindo Machado nas questões referentes à imagem, Spinoza e Michel Serres abordam questões de corpo, Douglas Rosenberg, Ivani Santana, Helena Katz, Christine Greiner, dentre outros articulam conceitos fundamentais em dança e compõem o escopo teórico do trabalho. São analisados os primeiros contatos da dança com a imagem técnica no cinema, sob uma perspectiva vanguardista, e a poética em *screendance* como uma busca de entrelaçamento de linguagens. Em entrevista semi-estruturada, Ivani Santana apresenta a sua compreensão sobre a proposição artística da videodança. Por fim, é apresentado o processo criativo da obra *Iza e Elisa, as ex-irgens que valiam bois*, realizado na Universidade de Brasília, no ano de 2014, abordando o processo de composição do corpodança e a sua (re)corporalidade, para torná-lo corpo híbrido a partir do encontro com os aparelhos digitais de fotosensibilidade e edição de imagens.

Palavras chaves: *Screendance*. Corpo híbrido. (Re)corporalidade.

ABSTRACT

The present research deals with the hybrid body in the screendance piece, in which the crossing of human and digital computerized elements is recognized. Inserted in the digital culture, the dance with technological mediation produces exchanges with the environment and presents itself with the environment and shows itself as a way of reinvention of the body from recorporeality. It aims the dancebody encounter with image devices, in its potency of affection. The study is directed to the creative artist in screendance, who attempts to promote reflections the body that rises from the digital image. The conceptual perspective is presented by the philosophers Vilém Flusser and Arlindo Machado in which regards the image, Spinoza e Michel Serres in relation to the body matter, Douglas Rosenberg, Ivani Santana, Helena Katz, Christine Greiner, among others articulate dance fundamental concepts, which corresponds to the theoretical scope of this study. The research includes the analysis of the first dance contacts with technical images from the movies, in a progressive perspective, and poetic in screendance as a search for language interlacing. In semi-structured interview, Ivani Santana presents his understanding about videodance artistic proposition. At last, it is presented the creative process from the piece *Iza e Elisa, the ex-virgens who worthed cattle*, which took place at the University of Brasília, in 2014, approaching the process of dancebody composition and its (re)corporeality, in order to make it hybrid body from the encounter with digital gadgets with photosensibility and image edition.

Keywords: *Screendance*. Hybrid body. Recorporeality.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Danse Serpentine, intérprete Loie Fuller. 1896	23
Figura 2 - Cena do filme Entr`act de René Claire. 1924.	25
Figura 3 - Cena do filme Ballet Mécanique, dirigido por Fernand Léger e Dudley Murphy. 1924.	27
Figura 4 - Cena do filme Meshes of the afternoon, dirigido por Maya Deren. 1943	29
Figura 5 - Merce Cunningham. 1919 – 2009.....	32
Figura 6 - Cena de Variationa V, de Merce Cunningham. 1965.	35
Figura 7 - Intérprete Edi Oliveira. Encontro do corpodança com a câmara. (Re)corporalidade. Mosaico, 2011.	75
Figura 8 - Elisa Teixeira e Fernanda Cabral no exercício de improviso “Nos conte alguma Coisa. Quem escuta pode silenciar ou reagir com o corpo”.....	85
Figura 9 - Iza Cavanelas no exercício de improviso “Nos conte alguma Coisa. Quem escuta pode silenciar ou reagir com o corpo”.....	86
Figura 10 - Fernanda Cabral no exercício de improviso “Nos conte alguma Coisa. Quem escuta pode silenciar ou reagir com o corpo”.....	86
Figura 11 - Fernanda Cabral no improviso "Escreva o que seu corpo quer nos dizer".....	90
Figura 12 - Iza Cavanelas no improviso "Escreva o que seu corpo quer nos dizer".	91
Figura 13 - Elisa Teixeira. Improviso “Resignificando verbos em ações do corpo”.	92
Figura 14 a 18 - Composição coreográfica.....	95
Figura 19 - Elisa Teixeira. Quando o corpodança se transforma na composição com o espaço físico e o espaço da imagem.	100
Figura 20 a 24 - Iza Cavanelas. A (re)corporalidade pela edição de imagens.	102

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	11
<i>CAPÍTULO 1 - DESLOCAMENTOS RUMO AO HÍBRIDO.....</i>	<i>14</i>
1.1 O Digital	16
1.2 O Vídeo Pensa a Imagem.....	19
1.3 A Dança Em Novas Configurações	23
1.3.1 DANCE SERPENTINE (1896) – Dança e Tela Efêmeras.	23
1.3.2 ENTR’ ACT (1924) – Explorando Novos Ângulos.....	25
1.3.3 BALLET MÉCANIQUE (1924) – Uma Sensação Dançante	27
1.3.4 MESHES OF THE AFTERNOON (1943) – Experimental.....	29
1.3.5 MERCE CUNNINGHAM (1919 – 2009) – Um Visionário da Dança.....	32
1.4 Screendance e o hibridismo	35
<i>CAPÍTULO 2 - UM OLHAR ALÉM DO FRAME IMEDIATO</i>	<i>41</i>
2.1 Os Aparelhos.....	42
2.2 A Perspectiva	45
2.3 As Imagens Técnicas	49
2.4 A Linguagem das Mídias Digitais	55
2.5 O Corpo em Screendance	59
2.5.1 Questões de Corpo e a Teoria dos Afetos em Spinoza.	64
2.5.2 Questões de corpo em Michel Serres	67
2.5.3 (Re)Corporalidade: Corpo Híbrido	73
<i>CAPÍTULO 3 - O CORPO HÍBRIDO EM SCREENDANCE.....</i>	<i>81</i>
3.1 O Corpo Híbrido em Iza e Elisa, as ex-virgens que valiam bois.	81
3.1.1 Sobre o Que Nossos Corpos Querem Falar?.....	82
3.1.2 Preparando o Corpo.....	84
3.1.3 O Corpo Inventa	87
3.1.4 (Re)configurando Corpos	93
3.1.5 (Re)Corporalidade: Corpo Híbrido	98
CONSIDERAÇÕES FINAIS	106
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	108
ANEXO A	113

INTRODUÇÃO

Desde que os números foram transcodificados em cores, formas e tons, graças aos computadores, a beleza e a profundidade do cálculo tornaram-se perceptíveis aos sentidos. Pode-se ver na tela dos computadores sua potência criativa, pode-se ouvi-la em forma de música sintetizada e futuramente talvez se possa nos hologramas, tocá-la com as mãos (FLUSSER, 2013, p. 84).

Esta pesquisa iniciou quando movida pelo desejo de experimentar o corpo em novas dimensões e proporções, propus-me o desafio de reinventar a poética do corpo sem a presença desse corpo e de forma mediada, por meio das imagens técnicas, imagens produzidas por aparelhos. Na conceituação de Vilém Flusser, “ontologicamente, as imagens tradicionais imaginam o mundo; as imagens técnicas imaginam textos que concebem imagem que imaginam o mundo” (1985, p. 10). Ou seja, abstraindo o mundo dos volumes e da dança efêmera e presencial, para realizar a dança contemporânea a partir da reunião de pontos, pixels e como diria o próprio Flusser, em precipitação para a Zerodimensionalidade.

Entendo que a inquietude e o desafio se fizeram presentes porque estamos cada vez mais inseridos na cultura digital, o que nos abre a possibilidade de redimensionar nossa experiência e nossos saberes em um mundo virtual e imagético somados a nossa experiência em pele, ossos, pensamentos, músculos, ideias, sentidos, volumes, pulsação, eletricidade.

Importa esclarecer que as imagens a que me refiro nessa pesquisa são aquelas que possuem forma visível compartilhada e não aquelas que vemos quando fechamos os nossos olhos e projetamos em nossas pálpebras. Em nosso corpo possuímos um aparelho fonador que nos permite exteriorizar conceitos que criamos em nosso íntimo e comunicá-los com os outros. Por outro lado, nosso corpo não possui um dispositivo de projeção acoplado que permita exteriorizar as imagens que forjamos em nosso cinema interior (MACHADO, 2011, p. 201). Assim, refiro-me as imagens mediadas.

Pensando especificamente a relação da dança com as imagens digitais, é preciso atentar para o fato de que as pessoas estão aparelhadas produzindo uma enorme quantidade de imagens e disseminando-as para o mundo. No entanto, as reflexões acerca das relações conceituais dessas imagens não avançam nas mesmas proporções, o que faz permanecer o desafio de superar o aparelho como brinquedo tolo nas mãos, justificando a razão dessa pesquisa, acaso sua leitura possa contribuir para ampliar a compreensão sobre o tema em questão.

Assim, o presente estudo busca compreender que corpo é esse que surge nas telas como imagem, qual a sua natureza, qual a sua potência. Nessa reflexão são aprofundados os

conceitos de corpo, imagem técnica, aparelho, na intenção de se construir um sistema conceitual que facilite o entendimento do que vem a ser o corpo híbrido em *screendance*.

Importa destacar que essa pesquisa combina a tecnologia do corpo humano na dança contemporânea com os aparelhos produtores de imagem digital de forma não presencial. Ou seja, o corpo humano da bailarina é entendido como uma matéria prima de alta tecnologia, uma espécie de código aberto pelas possibilidades de reinventar sua expressão que se soma em diálogo com as possibilidades dos aparelhos de produção de imagem técnica. Nesse sentido, essa pesquisa não pretende investigar uma dança “puramente” sintética, ou seja, aquela que é construída totalmente no meio digital, no computador, somente por algoritmos matemáticos, a opção aqui investigada se configura a partir de um híbrido do corpo humano e dos aparelhos.

Identificado o escopo e os limites da pesquisa, resta falar sobre a metodologia escolhida para desenvolvê-la, que envolve pesquisa bibliográfica, entrevista e análise de trabalho prático desenvolvido na Universidade de Brasília. Ressalto que as imagens escolhidas procuram dialogar com o texto, e não apenas ilustrá-lo. A seguir apresento os capítulos que articulam o corpo deste texto: *Deslocamentos rumo ao híbrido; Um olhar além do frame imediato e O corpo híbrido em Screendance*.

O primeiro capítulo apresenta deslocamentos do pensamento que possibilitaram ao corpo reorganizar-se em outros formatos como imagem técnica, trazendo o digital e o vídeo. Por meio de algumas obras de relevância histórica e estética são apresentados os primeiros contatos da dança com o cinema, sob uma perspectiva de um olhar vanguardista. Os trabalhos escolhidos para falar sobre dança e imagem são trabalhos que procuram apontar para possibilidade de um redimensionamento da dança, bem como guardam uma relação com modelos de ruptura da iconografia renascentista que vão inspirar o experimentalismo na imagem, na pós-modernidade. Ao final, a introdução da *screendance* como poética que procura ultrapassar a simples união da dança com o cinema ou vídeo, e na tensão entre as áreas deixar-se transformar para compor o hibridismo na imagem.

No segundo capítulo, procura-se apresentar a perspectiva conceitual da pesquisa na intenção de compreender o que vem a ser o corpo híbrido na obra em *screendance*. Os conceitos estão dinamizados principalmente por Michel Serres, Spinoza, Vilém Flusser e Arlindo Machado que abordam questões de imagem e corpo. A abordagem em dança está articulada, dentre outros, pelos artistas pesquisadores Ivani Santana, em formato de entrevista e Douglas Rosenberg. Conceitos como aparelho e perspectiva são importantes porque em um trabalho que capta a poética do corpo por meio de aparelhos de fotosensibilidade, como a

maior parte de trabalhos desenvolvidos em *screendance*, importa conhecer um pouco das técnicas embutidas na câmera, senão para superá-las porque necessitaria uma reengenharia da câmera, ao menos para conhecer suas implicações.

No terceiro capítulo, *O corpo híbrido em screendance*, apresenta-se a análise do trabalho *Iza e Elisa, as ex-irgens que valiam bois*, desenvolvido na Universidade de Brasília, no ano de 2014, com inspiração livre a partir da obra *Iliada*, de Homero, sob o ponto de vista da artista criadora. Uma abordagem de como reinventar o corpo na imagem técnica, demonstrando seu processo criativo e analisando as questões conceituais desenvolvidas ao longo da pesquisa. Ressalta-se um corpo criativo em fases de preparação e inventividade. A potência de afeto em (re)corporalidade, quando do seu encontro com os aparelhos, para ao final, compreendê-lo como corpo híbrido a partir do cruzamento de elementos humanos e computacionais digitais na obra em *screendance*.

Gostaria, ainda, de compartilhar o sentir de um intenso trânsito interno que se provocou ao escrever essa dissertação, organizando ideias, linhas de pensamento, conceitos, tensões, experiências no sentido de reverter o corpo híbrido em *screendance*, para o agir unidimensional da consistência da linha. Especialmente porque o gesto de escrever além de ser reflexivo é também um gesto político expressivo que procura, em afeto, alcançar o outro.

CAPÍTULO 1 - DESLOCAMENTOS RUMO AO HÍBRIDO

Este capítulo aborda inovações que tornaram possível um corpo reconfigurado em código digital, atingindo novas velocidades e trajetórias, atualizando antigos desafios, produzindo modificação no ambiente. Construído na superfície da imagem, este corpo ocupa o espaço-tempo do instante para em seguida pulverizar-se em partículas dispersas. *Screendance* ou a dança na tela nasce do encontro do corpodança com a tecnologia contemporânea da imagem, do encontro de linguagens que se permitem modificar para alcançar a diferença na hibridização. Entenda-se corpodança como corpo sensível que traduz pelo movimento a expressão do seu ser, como uma interface entre o seu íntimo e o mundo.

Ampliando a visão podemos pensar o corpo humano em um contexto de mudanças que a espécie humana vivencia de tempos em tempos e, neste momento, facilitada pelas descobertas da nanotecnologia, ciências cognitivas, robótica, bioengenharia, entre outras. Descobertas de materiais biocompatíveis que tornam possível reunir no ambiente do corpo humano a manufatura de ossos, o sangue sintético, a inseminação artificial, o cultivo de pele humana fora do corpo, a clonagem de células embrionárias, ou seja, a possibilidade de produzir a vida e o redimensionamento do corpo. Nas palavras do professor e semioticista Arlindo Machado (2001b, p. 73): “a partir de agora, torna-se quase impossível distinguir, com segurança o vivo do não-vivo”.

Na era da manufatura da vida e do corpo humano é chegada a hora de reaproximar arte e ciência. Existem projetos espalhados por todo o mundo onde há o estímulo de integração entre as duas áreas como uma proposta de fertilização cruzada, em que criam-se ambientes colaborativos para alcançar novas sínteses. Neste sentido, cientistas se dão conta que podem se deixar atravessar por diferentes perguntas e estruturas interpretativas e artistas percebem a importância de se envolver mais profundamente com a ciência. Se já é possível fabricar o corpo humano, porque continuar a produzir arte com objetos? (WILSON, 2009, p. 497).

O Termo *screendance*, que ora me aproprio para compreender a evolução do diálogo da dança com a tecnologia da imagem, foi adotado pelo artista e professor americano Douglas Rosenberg, como sendo um gênero do qual filme dança, core cine, videodança, dança para câmera seriam espécies. Alerta-se que até o momento não há consenso quanto às nomenclaturas. *Screen*, tela, é um termo aberto para interpretação, não exclui nenhum tipo de mídia, englobando todos os meios analógicos e digitais e é usado para qualquer tipo de tela. Partindo de um ponto comum entre todas as modalidades da *screendance*, trata-se de uma

dança mediada pela tecnologia e para compreender melhor a diferença entre esses trabalhos, é preciso investigar tanto a forma quanto o conteúdo de cada um deles, se existe mais ou menos mediação, em quais aparelhos esta dança está sendo criada, em qual formato ela está sendo armazenada. Todas essas questões colaboram para a construção de um sentido, pois o significado delas está não só no trabalho como um todo, mas também em cada parte no qual ele é inscrito (ROSENBERG, 2012, p. 16).

Importa reconhecer a imaginação de Platão, com o Mito da Caverna, que recorrentemente é citado como uma antecipação, de mais de dois mil anos, a invenção e história do cinema. O mito que inaugurou a metafísica no ocidente e que ao longo dos séculos instigou pensadores das mais diversas áreas do conhecimento está fundado na distinção entre o conhecimento sensível e a visão das ilusões cotidianas, conforme menciona o professor Arlindo Machado:

A caverna de Platão, basicamente uma sala de projeção, situa-se nesse lugar fronteiro, nessa zona limítrofe que separa a aparência da essência, o sensível do inteligível a imagem da ideia, o simulacro do modelo.

Entre o aparelho de projeção (o fogo) e a tela-parede, o que se interpõe não é a “realidade” pura e simples, mas já uma representação, um simulacro que bem poderia ser a película cinematográfica se Platão pudesse naquela época concebê-la. Vale dizer: o mundo de sombras que os prisioneiros contemplam na parede da caverna não é um mero “reflexo” do mundo de luzes que brilha lá fora, antes é um mundo à parte, construído, codificado, forjado, pela vontade de seus maquinadores. (MACHADO, 2011, p. 32)

Assim, a caverna de Platão pode ser compreendida como uma antecipação de tecnologia da imagem a provocar os sentidos, a produzir a arte do ilusionismo para expectadores que contemplam numa “tela”. Com o passar de dois mil anos, invenções técnicas foram sendo desenvolvidas para gerar imagem, a ilusão do movimento, a filmagem, a revelação, a projeção, até alcançarmos a manipulação da imagem que dispomos hoje.

Difícil referir-se a todos os aparelhos e quais as suas contribuições, mas vale citar a câmara obscura¹, o fenaquisticópio², o fuzil fotográfico³, praxinoscópio⁴, quinstocópio⁵, o

¹ Câmera obscura: máquina ótica que organiza a apreensão do real, aprofunda a percepção visual sem chegar a imprimir a imagem em um suporte. Consiste em uma caixa com um orifício no canto que permite a entrada de luz que atinge a superfície interna desse espaço, onde é reproduzida a imagem invertida.

² Fenaquisticópio: inventado por Joseph Plateau para demonstrar a sua teoria da persistência da retina. Cria-se a ilusão do movimento através do movimento de um disco, com imagens desenhadas em sequência.

³ Fuzil fotográfico: inventado pelo fisiologista francês Étienne Jules Marey. Consiste em um tambor dotado de uma chapa fotográfica circular, capaz de produzir 12 frames por segundo. É a base tecnológica da câmera cinematográfica.

⁴ Praxinoscópio: inventado pelo francês Émile Reynaud. Instrumento ótico que projeta em uma tela imagens desenhadas sobre fitas transparentes.

cinematógrafo⁶, a televisão, o vídeo, e os computadores com a tecnologia digital. O computador se diferencia dos demais, pois é compreendido como uma máquina de propósitos gerais, apta a manipular informações. Em meio a tantos instrumentos e técnicas, importa perceber que não são estes instrumentos que transformam o mundo, mas as ideias que eles carregam.

1.1 O Digital

A imagem digital, criada ou processada no computador, é aquela que cada vez mais ganha nossos olhares no mundo da visualidade. Criada no computador pode ser entendida como puramente sintética, pois não guarda nenhuma relação com aparelhos externos ao computador, como por exemplo, máquinas fotográficas. Elas são o resultado de cálculos matemáticos, relações numéricas que irão identificar e especificar cada detalhe da composição. Um simples efeito na imagem deve ser detalhadamente quantificado para que o computador possa processar as informações e resultar na imagem. Assim, o computador trabalha com conceitos formais, leis puras da física, matrizes matemáticas gerando imagens onde tudo é codificado e o modelo é armazenado na memória do computador de uma forma abstrata para que a qualquer momento e com outros detalhamentos se obtenha essa imagem de qualquer tamanho, cor, forma, a partir de qualquer ângulo de visão.

Com as imagens sintéticas é possível considerar este um momento de profunda abertura de possibilidades para a enunciação da imagem e, conseqüentemente, para os sistemas operadores da leitura dessa imagem. A luz foi um requisito de modelação da imagem desde a câmara obscura, sem a necessidade da luz para criação de imagens o domínio de espaço da imagem passa a ser puramente conceitual. Observe-se o exemplo do ponto de vista, ou do lugar da câmera, elemento de construção da imagem que decide toda a hierarquia da composição, desde o sistema figurativo renascentista. Com a construção da imagem por sistema digital ocorre uma ruptura da hierarquia do sistema figurativo, uma vez que ele passa a ser móvel e não precisa mais ser o primeiro elemento a ser escolhido na cena. Dessa forma, ele perde a condição de elemento fundamental na enunciação do discurso. Nas palavras do professor Arlindo Machado:

⁵ Quinetoscópio: inventado por Thomas Edson e William Dickson. Instrumento de projeção interna de filmes, suas imagens são concebidas para visualização privada, por visores individuais.

⁶ Cinematógrafo: considerado o marco inicial do cinema, é um instrumento que permite registrar uma série de instantâneos fixos em fotograma, que criam a ilusão do movimento. Combina as funções de filmar, revelar e projetar.

Nos sistemas digitais, entretanto, a determinação do ponto de vista sob o qual será dada a imagem é a última coisa que se faz. Inclusive nem se trata mais de um ponto de vista no sentido clássico, pois ele é sempre móvel, provisório e infinitamente modificável. No seu estado propriamente digital, ou seja, enquanto conjunto numérico depositado na memória do computador, ele é um campo de possibilidades definido por variáveis. O objeto é dado em sua inteireza, com todas as suas faces externas e até mesmo na sua dimensão interna, mais completo portanto que um holograma. Mesmo quando se elege um ponto de vista para exibi-lo, simulando a presença de uma “câmera” fictícia, as outras possibilidades de angulação não desaparecem, continuam lá na memória, prontas pra saltar ao monitor ao primeiro comando do programador ou usuário. Quer dizer, numa estrutura móvel como essa, essencialmente permutativa e manipulável, o ponto de vista não pode mais ser restituído como condição fundamental do discurso figurativo. O sujeito perde em centralidade o que ganha em ubiquidade (MACHADO, 1997, p. 178).

Apesar da possibilidade de se criar ambientes absurdamente irreais, regidos por leis arbitrárias em sentido de total abstração, percebe-se ainda, por grande parte da produção imagética por computador, uma vontade mimética delineando as imagens digitais o que parece dar continuidade aos princípios do realismo fotográfico. Contudo, atente-se para o fato de que o realismo criado digitalmente é um realismo simulado, ou seja, totalmente desvinculado do mundo físico, o que se descreve na imagem é o que se sabe sobre a imagem e não o que se vê. Trata-se de um realismo conceitual, descrito em termos estritamente matemáticos de caráter provisório e manipulável, imagem como concepção. (MACHADO, 2011, p. 210).

Também é possível constatar um crescimento das imagens que mesclam influências de herança renascentista com aquelas que fazem justamente a sua oposição, as de herança das vanguardas históricas de contestação e experimentalismo surgindo daí uma natureza essencialmente híbrida da imagem. Acrescente-se ainda as imagens que passam por profundas manipulações e metamorfoseamentos por processadores computadorizados. A natureza híbrida, fruto da mescla entre as diferentes formas de processamento da imagem traz um enriquecimento de informações, a partir da própria contradição que constitui a imagem.

As imagens *screendance* investigadas nesta pesquisa são digitais, mas não puramente sintéticas, a (re)corporalidade que será abordada não é construída totalmente no computador, mas um híbrido que surge do corpo humano em seu encontro com os aparelhos contemporâneos de produção de imagem. No entanto, importa dizer que atualmente a linguagem digital e o computador são fundamentais na enunciação da imagem, e na busca pelo hibridismo entre as linguagens.

Importante perceber que a aproximação da dança com a tecnologia contemporânea da imagem não é uma simples facilidade do momento, importa enxergá-la inserida nas transformações culturais a que vivenciamos no momento. Ivani Santana, artista e professora que desenvolve pesquisa em dança telemática⁷, ressalta que a dança mediada tecnologicamente acontece como um fenômeno co-evolutivo da relação corpo, ambiente e tecnologia, percebendo a implicação da dança com a cultura digital. Santana:

O corpo dança e a tecnologia trafegam nesse caldo complexo da cultura em permanente desequilíbrio e transformação. Assim, a dança com mediação tecnológica não deve ser considerada como uma inovação estilística de uma dança que utiliza as novas mídias de uma forma indiscriminada e ingênua, na forma de ferramentas facilitadoras ou decorativas. A dança com mediação tecnológica é uma manifestação artística que emergiu de um mundo “irremediavelmente aleatório” como o descrito por Ilya Prigogine, que nos permite compreender a relação ambiente-indivíduo como de implicação mútua. Uma implicação que consolida a presença do computador no cotidiano e, portanto, modifica o corpo que lida com ele ao longo do tempo desse convívio. Portanto, não se deve perder a especificidade conectiva nele implicada, sob o risco de banalizar o que se distingue (SANTANA, 2006, p. 33).

Como teremos oportunidade de aprofundar nesta dissertação, o conceito de corpo aqui apresentado desconsidera separações dicotômicas entre matéria e emoções, para compreendê-lo como corpomente, em uma só instância. A mediação tecnológica quando proporciona o surgimento de um corpo como imagem técnica, por exemplo, provoca uma série de questionamentos e novas formas de percepção sobre si mesmo, sobre o outro, sobre espacialidade e tempo, sobre o mundo em questões físicas conceituais. Sujeito e cultura estão implicados no seu ambiente de forma que não é possível tê-los dissociados e sim em constante e mútua transformação, influenciando, conseqüentemente, como se percebe e atua no mundo.

Anterior à era digital e também promovendo intensas implicações entre o ser humano e o ambiente surge o vídeo, não ainda como vídeo digital, mas como imagem eletrônica, ou seja, armazenada e transmitida como um impulso elétrico. O vídeo desponta com uma nova estética, trazendo uma iconografia contemporânea, mostrando-se criativo e democrático, além de ser compreendido hoje como um importante instrumento teórico de reflexão sobre a imagem, motivo pelo qual passamos, agora, a abordá-lo.

⁷ Telemática pode ser compreendida como a convergência entre comunicação e informação (FLUSSER, 2008, p. 111). Para Ivani Santana “o termo telemática (télématique) criado por Alain Minc e Simon Nora, refere-se a visualização de dados armazenados no computador através de redes de telecomunicação. Outras definições assumem a conjunção do prefixo “tele”- como distante (ex: telescópio, telefone) – e “mática” como relacionado a informática”(SANTANA, 2014, p.2).

1.2 O Vídeo Pensa a Imagem.

Ao investigar acerca da natureza do vídeo, o professor Philippe Dubois faz algumas análises relevantes e pontuais sobre essa linguagem. A começar ele apresenta a etimologia da palavra e chama a atenção para uma espécie de ambiguidade fundamental que a palavra carrega. Seria ela menos usada como um substantivo e mais como um complemento nominal já que são usuais os termos câmera de vídeo, videogame, videoclipe, tela de vídeo. A palavra vídeo seria uma espécie de prefixo ou sufixo, nunca funcionando como o fixo, a raiz da palavra e sim um periférico anexado ao termo que não pertence a raiz. Acrescenta, ainda, que o termo possui tão pouca especificidade que ao ser usado como substantivo na língua francesa, carece de certeza quanto ao seu gênero. *Un vídeo* ou *une vídeo*? Como verbo, vídeo vem do latim *videre*, “eu vejo”. Perceba-se aí que não se trata de um verbo qualquer, mas um verbo genérico que engloba toda a ação constitutiva do ver. Nas palavras do professor:

[...] *video* em latim é não só um verbo, como também um verbo conjugado, que corresponde à primeira pessoa do singular do indicativo presente do verbo ver. Dito de outro modo, *video* é o ato de olhar se exercendo, *hic et nunc*, por um sujeito em ação. Isto implica ao mesmo tempo uma ação em curso (um processo), um agente, operando (um sujeito) e uma adequação temporal ao presente histórico: “eu vejo” é algo que se faz “ao vivo”, não é o “eu vi” da foto (passadista), nem o “eu creio ver” do cinema (ilusionista) e tampouco o “eu poderia ver” da imagem virtual (utopista) (DUBOIS, 2004, p. 72).

Assim, é possível enfatizar que mesmo o termo vídeo não tendo uma raiz certa ou um objeto específico, ele possui como princípio estrutural a expressão “eu vejo” fazendo parte, dessa forma, de todas as artes da imagem ou formas de representação visual. Onde as demais artes da imagem possuem geralmente dois termos bem identificados, tanto para objeto (substantivo), quanto para a ação (verbo), vídeo possui apenas uma palavra para o objeto e para o ato que o constitui, revelando, assim, um lugar de ambiguidades quanto a sua identidade.

A história do vídeo é marcada na sua primeira fase por uma busca da sua identidade ou busca de especificidades do vídeo, como algo que lhe fosse próprio e peculiar. Em meio a uma grande empolgação inicial, enxergou-se nele uma arte singular com linguagem original, dotada de autonomia e consistência. As expectativas giravam em torno do vídeo como um instrumento revolucionário. Esse foi o pensamento nos anos 1970s e parte dos anos 1980s. Contemporânea a essa ideologia era a presença dos movimentos teóricos herdeiros da semiologia e do estruturalismo. O desejo era também de fazer uso de uma mídia

que se mostrava mais criativa e democrática que sua opositora a televisão. Nesta primeira fase, o vídeo foi muito explorado por artistas plásticos que buscavam novos suportes para suas práticas artísticas.

Com o passar do tempo, nos anos 1980s em 1990s percebeu-se que permaneciam as dificuldades para se caracterizar um “corpo” ou para se identificar as especificidades do vídeo. A incerteza já não era mais um sentimento que se podia projetar para o futuro, era preciso entender melhor a natureza do vídeo. Corroborando com essa problemática, adicione-se a presença do computador com sua linguagem digital borrando as fronteiras entre o desenho, a foto, o cinema, o vídeo, o som, o texto, em linguagem binária. Neste contexto, e, na opinião estrita do professor Philippe Dubois, encerradas as tentativas de se apreender a identidade do vídeo, ele parece ter se perdido na indeterminação geral de suas imagens e formas, podendo ser compreendido como um modo de passagem entre dois estados maiores da imagem, o cinema, que o precedeu, imagem emblema do século XX, e a imagem produzida por computador que veio depois e ameaça se tornar a imagem do século XXI, digital e informática de alcance incrivelmente proliferante (DUBOIS, 2004, p. 99).

Entretanto, neste fluxo de deslocamentos do pensamento, importa conhecer um pouco mais sobre a estética do vídeo e suas contribuições no mundo das imagens. Ainda nos anos 1960s, quando o coreano Nam June Paik resolveu inverter os circuitos de um aparelho receptor de tevê, perturbando a trajetória dos elétrons no tubo de imagens, em *Magnet Tv*, ele ainda não tinha ideia de que estaria dando um direcionamento ao desenvolvimento da vídeo art, além de promover uma mudança de expectativa no sistema figurativo de imagens. Neste mesmo sentido, antes de *Distorted Tv*, também de Paik, ninguém havia pensado em transformar a constituição das imagens e menos ainda em conceber uma imagem sem a necessidade dos aparelhos de foto sensibilidade. O modelo de comunicação visual hegemônico ainda é um modelo herdado do Renascimento italiano em que o quadro que se apresenta aos olhos tem por função duplicar as imagens do mundo a partir de técnicas como a perspectiva geométrica monocular que sugerem a tridimensionalidade das coisas. Desde então, as câmeras fotográficas e cinematográficas têm reproduzido este formato pictórico (MACHADO, 1998, p. 117).

A *video art* se desenvolve, então, em uma perspectiva de recusa do modelo narrativo usual, bem como de uma recusa da finalidade figurativa da imagem técnica (imagem produzida por aparelhos), trazendo como consequência uma afronta à ideologia do mimetismo. Assim, os sintetizadores de vídeo trazem imagens abstratas ou não figurativas, uma espécie de desregramento dos aparelhos produtores da imagem técnica. Com os

sintetizadores de vídeo ocorre um rompimento com a imagem referente, ou seja, com a verossimilhança das imagens. Ressalte-se o fato de que o sintetizador pode inclusive dispensar o referente rompendo qualquer vínculo com a tradição renascentista. Nas palavras de Arlindo Machado:

Ele pode operar modificando ou desintegrar a imagem dada pela câmera de vídeo, como pode também prescindir inteiramente dela. Cores e formas desvinculadas de qualquer homologia com o modelo exterior podem ser sintetizadas em seus circuitos e submetidas a um tratamento plástico quase infinito. Através de moduladores externos, o artista-engenheiro intervém sobre o fluxo dos elétrons, criando configurações, texturas e movimentos em mutação permanente (MACHADO, 1998, p. 122).

Compreendendo um pouco mais a estética do vídeo é importante pensar que ele na maior parte do seu discurso procurou desenvolver uma linguagem de outra ordem que não aquela narrativa com personagens, organização do tempo comum ao cinema e à televisão. O uso recorrente de algumas formas de manipulações da imagem pode resultar em uma estética do vídeo, como a exemplo da mixagem de imagens, que não é exclusiva do vídeo, mas pode ser compreendida como um traço de sua linguagem.

A incrustação, também uma forma de mixagem de imagens é uma das que melhor remete a estética do vídeo, quando um tipo de luminância na imagem permite a criação de um buraco eletrônico a ser preenchido por uma imagem diversa da primeira, gerando uma textura vazada e espessura de imagem. Os recortes e as janelas também configuram elementos recorrentes do vídeo, um tipo de multiplicidade de imagens que ocorre por justaposição. Na primeira fase da vídeo arte, um dos efeitos mais realizados era o *feedback* de vídeo, obtendo uma repetição da imagem, na própria tela, ao infinito e o colorizador gerando cores e colorindo artificialmente uma imagem monocromática pré-registrada.

Um exemplo que bem identifica esses traços da estética do vídeo é *Global Groove*, trabalho seminal na história da vídeo arte, obra de 1973, de Nam June Paik. Na sequência inicial em que aparecem duas pessoas dançando são criados novos espaços a partir da multiplicação dos corpos dançantes, não há que se falar em espaço natural. O corpo redimensionado no espaço da tela anuncia o fim do realismo. Detalhes ultra ampliados compõe o espaço da tela juntamente com os corpos iniciais dos dançarinos gerando uma sobreposição de imagens em camadas e espessura. Aparecem as figuras de incrustação, janelas, colorização eletrônica, efeitos de *feedbacks*, o som como motivador de efeito óptico. Nele o vídeo apresenta a nova estética, a opção pela desconstrução do modelo naturalista dando lugar a um espaço multiplicável e heterogêneo do vídeo.

A vídeo arte nasceu em um momento em havia uma forte tendência para a mistura das linguagens e os artistas buscavam criar novos espaços para novas vozes e práticas artísticas. Neste contexto, importante perceber a relação da videodança com a cultura da vídeo arte, em especial as performances de vídeo. A videodança entre as modalidades de *screendance* talvez seja a que mais ganhou visibilidade e isso certamente guarda uma relação com o fato de que a vídeo arte começou com um caminho sem regras estabelecidas, uma espécie de DNA-free (ROSENBERG, 2012, p. 85). Um momento em que a mistura das artes é incentivada como possibilidade de criação de novos caminhos. Os criadores em dança que começaram a criar seus vídeos aprenderam a estabelecer novas relações com o tempo e o espaço, diferentes das relações em suas práticas presenciais.

Trazendo as reflexões sobre o vídeo para os dias atuais, Philippe Dubois ressalta o caráter do vídeo como instrumento, não só técnico, mas também teórico de exposição do cinema nos museus como arte contemporânea, emergindo questões do tipo: é possível se expor o cinema como uma imagem de arte no espaço dos museus, para espectadores que passam? O que acontece quando esses espaços clássicos de exposição apresentam as imagens técnicas do cinema projetadas em seus dispositivos? Por que essa realocação do cinema? Algo acontece nesse deslocamento e na insurgência desses questionamentos. A arte contemporânea interroga a arte do cinema. Para Dubois, no coração desse questionamento está o vídeo não como objeto, mas como estado do pensamento das imagens.

O cinema enquanto imaginário da imagem se vê assim interrogado, trabalhado, repensado, “exposto” no e pelo vídeo. O vídeo é, na verdade, esta maneira de pensar a imagem e o dispositivo, tudo em um. Qualquer imagem e qualquer dispositivo. O vídeo não é um objeto, ele é um estado. Um estado da imagem. Uma forma que pensa. O vídeo pensa o que as imagens (todas e quaisquer) são, fazem ou criam (DUBOIS, 2004, p. 116).

Assim, é possível compreender a arte do vídeo como um processo, um fluxo, um trânsito de pensar imagens. Um estado que fomenta questionamentos sobre a própria imagem, os aparelhos que com elas se relacionam e os receptores que compartilham o estar. Em se configurando como um trânsito de pensar imagens, delineia-se um perfil de possibilidades, de reinvenção da linguagem pela linguagem.

Nos deslocamentos do pensamento que trazem impacto para o objeto dessa pesquisa, importa analisar o encontro da cinética da dança com a cinética do cinema por meio de algumas obras de relevância histórica e estética, que permitiram uma reinvenção da dança em novos formatos.

1.3 A Dança Em Novas Configurações

Os trabalhos aqui apresentados foram escolhidos porque propõem uma abertura para se pensar novos formatos de corpo e privilegiam momentos de ruptura e experimentalismo, seja porque inspiram o corpo como uma tela, provocam uma sensação dançante, propõe novos olhares sobre o corpo, contribuindo assim para pensar o hibridismo e o encontro entre as artes e os aparelhos produtores de imagem técnica.

1.3.1 DANCE SERPENTINE (1896) – Dança e Tela Efêmeras.

Figura 1 - Danse Serpentine, intérprete Loie Fuller. 1896



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Dda-BXNvVkQ>

Danse Serpentine (figura 1) é apontada como obra inicial na aproximação entre dança e cinema. Filmada pelos irmãos Lumière no ano de 1896, produziu um grande impacto visual à época de sua criação. Concebida e interpretada pela dançarina norte americana Lois Fuller, *Danse Serpentine* trazia movimentos sinuosos provocados inicialmente pelo corpo da dançarina, mas ampliados e modificados pelo figurino. Usando um tecido longo, de mangas compridas com várias camadas de tecido e um prolongamento em seus braços, com astes flexíveis, cobertas pelo tecido leve, sugeria a ideia de uma asa ou um prolongamento do corpo, que criava formas em espiral, em constantes *loopings*, provocando uma espécie de sensação hipnótica pelo mergulho na imagem, que se parecia com uma tela metafórica para uma imersão no inconsciente.

O figurino possuía um papel essencial na obra, pois além de ampliar o movimento, gerava também espaços, criando formas que se construía e se diluía em

segundos, encantando o olhar pelo efeito do movimento. Mas não era apenas o movimento que encantava, mas a presença de um movimento estendido pelo tecido, o que fazia com que a dança funcionasse como uma tela para projeção de luz. O tecido leve permitia uma rápida velocidade do movimento que gerava não só um movimento efêmero, mas uma tela efêmera que se transformava e desaparecia no espaço de uma tela maior.

Assim, além do figurino e do movimento, as luzes também eram parte essencial da obra que construía a imagem a partir de sua projeção no tecido. Lois Fuller dedicou-se durante sua carreira ao estudo das luzes, o que era marcante em seu trabalho. Criava e recriava pelas formas e pelas luzes, demonstrando uma interdependência entre corpo, tecido e luz. A essa época o cinema ainda era em preto e branco, mas pela importância das luzes na obra, a película foi pintada a mão de diversas cores para que pudesse retratar o que era *Danse Serpentine*, demonstrando não apenas uma preocupação com o registro do real que a captura da imagem proporcionava, mas também revelando uma profunda busca do cinema na pintura para obtenção da cor.

Um espaço imaginário é criado pelo figurino, pelas luzes e pelas formas que se renovam no movimento, uma sinfonia visual surge diante dos olhos. A obra acontece na sua transformação. A pesquisadora Carolina Duarte ressalta que o espaço da tela, o espaço geográfico e o espaço do corpo estavam presentes, mas ainda não intensamente relacionados, como ocorrerá no futuro, em conceito por ela denominado de espaço-trio. É apenas o início do diálogo. Assim, a existência de um espaço imaginário pode ser compreendido também como espaço de potência da intervenção. (DUARTE, 2012, p. 58)

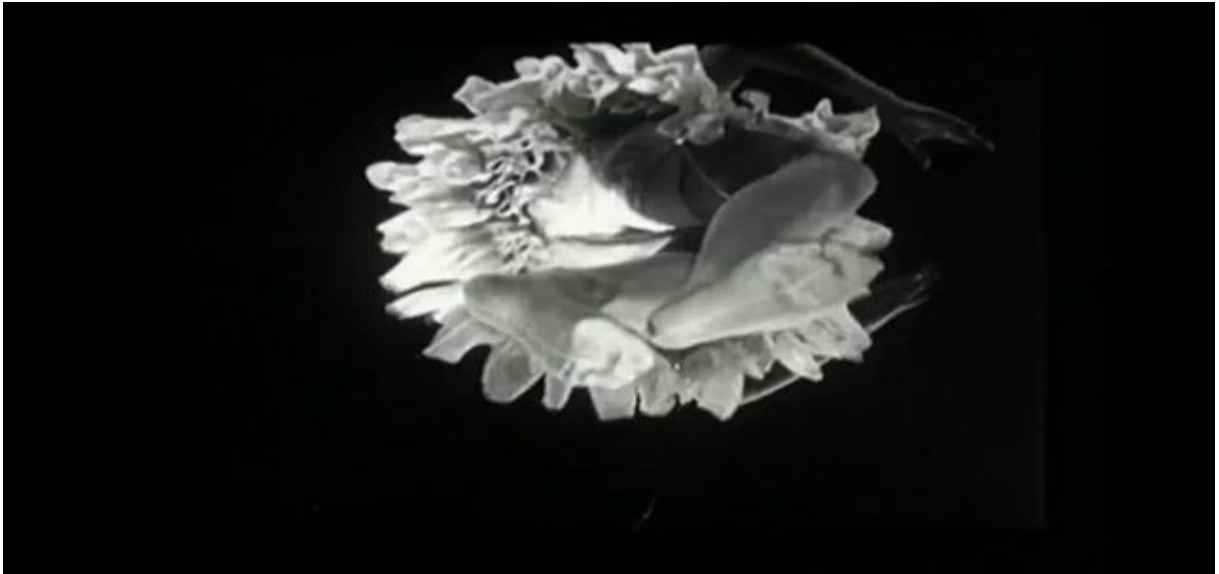
Sob a perspectiva da reinvenção do corpo, *Danse Serpentine* produz um outro olhar sobre esse corpo, amplia seus limites físicos, extrapola suas possibilidades poéticas, transforma o corpo em paisagem anunciando a vinda de futuras performances que o corpo irá assumir. Muito embora o filme realizado pelos irmãos Lumière seja construído de planos gerais e planos frontais, já que os movimentos de câmera só irão surgir mais adiante, o que poderia gerar o comentário de simples registro de obra, entendo que *Danse Serpentine* guarda um grande impacto pois representa o início do diálogo da dança com a tecnologia da imagem, nos traz uma atualização do corpo na imagem técnica apontando novas potencialidades.

É possível dizer que o nascimento da *screendance* está diretamente ligado tanto ao surgimento do cinema, sendo esta uma relação de complexa interdependência entre a prática da dança e a tecnologia da imagem, quanto ao estado indisciplinar dos artistas de vanguarda para rupturas e experiências. O hibridismo, como veremos, é algo que vai se desenvolver ao longo do tempo, mas sendo a dança e o cinema duas artes cinéticas, esse pareceu ser um bom

ponto de partida para explorar afinidades e novas possibilidades. Acrescente-se que, neste primeiro momento, como o cinema ainda estava no berço, sua linguagem ainda não tinha se desenvolvido, não havia códigos rígidos, o momento era propício para experimentações.

1.3.2 ENTR' ACT (1924) – Explorando Novos Ângulos.

Figura 2 - Cena do filme Entr`act de René Claire. 1924.



Fonte: <http://desistfilm.com/rocking-the-horse-a-few-notes-on-the-early-work-of-rene-clair/>

Entr'act (figura 2) é um filme dadaísta, realizado pela vanguarda francesa da década de 20, dirigido por René Claire e com música de Eric Satie. Ele foi encomendado para passar no “entre” da apresentação da companhia de *Ballets Suédois*, na peça dadaísta *Relâche*, do pintor e poeta Francis Picabia e com coreografia de Jean Borlin, em Paris (CERBINO; MENDONÇA, 2011, p. 350). O filme reunia ainda a participação no elenco de importantes nomes da vanguarda artística da época como Man Ray (fotógrafo), Marcel Duchamp (multi-artista).

Na imagem um corpo sem sapatilha, com saia rodada e cinta liga é visto saltando em câmera lenta revelando uma imagem ousada e não usual, em contra *plongé* (de baixo para cima), em um chão de vidro. O olhar experimenta uma curiosa visão do corpo e do movimento, sensação ampliada pelo tempo da imagem e do rompimento com eixo do filme. Essa ousadia na imagem revela um corpo reconstruído para a imagem, onde parte dele está oculto e aquilo que se revela é normalmente aquilo que o olhar não alcança. Este é um corpo que só existe na imagem que é construída a partir da dialogia entre a dança e a tecnologia da

imagem. Assim é possível ver o hibridismo na linguagem nascer e começar a se desenvolver para proporcionar a expansão do olhar e uma nova experiência compartilhada.

O filme segue utilizando sobreposição e duplicação de imagens, inversão de velocidades e de imagens provocando sensações e estranhamentos, sem compromisso com a narrativa linear. As novas experiências com o corpo que se move na tela são, de fato, uma intensificação na dialogia dança cinema. O tempo é da modernidade e as imagens no filme propõem uma intensidade de estimulação sensorial e turbulência, a partir de imagens em aceleração e câmera lenta, onde o tempo é dilatado e a fruição do corpo é sensorialmente expandida.

Entr'act foi escolhido para compor esse histórico, pois aponta novas descobertas para o diálogo da dança com o cinema. O corpodança passa a perceber novas possibilidades proporcionadas por outro uso do espaço e do tempo, que ainda não haviam sido experimentados pelo corpo que sempre teve bem definidos alguns limites impostos pela física do mundo. Nas palavras do coreógrafo e pesquisador Paulo Caldas:

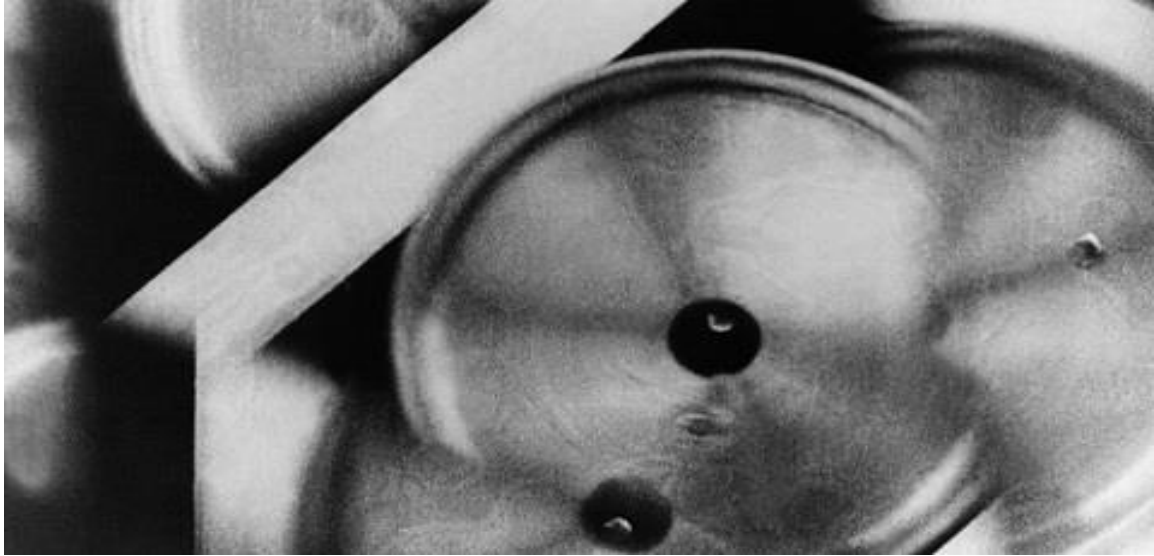
Seu enquadramento e sua lentidão já nos informam naquele momento, bela e sinteticamente, sobre novos espaços e tempos que a dança passou a experimentar em sua associação com o cinema. O filme materializa essa dimensão de uma impossibilidade tornada possível: aqui são simultaneamente o tempo e o espaço da dança que se redimensionam. Trata-se já aí de dançar o impossível” (CALDAS, 2012, p. 242).

Os dadaístas buscavam sempre um gesto de provocação contra o bom senso, um gesto de ousadia, de rompimento com as regras, contra a moral e contra as leis. Havia um desejo pulsante de transformar a poesia em ação numa tentativa de soldar a fratura entre arte e a vida. É em si, não tanto uma tendência artística, mas uma disposição do espírito, no sentido de um antidogmatismo (DE MICHELI, 2004, p. 135).

Neste contexto o filme traz irreverência, transgride as normas de narrativa, subverte convenções aristotélicas de tempo e espaço, construção de personagem e segue ironizando a imposição do dogmatismo. Do lado do observador a experiência de outro olhar no enquadramento da imagem, na construção do sentido do filme, na proposição do tempo. O corpo se liberta do naturalismo na imagem. A manipulação do tempo com o uso da câmera lenta, nos saltos e nos deslocamentos, assim como o uso das imagens aceleradas trazem outra perspectiva para se pensar uma composição coreográfica e o próprio estado do corpo na tela.

1.3.3 BALLET MÉCANIQUE (1924) – Uma Sensação Dançante

Figura 3 - Cena do filme Ballet Mécanique, dirigido por Fernand Léger e Dudley Murphy. 1924.



Fonte: http://www.cinema.indiana.edu/?post_type=film&p=11038

Perquerindo as razões e influências que levaram ao desenvolvimento de uma dança impactada pela tecnologia da imagem, importa voltar os olhos para o trabalho do pintor cubista Fernand Léger, também operador das artes na vanguarda artística europeia da década de 1920, com seu filme *Ballet Mécanique* (figura 3), onde é possível pensar a dança na imagem, sob a perspectiva de uma sensação dançante.

A análise dessa obra lança mão sobre a discussão sobre concentrar o olhar para um tipo de movimento de imagem que desperte ao espectador uma sensação dançante. Como um todo, ela não trata majoritariamente de corpos reais, corpos humanos como estamos habituados a compreender e apreciar a dança, mas implica uma conjugação de objetos em cena que, devido ao movimento deles e aliado ao processo de montagem conferido a eles, declara experiência e sensação muito próximas da ideia de dança na imagem. Esses objetos em cena configuram uma estética espetacular coreográfica atraindo, portanto, uma metáfora ao estado corporal da dança (DUARTE, 2012, p. 62).

Ballet Mécanique é um curta metragem de 19 minutos, com direção de fotografia de Man Ray e música de George Antheil. O filme constrói sua narrativa, na maior parte do seu tempo, a partir de imagens de engrenagens de máquinas que freneticamente imprimem um ritmo e um movimento que faz com que exista uma comunicação e uma vida nesses objetos.

Rodas gigantes, figuras geométricas como círculos e triângulos que se aproximam e se afastam diferenciando volumes e perspectivas. A repetição do movimento dos objetos aliada à música de pianos orquestrados com sirenes e sons de hélices de avião constrói uma narrativa que se aproxima da vida cotidiana que as pessoas passaram a experienciar com a chegada das máquinas.

Léger foi um pintor da vida moderna, a presença da máquina e a sua relação com o homem estão em sua obra. A máquina veio não apenas para transformar a vida, mas também para transformar a percepção das coisas, pois a mecanicidade causa uma sensação de força e potência. Assim nos diz o historiador Mário de Michelli:

Como é possível no mundo moderno continuar a pintar garrafas, maçãs, mesinhas de três pernas, quando se está envolvido por uma agitada vida que ninguém ainda tentou pintar? O homem moderno vive dentro de uma ordem que não é mais a do passado, é uma ordem industrial e técnica, que transformou a nossa sensibilidade e a nossa visão, portanto, a expressão artística também deve mudar, tentar tornar-se intérprete dessa nova visão real (DE MICHELI, 2004, p. 192).

Neste sentido, Legér não está interessado na cópia desses objetos, mas em recriá-los e reinventá-los sob uma nova perspectiva. As composições dos objetos, animais e pessoas, em sobreposição e alternância rítmica das imagens fazem dessa uma radical experimentação cubista, uma dança frenética provocada, sobretudo, pela edição das imagens em movimento (BRUM, 2012, p. 85).

Assim a sensibilidade aflora pela presença das máquinas que modificam o ritmo da vida das pessoas e, em meio a um turbilhão de sensações provocadas pela presença desses objetos, surge uma sensação dançante com e sem a presença de corpos humanos. Mas seriam os corpos humanos absolutamente necessários para caracterizar uma obra em dança? Nesta linha de pensamento e percebendo a influência do cinema nas obras em *screendance*, importa mencionar que no ano de 2000, o vídeo *Birds*, de David Hinton, sem a presença humana é premiado como *Best Screen Choreography*, no importante festival *IMZ Dance Screen*. O vídeo se destacou por manipular imagens documentais de pássaros em uma lógica coreográfica. Esses alargamentos de interpretação se dão, em parte, pelas próprias indefinições da dança contemporânea (CALDAS, 2012, p. 1520).

O áudio de *Ballet Mécanique* aliado aos movimentos dos objetos com suas perspectivas e volumes são fundamentais para orquestrar a dança, o cinema, a música e a pintura em um objetivo comum e dançante. Assim é possível também pensar o caminho do desenvolvimento da dança na imagem a partir de uma narrativa que provoca a dança pelo

movimento de corpos não humanos, que comunicam pelo ritmo, pela repetição, pela organização da composição cubista.

O desejo de interdisciplinaridade é um desejo autêntico de mutação e abertura. “Interdisciplinaridade não confere com o simples juntar de disciplinas diferentes ou muito menos com o improdutivo de realidades pseudo interdisciplinares, que não se tocam e não se trocam” (VILLAR, 2003, p. 118). Ao contrário, exige desapego da própria linguagem. É a coragem de se lançar para o desconhecido, porque o que se procura é uma construção que acontece na diferença.

1.3.4 MESHES OF THE AFTERNOON (1943) – Experimental

Figura 4 - Cena do filme *Meshes of the afternoon*, dirigido por Maya Deren. 1943



Fonte: <https://thesegirlsonfilm.com/2013/12/05/on-maya-deren-and-alexander-hammids-meshes-of-the-afternoon-1943/>

Eleonora Derenkowsky foi uma artista ucraniana, naturalizada americana que emigrou com a família para os Estados Unidos em 1922. Transitou por diversas áreas como a literatura, dança, cinema, performance, fotografia. Foi além de artista uma teórica e empreendedora, sendo apontada como pioneira em experimentar o diálogo entre diferentes linguagens. Em 1939, após terminar um mestrado em literatura inglesa, começa a trabalhar com a coreógrafa Katherine Dunham. Em Los Angeles, conhece e se casa com o cineasta tcheco Alexander Hammid, com quem co-dirige o filme *Meshes of the Afternoon* (figura 4).

Simultaneamente, Eleonora muda seu nome para Maya, que significa ilusão, nome de origem indiana (VIEIRA, 2012, p. 16).

Trazer neste contexto um pouco da vida de Maya Deren importa, pois seu cinema é marcado pela subjetividade e pelo experimentalismo. Deren parece estruturar sua estética em uma lógica fundamentada na *Performance Art*, além de perseguir um hibridismo em suas obras (BENCH, 2013, p. 6). É possível reconhecer uma forte influência do surrealismo e do dadaísmo quando Deren começa a pesquisar a dança no cinema.

Criando um contraponto e na tentativa de ressaltar o caráter experimental da obra de Deren, cabe mencionar que a mesma época, também em Los Angeles (EUA), existia um outro ramo da dança e do cinema que crescia em uma direção oposta e que possuía como figura central o bailarino e coreógrafo Fred Astaire. Era a chamada Era de Ouro de Hollywood, em que a dança também estava em evidência, com grandes musicais da década de 1940, mas em nada se parecia com os trabalhos de Maya Deren.

Para Fred Astaire a câmera deveria estar sempre a serviço da dança, e a linguagem cinematográfica não deveria interferir na coreografia. Os corpos estavam sempre enquadrados em planos gerais para que nada do movimento fosse perdido na imagem. As mudanças de planos ocorriam a partir da necessidade do deslocamento dos bailarinos no espaço cênico. A edição, no mesmo sentido, buscava cortes suaves que não perturbassem a linguagem da dança. Fred Astaire, com sua dança cheia de virtuosismo e brilhantemente executada apresentava o seu corpodança na imagem. Importante pensar o hibridismo sob essa outra perspectiva, pois quando se investe em um caminho na criação há ganhos e perdas. Astaire optou por deixar a sua singularidade como bailarino prevalecer e, assim, perdeu-se quanto ao hibridismo.

Nesta oposição, o experimentalismo de Maya Deren representa uma abertura para se pensar uma nova corporalidade em cena na imagem. Conjuga-se o corpo, a gestualidade, em uma construção que foge aos padrões narrativos da época. Em *Meshes Of The Afternoon* existe uma construção corporal, a partir de simples movimentos e caminhadas no espaço. Os planos detalhes, focados em partes do corpo, demonstram e enfatizam outro formato para o corpo, a partir de um hibridismo na linguagem, um diálogo da imagem técnica com a dança. Assim surge um corpodança que só é possível naquela obra em concreto.

Em suas imagens, Deren brinca com a relação entre corpos reais e imaginários. Em alguns momentos a sua sombra preenche o espaço e toca objetos antes mesmo que seu corpo físico possa tocá-los. É possível perceber uma relação entre o espaço do corpo e o espaço físico, desponta aí um outro caminho a se seguir, possibilitado pelas relações do corpo

na imagem. À época, sugerir novas relações construídas com o corpo extrapolava o habitual para propor uma estética inovadora do corpo na imagem.

Neste primeiro filme, Deren enfatiza um cinema de dimensões sensoriais, com mergulhos profundos no mundo interior da personagem. Podia-se perceber uma influência do pensamento de Freud na arte da época. Um cinema de fluxo, de ambiguidades, um mundo interior e movediço que suscita mais questionamentos do que respostas. A presença do onírico revela o quanto a vanguarda europeia dos anos 20 ainda ressoava nas construções artísticas.

Para transpor limites da realidade e mostrar as subjetividades na construção de sua poética, havia um domínio das técnicas cinematográficas e de dança. Em *Meshes Of The Afternoon*, assim como em seus filmes posteriores, há um cuidadoso investimento no processo de captura das imagens e edição para optar por uma narrativa experimental. As técnicas de montagem tornam possível uma construção que só pode ser performada naquele filme em específico, com a manipulação do tempo na imagem. Assim, transpondo limites da espacialidade e do tempo a diretora compreende o seu processo de construção e faz com clareza suas escolhas éticas e estéticas. Em seu texto *O Visionário Cinema de Fluxo de Maya Deren*, João Luiz Viera nos diz:

O legado e a revisão do conjunto da produção de Maya Deren – não só cinematográfica, mas também teórica – apontam para suas atemporais atualidade e relevância. Entre as várias transformações radicais que a sua obra deixa, apontamos (seguindo os passos de Bill Nichols) o impulso em transfigurar e alterar as limitações realistas inerentes ao registro cinematográfico, como uma espécie de ética, responsabilidade e obrigação do artista. Tais objetivos implicam entendimento profundo dos meios e das técnicas que trabalham na construção de nossa percepção, sensibilidade e concepção do cinema, tanto histórica quanto culturalmente (VIEIRA, 2012, p. 16).

Para compreender melhor o trabalho da pesquisadora Maya Deren é preciso perceber que ela se dedicou a uma investigação interdisciplinar e experimental. Em seus próximos filmes (*At Land*, *Study in Choreography for Camera*, *Meditation on Violence* e *The Very Eye of Night*) a artista intensifica a relação da dança com o cinema, reinventando corpos em um espaço real, contraposto ao imaginário ou ainda modificando a dinâmica do movimento dos corpos na edição das imagens, gerando uma ilusão de movimento no espaço. Sempre ousada, persiste na investigação de um diálogo nas artes cinéticas.

1.3.5 MERCE CUNNINGHAM (1919 – 2009) – Um Visionário da Dança.

Figura 5 - Merce Cunningham. 1919 – 2009.



Fonte: http://www.wikidanca.net/wiki/index.php/Merce_Cunningham

Merce Cunningham (figura 5) é uma das importantes personalidades a ser lembrada neste breve histórico. Bailarino e coreógrafo vanguardista americano foi um líder já que propunha constantes inovações para fazer e fruir a dança. Atento às descobertas científicas do início do século XX, como a termodinâmica, a mecânica quântica e a relatividade especial de Einstein, entre outras, permitiu que esses saberes influenciassem a sua arte. A partir de sua obra é possível inferir que suas decisões vislumbravam a interação entre a dança, o corpo e o meio, acompanhando, assim, uma nova visão de mundo para despontar uma nova organização da dança. Para ele, era preciso tratar o corpo que dança com suas possibilidades motoras, emotivas e expressivas, bem como considerar que as transformações do mundo estão também no corpo, compreendendo a dança como parte integrante da natureza, e dessa forma, devendo observar as leis que regem o meio e as novas abordagens que regem seu funcionamento (SANTANA, 2000, p. 34).

Não cabia mais conceber a dança com conceitos filosóficos e estéticos do século XIX e neste fluxo de pensamento, no final da década de quarenta, Cunningham e o compositor John Cage começam a separar a música da dança, o que veio a se tornar um elemento chave em sua estética. Desenvolve-se aí um princípio de autonomia na criação, as áreas que compõe o espetáculo em dança deveriam ter sua própria identidade sem a presença de qualquer relação de subordinação entre elas. A música era escutada pela primeira vez no

dia da apresentação. Toda essa configuração fazia sentido ao se pensar que era preciso mostrar a dança em si mesma, com suas especificidades, considerando sempre as possibilidades de corpo de cada bailarino.

O segundo grande evento que marca e transforma a obra de Cunningham é o uso das operações de acaso em suas coreografias, na intenção que isso gerasse novas possibilidades de movimento para o corpo, antes impensadas. Frases coreográficas são construídas separadamente para serem combinadas e recombinadas a partir do lance de uma moeda ou do livro chinês I Ching, ou seja, ao acaso. O objetivo a ser alcançado era alinhar sua dança com as leis que regem o meio, entendendo-o como um sistema aberto que rege o mundo em que vivemos.

A arte de Cunningham dialoga com as leis da natureza. Suas criações são sistemas dinâmicos e abertos, em co-evolução com os outros sistemas de seu meio, em um processo temporal contínuo e simultâneo. Cunningham trouxe para suas obras o reflexo de um mundo organizado sob a ótica do acaso, do indeterminismo e da teoria da relatividade. Um macrosistema mostrando-se em sua diversidade (SANTANA, 2000, p. 41).

O terceiro evento que propiciou a Cunningham novas descobertas quanto ao alcance da dança ocorreu quando começou a coreografar para a câmera. Embora já tivesse realizado seu primeiro trabalho para televisão canadense em 1961, foi no começo dos anos setenta que seu olhar redimensiona a dança para os novos trabalhos em vídeo e filme. Logo no início ele percebeu que precisaria aprender mais sobre a câmera e seu ponto de vista, que era totalmente diverso do ponto de vista do espectador no teatro. Era preciso redimensionar toda a estrutura espacial, tanto a do espaço físico, quanto a do espaço da câmera.

O espaço da câmera apresentava um desafio. Ele tinha limites claros, mas também dava a oportunidade de trabalhar com a dança que não era viável no palco. A câmera tomava uma visão fixa, mas podia ser movida. Existia a possibilidade de cortar para uma segunda câmera a qual podia modificar o tamanho do bailarino, o qual para o meu olho, também afetava o tempo, o ritmo do movimento. Ela também pode mostrar a dança de uma forma nem sempre possível no palco: isto é, o uso do detalhe, o qual no contexto geral do teatro não aparece (CUNNINGHAM, 1994 *apud* VAUGHAM, 1997, p. 36, tradução nossa)⁸.

⁸ *Camera space presented a challenge. It has clear limits, but it also gives opportunities of working with dance that are not available on the stage. The camera takes a fixed view, but it can be moved. There is the possibility of cutting to a second camera which can change the size of the dancer, which, to my eye also affects the time, the rhythm of the movement. It can also show dance in a way not always possible on the stage: that is, the use of detail which in the broader context of theatre does not appear.*

Cunningham foi fascinado pela câmera realizou diversos trabalhos utilizando várias câmeras, movendo as câmeras ao redor e entre os bailarinos com trilhos e guias, construindo uma gramática de coreografia para a câmera. Realizou diversas parcerias com o cineasta Charles Atlas e também experimentou o sentido inverso, não usual, de transformar o trabalho inicialmente para câmera em uma versão para o palco.

O quarto grande evento que transformou o fazer artístico do coreógrafo foi a utilização do computador como um aliado para produzir e pensar a sua dança, fato possível a partir de uma colaboração entre o Departamento de Dança e Ciência da *Simon Fraser University* em *British Columbia* – Canadá. O *software Life Forms* foi criado pelo Dr. Thomas Calvert, em 1986 e contou com a colaboração de duas coreógrafas, Catharine Lee e Tecla Schiphorst. Foi idealizado para contribuir com a comunidade de dança para a criação, manipulação e arquivo de movimento. Cunningham fez uso de todas as suas utilidades, mas seu foco sempre esteve voltado para novas descobertas, vislumbrava aí um universo de possibilidades que ele não conseguiria pensar só. Compreendia as limitações que muitas vezes se apresentavam, pois sabia que nem sempre o movimento visualizado na imagem da tela poderia ser adaptado.

Por seu tempo de atuação, Cunningham possui uma vasta produção e contribuiu intensamente para inserir e alinhar a dança com o pensamento científico e artístico de seu tempo. Destaque-se aqui, sob a perspectiva do hibridismo, a obra *Variations V* (figura 6), criada em colaboração com John Cage, David Tudor, Nam June Paik e Stan VanDerBeek, uma obra extremamente visionária de dança e tecnologias interativas, criada em 1967. No espaço cênico estavam dispostas doze antenas-sensores capazes de captar movimento. A proposta de John Cage era que o som fosse afetado pelos movimentos dos bailarinos quando estes entravam em um raio de ação percebido por células fotoelétricas nos sensores, que disparavam vários tipos de som. Os sons produzidos a partir dessa interação com o movimento dos bailarinos eram manipulados pelos músicos que determinavam a sua duração, repetição e distorção, com a ajuda de uma série de equipamentos. O espaço cênico era composto ainda por imagens produzidas por Stan VanDerBeek, que traziam corpos fragmentados, carros, prédios e outras identidades visuais da época que poderiam ser manipuladas por processos de distorção, sob o comando de Nam June Paik. Essa foi uma obra criada a partir da colaboração de importantes artistas em diálogo, tencionando ciência, arte e tecnologia, apresentando a questão da interatividade, despontando, assim, como uma importante referência em hibridismo na linguagem.

Figura 6 - Cena de Variationa V, de Merce Cunningham. 1965.



Fonte: <http://www.medienkunstnetz.de/works/variations-v/>

Merce Cunningham criou diversos trabalhos em vídeo e explorou extensivamente a questão da diferença entre os trabalhos de dança criados para o espaço do teatro e aqueles criados para o espaço da tela. Naqueles criados para tela, primeiro explorou as possibilidades de movimento dentro do enquadramento para só depois explorar os movimentos de câmera. Investigou os caminhos referentes ao tempo, ao espaço e a energia do movimento que eram totalmente arbitrários para o trabalho criado para o palco. Percebeu que o espectador absorve as informações na tela com muito mais rapidez do que as percebe no palco. Cunningham e seus colaboradores compreenderam a mídia como um espaço coreográfico maleável, oferecendo possibilidades para abordar a dança como assunto, objeto e metáfora. Neste sentido, uma oportunidade para desconstruir, reconstruir, questionar a dança em uma nova forma híbrida de linguagem (ROSENBERG, 2012, p. 31).

1.4 *Screendance* e o hibridismo

Douglas Rosenberg, reconhecido internacionalmente como pesquisador da *screendance*, tanto na qualidade de diretor como de teórico no assunto, e membro da *ADAPT*⁹ (*The Association for Dance and Performance Telematics*) enfatiza a importância de buscar

⁹ Associação que possui seis núcleos de pesquisa em seis diferentes universidades nos Estados Unidos (*Arizona State University, Ohio State University, University of California-Irvine, University of Utah, Florida State University, University of Wisconsin*).

uma efetiva interdisciplinaridade entre diferentes gêneros artísticos ou hibridismo entre as linguagens. Segundo Rosenberg, é preciso ultrapassar a simples combinação da dança com a tecnologia da imagem, mas investir nos focos de tensão.

Na era na qual a interdisciplinaridade é grandemente valorada tanto nas artes como na academia, a forma híbrida do *screendance* oferece um atrativo caminho para novas teorias e práticas. [...] Eu defendo um modelo de *screendance* que não seja somente uma tentativa de engajamento ativo com múltiplos discursos fora da narrativa convencional da dança, mas que também reflita uma inerente interdisciplinaridade da *screendance*. Esta interdisciplinaridade é parcialmente produto de várias tensões [...] tensões entre diferentes gêneros artísticos, entre a cultura erudita e a cultura de massa, e entre o corpo e a mediação (ROSENBERG, 2012, p. 2, tradução nossa)¹⁰.

A busca de uma poética efetivamente híbrida ultrapassa a simples reunião de um coreógrafo com um cineasta ou videasta, é preciso identificar pontos de tensão para que se possa encontrar possibilidades de conexão entre as áreas. Entretanto, as conexões entre os focos de tensão podem gerar diferentes resultados, tanto positivos quanto negativos. A tensão que resulta em um somatório de forças gera potência, mas a tensão que se estabelece como oposição de forças pode gerar uma despotencialização.

Para a pesquisadora Ana Carolina Mendes as diferentes possibilidades de ampliação ou redução de potência, decorrentes dos diferentes tipos de conexão entre a dança e os demais campos envolvidos, em tensão, podem variar do isolamento ao hibridismo. Atente-se para o fato de que o termo tensão possui várias acepções. Para esta compreensão importa ressaltar a tensão que amplia e gera potência ou a tensão por oposição de forças que pode distender e ampliar ou pode cisalhar¹¹. Neste contexto de oposição de forças a tensão de cisalhamento pode gerar uma deformação, uma fratura, um corte. Assim, dos diferentes graus de tensão envolvidos pode resultar um cisalhamento despotencializador, quando, por exemplo, uma máxima autonomia de uma das áreas provoca a quebra de conexão e instala um tipo de isolamento entre as áreas. Ou, uma distensão potencializadora decorrente de uma

¹⁰ *In an era in which interdisciplinarity is greatly valued in both the arts and academe, the hybrid form of screendance offers a compelling lens for new theories and practices. (...) I advocate for a model of screendance that not only attempts an active engagement with multiple discourses outside of the conventional narrative of dance but also reflects the inherent interdisciplinarity of screendance itself. This interdisciplinarity is partially the product of the va hrying tensions at play throughout the history os screendance and its inherent, inevitable hybridity: tensions between different art genres, between high as mass culture, and between the body and its own mediation.*

¹¹ “A tensão de cisalhamento, para a física mecânica, é a força que, aplicada sobre um corpo sólido provoca o deslocamento lateral, paralelo a si mesmo, de um plano desse corpo. Aplicada aos pares, em pontos adjacentes do corpo, em direções paralelas e em sentidos opostos, ou com a oposição insuficiente da resistência desse corpo, provoca a deformação ou fratura do mesmo” (MENDES, 2013, p. 23).

máxima conexão entre as áreas, gerando, assim, o hibridismo. Sobre este, Ana Mendes nos diz:

O hibridismo acontece quando, em meio a uma máxima conexão entre dois campos, ocorre uma transformação de elementos essenciais de ambos os campos que alteram suas propriedades, estrutura e finalidades, criando um outro campo. Já não falaríamos mais, nesse momento, em conexão entre campos, mas em outro campo, outra especificidade, mesmo que composta por elementos reconhecidamente distintos e referenciados aos campos de origem (MENDES, 2013, p. 23).

No hibridismo em *screendance* permite-se que o corpodança seja transformado pela linguagem do cinema ou vídeo, pela linguagem das mídias digitais, para alcançar uma diferença que potencializa, um sentido cumulativo que é a mais que a soma dos elementos de origem, um sentido que emerge como mutação, como corpodança potencializado.

Em caminho inverso, para compreender melhor algumas especificidades em questões de imagem, importa também dedicar uma atenção a diferenças e hierarquias apontadas na terminologia escolhida para nomear os trabalhos. Embora não exista consenso quanto à nomenclatura, as palavras escolhidas estão carregadas de significados e podem nos indicar caminhos rastreáveis para entender melhor a sua natureza.

A enunciação da imagem traz com ela uma espécie de registro que indica gêneros pré-existentes que podem ser lidos nesta imagem. A dança e a mídia se conectam e criam um sentido que surge transformado, trazendo elementos identificáveis de sua identidade e origem. O objetivo dessa pesquisa não inclui definir as subcategorias da *screendance*, no entanto, interessa-nos trazer luz para compreender melhor as possibilidades do híbrido. Assim, Douglas Rosenberg nos fala um pouco mais sobre hibridismo e gêneros.

A cultura visual da *screendance* não pode ser separada dos presentes significados dentro do quadro e dos dispositivos no qual o frame é criado. O sentido flui do todo da imagem, assim como de fragmentos das partes, frequentemente expondo inúmeras tensões entre os dois e as disputas de desejo de cada um (2012, p. 113, tradução nossa).¹²

[...] Por exemplo, a utilização frequente da frase, “dança para câmera” (um título comum de festival) implica que a dança está sendo usada como plataforma para satisfação da câmera, para expressar as pretensões de desejo da câmera. [...] O uso da palavra “para” como oposição a “com” na frase está carregada de sentido. Isso implica uma relação de servidão na qual tudo é performado para a câmera, uma supressão hierárquica da dança como

¹² (...) *The visual culture of screen-based dance cannot be separated from the signifiers present within the frame itself and in the device by which that frame is created. Meaning flows from the entire image as well as its fragmented parts, often exposing the numerous tensions between the two and the competing desires of each.*

método de comunicação, com seus próprios agenciamentos e desejos, e o espaço da câmera como um tipo de espaço colonizado no qual a dança é simplesmente mais um cidadão subjugado. Neste caso tanto a dança quanto a câmera definitivamente sofrem. Essa construção linguística tende a reforçar dificuldades críticas com a forma híbrida, assim elas mantêm uma materialidade binária reiniciando continuamente as suas afiliações culturais e materiais. Dança/câmera; câmera/dança: em ambos os caminhos, essa terminologia faz com que o observador/consumidor/crítico/teórico lance um olhar ou exclusivamente para dança ou exclusivamente para a câmera, virtualmente omitindo a forma híbrida antes de chegar aos olhos (2012, p. 114, tradução nossa).¹³

Importa despertar a consciência de que existe uma cultura visual que está presente e compõe o todo da imagem na obra em *screendance*. O sentido flui do todo da imagem e também de suas partes, assim como dos arquivos onde a mídia é armazenada e depois publicada ou projetada.

Screendance pode ser compreendido como um gênero que emerge no efeito cumulativo da escrita da dança e da mídia, pode ser desmembrado em subcategorias a depender das escolhas realizadas no curso do trabalho, das mídias utilizadas e de todo histórico que elas carregam com elas; importando ainda verificar o tipo de dança desenvolvido pelos bailarinos e coreógrafos e a carga simbólica que acompanha essas danças; além de ser importante perceber todas as referências culturais dos criadores envolvidos que de alguma forma transparecem e estão presentes na imagem. Nesse sentido, é possível dizer que cada traço que se imprime no trabalho pode ser rastreado para se conhecer um pouco mais sobre a obra, e assim identificar subdivisões no gênero. Videodança, filme dança, dança para câmera, core cine, dança para televisão.

A imagem está carregada de sentidos, assim como a linguagem escrita em que se nomeiam esses trabalhos indicam escolhas e vetores de força dentro da obra. Como citado, a expressão “dança para câmera” indica que na disputa de desejos, a câmera é o elemento preponderante no qual a dança está servindo para. Não são sutilezas, são vetores de força política que estão presentes influenciando o todo, e representam, na prática, a supressão da dança como método de comunicação e como potência para produzir subjetividade e afetar o

¹³ (...) For instance, the often-used phrase, “dance for camera”(a common festival title) implies that it is dance that is being staged at pleasure of the camera, for the express purpose of the camera’s desire. (...)The use of the word “for” – as opposed to “with” in this phrase is fraught with meaning. It implies a slavish relationship in which it is camera for which all is performing, a hierarchical suppression of dance as a method of communication with its own agency and desire, and a casting of camera space as a kind of colonial space for which dance is simply another subjugated citizen. In this case, both dance and camera ultimately suffer. These linguistic constructions tend to reinforce the difficulties in critiquing such hybrid forms, as they maintain a material binary by continually restating their cultural and material affiliations. Dance/camera, camera/dance: either way, such terminology allows for the viewer/consumer/critic/theorist to attach their gaze on either solely dance or solely the camera, virtually piercing and eliding the hybridity of the form before their eyes.

outro. As dualidades que surgem na composição não são produtivas para deixar nascer o híbrido. Expressões como dança/câmera, câmera/dança revelam um pensamento polarizado e cartesiano que, repita-se, não contribui em nada para compreensão da potência do híbrido.

Ampliando a presente discussão, apresento como ilustração e problematização da questão, um manifesto chamado *Dogma Dance*, liderado por Katrina McPherson, Litza Bixler e os dançarinos cineastas da Inglaterra, inspirados no movimento *Dogma 95*, do coletivo de cineastas dinamarqueses que incluía entre eles os cineastas Lars Von Trier e Thomas Vinterberg, que com seus “votos de castidade” estabeleciam o que poderia ou não ser feito para que um filme fosse considerado *Dogma 95 film*. A seguir o manifesto *Dogma Dance*:

SIM ao desenvolvimento de técnicas de dança para filmes – SIM ao compartilhamento de conhecimento entre dança e filme – SIM ao desenvolvimento de estruturas coreográficas para filmes – SIM a tecnologia que mais ajuda do que atrapalha – SIM a dançarinos humanos – SIM a criação de um novo gênero – SIM a proteção dos dançarinos – SIM ao incentivo de dançarinos cineastas – SIM a uma nova forma híbrida.
 NÃO a dançarinos desprotegidos – NÃO a primazia dos equipamentos e tecnologia sobre a criatividade humana – NÃO a quebra da estrutura coreográfica – NÃO a uma hierarquia desnecessária – NÃO ao desequilíbrio dos salários – NÃO a dominação dos filme nos filmedança (ROSENBERG, 2012, p. 118, tradução nossa)¹⁴.

O manifesto citado aponta para criadores bailarinos conscientes do potencial de sua arte e da posição que a dança quer assumir no encontro com outras artes e a tecnologia, aventurando-se na criação da *screendance*, como uma imagem técnica digital, conforme veremos adiante.

A compreensão da *screendance* como uma poética híbrida, passa por diversos momentos importantes que fazem parte de um processo de facilitação do encontro da dança com outras linguagens artísticas e com os aparelhos contemporâneos de enunciação da imagem técnica. A opção pelo caminho aqui trilhado procurou enfatizar momentos de inovação nas artes, quando geralmente ocorre uma maior abertura para o início de um diálogo que se orienta rumo ao híbrido.

¹⁴ YES to the development dance technique for film – YES to sharing of knowledge between dance and film – YES to the development of choreographic structure in film – YES to technology which aids rather than hinders – YES to human dancers – YES to the creation of a new genre – YES to safe dancers – YES to the encouragement of dance filmmakers – YES to a new hybrid form.

NO to unsafe dancers – NO to the primacy of equipment and technology over human creativity – NO to the breakdown of choreographic structure – NO to the purposeless hierarchies - NO to unbalanced wages – NO to the dominance of film in Dance film.

No próximo capítulo, apresento a perspectiva conceitual da pesquisa em conceitos como corpo, imagem técnica, linguagem das mídias digitais, para, assim, desenvolver as ideias sobre (re)corporalidade e corpo híbrido.

CAPÍTULO 2 - UM OLHAR ALÉM DO FRAME IMEDIATO

Este segundo capítulo, intenciona avançar na compreensão do que vem a ser inscrever o corpo no universo das imagens digitais, compreendendo suas possibilidades, implicações, arquiteturas, desnudando o quanto possível o processo de composição da imagem técnica. A revolução tecnológica que vivenciamos aparelhou as pessoas para suas práticas criativas envolvendo o corpo e a imagem e as plataformas de distribuição e os canais de difusão possibilitaram sua multiplicação e disseminação. Entretanto, as discussões conceituais que envolvam o tema não correspondem às inúmeras criações disponíveis à fruição do olhar.

A pesquisa conceitual aqui desenvolvida é dinamizada principalmente pelos teóricos Vilém Flusser e Arlindo Machado nas questões referentes à imagem técnica e aparelho, Spinoza e Michel Serres abordam questões de corpo, Douglas Rosenberg, Ivani Santana, Helena Katz, Christine Greiner, entre outros, articulam conceitos fundamentais em dança, para juntos se alcançar a compreensão de um corpo híbrido na obra em *screendance*.

O filósofo tcheco Vilém Flusser dedicou parte de seu pensamento para a análise de mudanças culturais, sociais e antropológicas no fim do século XX, fase por ele chamada de período Pós-histórico¹⁵. Para o filósofo é possível identificar duas importantes revoluções na estrutura cultural desde sua origem até hoje. Seriam elas “a invenção da escrita linear”, ocorrida aproximadamente no final do segundo milênio A.C., momento que inaugura a história e a “invenção das imagens técnicas”, período atual, ou pós-histórico. Neste contexto, importa lembrar que as imagens tradicionais imaginam o mundo e as imagens técnicas, construídas por aparelhos, imaginam textos que concebem imagens que imaginam o mundo (FLUSSER, 1985, p. 4). Nesta fase de escritas construídas com ou a partir de aparelhos, as imagens são mutáveis e multiplicáveis a nível planetário, impactando a nossa forma de perceber e estar no mundo.

Estamos na era das imagens. O mundo a que valorizamos e conhecemos não é mais vivenciado por meio de linhas escritas, mas por meio de superfícies imaginadas. Sabendo que a estrutura da mediação influi sobre a mensagem, ocorre mutação na nossa vivência, conhecimentos e valores, quando vivenciamos o mundo enquanto cena, plano e contexto (FLUSSER, 2008, p.15). Das experiências com as imagens emergem questões éticas e estéticas fundamentais para a arte e para o homem que vive os seus efeitos.

¹⁵ Em seu glossário para uma futura filosofia da fotografia, Vilém Flusser define pós-história como: “processo circular que retraduz textos em imagens”(FLUSSER, 1985, P. 5).

Com bastante antecedência, Flusser conseguiu prever transformações culturais, sociais, antropológicas decorrentes da entrada da sociedade no período pós-histórico, onde a escrita construída por aparelhos possibilita uma dialogia imagética multiplicável ao infinito e facilmente disseminada no ciberespaço¹⁶. Em sua obra *Filosofia da caixa preta*, uma edição brasileira revisada e mais amadurecida da versão original em alemão, *Filosofia da Fotografia*, Flusser propõe uma reflexão sobre os aparelhos e toma como exemplo a máquina fotográfica para pensar um novo paradigma na cultura do homem decorrente de uma automação da produção, distribuição e consumo da informação. Previu, ainda, enormes consequências nos processos de percepção da imagem e nos sistemas de organização social.

2.1 Os Aparelhos

As imagens técnicas são provenientes dos aparelhos e têm a fotografia como a sua produção inaugural que serve de modelo pra pensar o complexo sistema dos aparelhos. Segundo Flusser, aparelhos são também objetos e um conjunto de objetos criam uma cultura. Assim, de uma maneira geral, existem dois tipos de objetos culturais: aqueles bons para serem consumidos – bens de consumo- e aqueles que são bons para produzirem bens de consumo – instrumentos. Em busca das intenções por trás dos fenômenos, questiona-se: são as fotografias bens de consumo assim como os sapatos os são? Seria o aparelho fotográfico um instrumento tal qual a agulha produtora de sapatos? Antes de entender melhor o que vem a ser os aparelhos, Flusser nos fala um pouco sobre os instrumentos e as máquinas, os define e os questiona:

Instrumentos são prolongações de órgãos do corpo: dentes, dedos, braços, mãos prolongados. Por serem prolongações, alcançam mais longe e fundo a natureza, são poderosos e eficientes. Os instrumentos simulam o órgão que prolongam: a enxada, o dente; a flecha, o dedo; o martelo o punho. São “empíricos”. Graças à revolução industrial, passam a recorrer a teorias científicas no curso da sua simulação de órgãos. Passam a ser “técnicos”. Tornam-se, destarte, ainda mais poderosos, mas também maiores e mais caros, produzindo obras mais baratas e mais numerosas. Passam a chamar-se “máquinas”. Será então, o aparelho fotográfico máquina por simular o olho e recorrer a teorias óticas e químicas, ao fazê-lo (FLUSSER, 1985, p. 14)?

Ampliando os questionamentos, convém lembrar que antes da revolução industrial os instrumentos funcionavam a favor do homem e a partir da revolução o homem passa a funcionar em favor da máquina. Pensando essa relação, seria então o fotógrafo um proletário?

¹⁶ A definição de Pierre Lévy para ciberespaço é o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial de computadores e das memórias dos computadores (1999, p. 94).

Em que pesem ilustrarem o campo de visão acerca do tema, tais questionamentos não servem para conhecer os aparelhos, nem tocam suas questões principais. Isso porque apesar de serem produtos industriais, os aparelhos trazem algo que vai além do industrial, são pós-industriais.

Diferenciando aparelhos de instrumentos, Flusser nos alerta que aparelhos não visam modificar o mundo como os instrumentos o fazem. Aparelhos não trabalham assim como fotógrafos não são proletários. Flusser alerta que para pensar questões de cultura relacionando-as ao aparelho é preciso fugir às categorias existentes e aos exemplos marxistas e analisar o tema sob outro ponto de vista, já que a revolução tecnológica que vivenciamos nos coloca inseridos em um novo contexto imagético, nunca antes vivenciado (FLUSSER, 1985, P. 14).

Lucia Santaella nos diz que Flusser foi quem dedicou grande atenção ao trinômio instrumento, máquina e aparelho. Mais adiante, ela destaca a antecipação do filósofo, quando no final do século XX ele percebe o aperfeiçoamento de teorias que estavam tornando as máquinas mais inteligentes, referindo-se além das mídias às teorias aplicáveis ao mundo orgânico, prevendo a iminência de uma Revolução Biológica. Santaella:

Sua concepção de ferramentas, máquinas e aparelhos como próteses sensoriais e também mentais coloca Flusser perto da concepção McLuhiana dos meios de comunicação como extensões do homem. Mais do que extensões, Flusser concebia como simulações dos órgãos do corpo humano. “A alavanca, por exemplo, é um braço prolongado”, diz ele.

[...]

Quando pensamos na evolução da biotecnologia e nanobiotecnologia do último par de décadas, o visionarismo de Flusser salta em evidência (SANTAELLA p. 6-7).

As composições de corpo e tecnologia seguem agora no século XXI com seus experimentos alimentando discussões importantes sobre o híbrido orgânico e inorgânico e suas implicações éticas, estéticas, biológicas e sensoriais sobre o corpo. Dessa forma, a convergência dos organismos com a tecnologia nos traz a condição do pós-humano na contemporaneidade, abrindo outras possibilidades para a nossa existência, bem como novas visões daquilo que constitui o corpo humano, a exemplo dos ciborgues. Embora essas sejam questões relevantes que envolvem a compreensão do corpo e por isso merecem ser mencionadas, são questões que se comunicam apenas de uma forma indireta com o objeto dessa pesquisa, motivo pelo qual não iremos desenvolver o assunto, seguindo com as questões acerca de corpo na imagem.

Para Flusser, aparelho é brinquedo capaz de produzir imagem. São objetos pós-industriais que produzem, manipulam e armazenam informações. Os aparelhos funcionam

como elementos eternamente repetidos, pois seus programas recombina constantemente esses elementos, jogo programado. Aqueles que manipulam os aparelhos não são trabalhadores, mas jogadores e devem aceitar o desafio de desvendar o “impenetrável” programa do aparelho, buscando nele potencialidades escondidas. O que caracteriza o aparelho é o estar programado. Desvendar a pretidão da caixa é aventura-se de encontro ao aparelho, entrar na caixa e, assim, não deixar que ela o domine pela ignorância dos complexos processos que ocorrem no seu interior (FLUSSER, 1985, p. 15).

O propósito dessa pesquisa é conhecer o corpo na obra em *screendance*, percebendo o encontro do corpodança da bailarina com os aparelhos produtores de imagem. No caso da *screendance*, o corpodança e os aparelhos devem estar em estado de troca em constante permuta e combinação de seus elementos. Para isso, alerte-se para a importância de aprender a decifrar a caixa preta, ou seja, os aparelhos e seus programas se a intenção é de fato estar livre para criar e não apenas executar as possibilidades inscritas no programa.

Flusser entende a arte como a possibilidade de libertar o homem da programação funcional, do jogo repetido e dos modelos prontos que um dia foram inovadores, mas que perderam seu caráter artístico justamente por terem perdido a sua abertura para o novo. A ideia que se quer trazer da arte neste momento é a questão da introdução e transmissão de pensamentos novos que ela oportuniza e, assim, enaltecer a capacidade humana de criação, seja por um artista, cientista, filósofo ou programador de sistemas (FERREIRA, 2013, p. 103).

Assim, cabe ao artista, ao fotógrafo e quem mais interessar ser um jogador e buscar pontencialidades contidas no programa complexo do aparelho, desafiando-se neste rico sistema. Nas palavras de Vilém Flusser:

Um sistema tão complexo é jamais penetrado totalmente e pode chamar-se de caixa preta. Não fosse o aparelho fotográfico caixa preta, de nada serviria ao jogo do fotógrafo: seria jogo infantil, monótono. A pretidão da caixa é seu desafio, porque embora o fotógrafo se perca em sua barriga preta, consegue curiosamente dominá-la. O aparelho funciona efetiva e curiosamente em função da intenção do fotógrafo. Isso porque o fotógrafo domina o *input* e *output* da caixa: sabe com que alimentá-la e como fazer para que ela cuspa fotografias. Domina o aparelho, sem no entanto, saber o que se passa no interior da caixa. Pelo domínio do *input* e do *output*, o fotógrafo domina o aparelho, mas pela ignorância dos processos no interior da caixa, é por ele dominado. Tal amálgama de dominações – funcionário dominando aparelho que o domina – caracteriza todo funcionamento dos aparelhos (FLUSSER, 1985, p. 15).

Nesta linha de pensamento, importa desafiar a pretidão da caixa, subvertendo as suas funções, esgotando-lhe o programa, sob pena de estar reduzido a mero apertador de botões, ou funcionário do programa, se não coube a você inventar o aparelho ou criar o seu próprio *software*. Resistir a uma robotização da sensibilidade ou automação do aparelho é uma necessidade, pois este está programado para funcionar em um modelo eternamente repetido, gerando formatos estereotipados, fechando as portas para o novo e a livre imaginação. Essa é uma das principais razões para que os aparelhos sejam rapidamente substituídos por novos modelos, pois seus produtores conhecem a fragilidade da eterna repetição.

Concordando parcialmente com os argumentos de Flusser, Arlindo Machado apresenta suas críticas. Para o autor, os determinismos da máquina, em parte, ocorrem nos demais processos culturais da humanidade como, por exemplo, o trabalho de um artesão escultor que ao manipular a sua matéria prima, o barro, está limitado a obter determinados resultados que são próprios daquela técnica e matéria. Diferente seria o resultado do artesão de estivesse manipulando metais em processo de soldagem. Outro ponto por ele contestado seria reduzir as probabilidades inscritas na máquina e suas técnicas como algo prontamente quantificável, quando normalmente, o mais fechado dos sistemas não pode ser limitado a tal simplicidade. Em plano teórico as limitações e quantificações podem existir, mas na prática não é comum que se tenham todas as possibilidades da máquina esgotadas (MACHADO, 2001a, p. 36-37).

2.2 A Perspectiva

Caminhando no sentido de conhecer um pouco mais os aparelhos e a dança neles produzida deparo-me com a questão da perspectiva ou do olho organizador da imagem. Apesar de a codificação digital estar aproximando a imagem cada vez mais do desenho e das artes gráficas, e afastando do modelo fotográfico, aqui considero o fato de que a maior parte dos trabalhos em dança e imagem técnica tem o seu movimento captado por aparelhos com sistema de informação luminosa e suas configurações simbólicas. As câmeras e suas “objetivas” constroem imagens e representações que muito se diferenciam do mundo em que habitamos e, muito embora possam parecer janelas do mundo, como espelhos ou imagens “naturais” são, ao contrário, simulacros fabricados e não dispensam o receptor de decodificar a imagem e sua intenção formadora. Flusser já nos alerta: “o que vemos ao contemplar imagens técnicas não é o ‘mundo’, mas determinados conceitos relativos ao mundo” (1985,

p.10), não existem sistemas significantes neutros, os sistemas simbólicos construídos pelo homem carregam suas ideologias e, em última instância, estão determinados por contradições sociais, em um recorte temporal.

As imagens figurativas na civilização ocidental se utilizaram de um modelo de perspectiva, de forma hegemônica, por quase cinco séculos. A perspectiva *artificialis*, também chamada de central, geométrica, unilocular, linear, renascentista ou albertiana nasceu no renascimento tendo como seu primeiro teorizador Leo Batista Alberti, obedecendo a leis “objetivas” do espaço fundamentadas na geometria euclidiana. À época acreditava-se que esse sistema de representação “científico” correspondia à visão captada pelo olho humano de uma forma “absolutamente” fiel e, portanto, “objetiva”. Alberti considerava o quadro como uma imagem plana da imagem visual (ângulo de visão do olho) e a perspectiva como campo visual projetado no plano. Considerava ainda um ponto fixo como sendo centro visual que correspondia ao vértice da pirâmide. E, a partir desse modelo, projetava-se todo um espaço tridimensional no plano bidimensional da tela (MACHADO, 2015, p. 74).

Ocorre que todos os sistemas perspectivísticos são relativos e condicionados por uma posição técnica em determinado momento histórico. Mesmo à época do surgimento da perspectiva renascentista já existiam outros sistemas de perspectiva como, por exemplo: a perspectiva angular, utilizada na idade média, em que não havia um ponto de fuga único permitindo, assim, que cada objeto no espaço tivesse a sua própria perspectiva, dependendo da organização visual em evidência; perspectiva inversa a albertiana, datada da mesma época que essa, caracterizava-se por medidas reduzidas no primeiro plano e ampliadas ao fundo; perspectiva axonométrica, com ângulo de visão sempre oblíquo e elevado, pressupondo o observador ao infinito, utilizada na arquitetura moderna e em desenhos tridimensionais e a perspectiva curvilínea, também existente desde a idade média, a qual projeta o espaço tridimensional na curva ao invés de projetá-lo no plano (MACHADO, 2015, p. 76-77).

Importante pensar como a perspectiva central renascentista consegue se impor e atravessar os séculos sem maiores perturbações em meio a tantas técnicas e modelos de representação existentes. Embora ela tenha se estabelecido considerando pressupostos matemáticos, tentando se justificar como uma visão objetiva, vários aspectos da percepção do olho foram absolutamente desconsiderados neste modelo. O primeiro deles é o fato de percebermos o mundo, inicialmente, a partir de dois olhos em movimento em um corpo também em movimento e não a partir de um olho fixo, como supõe a perspectiva central. Cada um dos olhos percebe partes distintas de um campo visual e a combinação dessas diferenças proporciona a experiência da tridimensionalidade, ou seja, a percepção das relações

de volume e de profundidade. Ademais, o olho tem a forma de um globo, aproximadamente esférico, cujo diâmetro mede por volta de dois centímetros e meio. Sendo desta forma, a realidade percebida pela retina já diverge dos cálculos da perspectiva renascentista, uma vez que a imagem é projetada não em uma superfície plana como na pintura, mas sobre a curvatura côncava do olho. A visão é um sistema complexo, Jacques Aumont nos fala sobre o olho e o sistema visual:

A experiência cotidiana e a linguagem corrente nos dizem que vemos com os olhos. Isto não é falso: os olhos são um dos instrumentos da visão. Entretanto, deve-se logo acrescentar que são apenas um dos instrumentos, e, sem dúvida, não o mais complexo. A visão é, de fato, um processo que emprega diversos órgãos especializados. Numa primeira aproximação pode-se dizer que a visão resulta de três operações distintas (e sucessivas): operações ópticas, químicas e nervosas (AUMONT, 2012, p. 12).

Assim, importa compreender que a complexidade da visão nos impede de apreender o mundo visível como algo absoluto e total, sem considerar que este processo envolve distintas transformações e não apenas as operações óticas que guardam alguma relação com o processamento da luz, recuperado pelas câmeras fotográficas, que se utilizam da perspectiva linear, mas de forma alguma correspondem à imitação fiel da natureza humana como pretendia o discurso inicial da perspectiva renascentista. Consideradas as razões já mencionadas de que o corpo opera com dois olhos em movimento, de forma esferoide, percebendo o mundo tridimensional pela distinção das operações de dois campos visuais. A percepção é individual e seletiva, composta por transformações óticas, químicas e nervosas, que se diferenciam em cada corpo humano, jamais algo que pode ser dado como total e centralizador.

Entretanto, para compreender como a perspectiva central se afirma para toda uma civilização como técnica de duplicação especular da realidade visível, importa analisar algumas propriedades fundamentais aplicadas na imagem. A primeira delas é a infinitude. O teórico inicial da perspectiva linear, Alberti, chamava o quadro de *finestra aperta*, como se o quadro fosse uma duplicação do mundo visível, como se os raios visuais do quadro se prolongassem de forma infinita para além dos limites do quadro. O conceito de infinito era um conceito que ainda não existia na idade média e é nesta época que ele surge e é aplicado na teoria da perspectiva. A outra propriedade fundamental aplicada é a homogeneidade, quando ocorre a unificação de todas as linhas do quadro para um ponto central, o ponto de fuga, evidenciando, assim, um ponto de vista e a hierarquia das proporções definidoras das distâncias. Antes desse modelo de perspectiva não existia o espaço unificado, cada objeto

tinha o seu sistema espacial próprio, o que gerava uma imagem fragmentada e não centralizadora (MACHADO, 2015, p. 80-81).

A perspectiva central surge em um momento histórico de ascensão da burguesia em detrimento da autoridade divina, Deus e o clero, bem como da nobreza absolutista. À época ocorre um alargamento da esfera do eu e com esse modelo de perspectiva surge a noção de sujeito na pintura. São fatos coordenados. A racionalidade do homem renascentista coordena retas que convergem para um ponto único e organizador da imagem visual, o vértice da pirâmide. Ocorre um deslocamento da verdade sagrada para uma verdade constitutiva do sujeito. Einsenwerth pensando as relações de objetividade e subjetividade no surgimento da perspectiva nos fala que “a perspectiva central nasceu estabelecendo as proporções de distância; ela é a expressão de um egocentrismo da óptica e do pensamento, um subjetivismo total que marca o início dos tempos novos” (EINSENWERTH, 1952 *apud* MACHADO, 2015, p. 84).

Neste sentido a perspectiva central carrega suas contradições de sistema supostamente “objetivo”, como suporte matemático e racional ao mesmo tempo em que carrega o seu subjetivismo, em uma visão particular e organizadora do sistema visual. Quando no século XIX a pintura encontra outros caminhos, a exemplo de Cezanne¹⁷ que rompe como o modelo preponderante de perspectiva, a fotografia é inventada e a câmera fotográfica recupera todo o sistema de perspectiva renascentista. Considerando que nos aparelhos fotográficos estão inscritos todos os conceitos técnicos e ideológicos, a cada fotografia tirada, qualquer que seja o discurso nela projetado, carrega também a visão da perspectiva renascentista e suas informações. Arlindo Machado ressalta a parca visão crítica acerca do aparato tecnológico e suas determinações técnicas. Vejamos:

É curioso que os analistas da fotografia (e dos seus desdobramentos posteriores) se mostrem preocupados quase que exclusivamente com a “ideologia” dos produtos acabados, das obras e de seus respectivos significados, permanecendo entretanto indiferentes às determinações técnicas de que dependem esses produtos. Ocorre que a fotografia, por estar

¹⁷Cezanne foi um artista que afastou de seu trabalho os postulados da pintura clássica escapando às alternativas prontas e seus modelos, procurando não separar os sentidos da inteligência. Dessa forma, optou pela perspectiva vívida, a da percepção humana enxergando muitas diferenças entre ela e a perspectiva geométrica utilizada à época, na pintura, na fotografia e no cinema. “Na percepção, os objetos próximos parecem menores, os distantes maiores, o que não sucede numa fotografia, como se vê no cinema quando um trem se aproxima e cresce muito mais depressa que um trem real nas mesmas condições”. Para ele o gesto do pintor não poderia considerar tão-somente leis de decomposição das cores ou regras “objetivas” da perspectiva geométrica. O quadro era construído de muitos gestos provenientes de um só motivo: a paisagem em sua totalidade, em sua plenitude absoluta (MERLEAU-PONTY, p. 117).

subordinada a um aparato tecnológico e por incorporar a racionalidade matemática da projeção perspectiva, parece gozar de uma espécie de inviolabilidade que lhe garante a ciência. Durante muito tempo, a arte renascentista fez escorar o seu efeito especular no recurso às máquinas, pois a máquina, na sociedade capitalista emergente, dava garantias de cientificidade aos seus produtos: a câmera fotográfica é apenas um eco tardio desta hipóstase (MACHADO, 2015, 87).

Ocorre que mesmo amparada por técnicas e conceito matemáticos a perspectiva central há muito tempo foi contestada como modelo fiel da realidade visual, tanto pela ciência como pela percepção de artistas de vanguarda que se insurgiram contra postulados clássicos e modelos preconcebidos de organização visual do espaço. As tentativas de se conhecer as técnicas e conceitos registrados nos aparelhos são de fundamental importância, pois estes discursos são o próprio trabalho que se realiza ou a imagem que se produz.

2.3 As Imagens Técnicas

Observar imagens sempre fez as pessoas experimentarem prazer. Muitas dessas imagens poderiam representar um contemplar penoso, como por exemplo o de animais repugnantes, mas, curiosamente, o simples contemplar pode causar prazer. Iniciando pela visão, começa-se uma busca pelo conhecimento e compreensão que conduz ao discernimento da imagem (ARISTÓTELES, 2011, p. 44). Um primeiro significado da imagem encontra-se na superfície e pode ser captado por um golpe de vista. Seduzido o olhar vagueia. Neste movimento o olhar cria relações temporais entre os elementos da imagem e permite-se um eterno retorno aos elementos preferenciais até realizar um *scanning*. Acrescente-se neste processo os impulsos íntimos do observador, ou seja, somam-se duas intencionalidades, a do emissor e a do receptor, pois as imagens oferecem ao receptor um espaço interpretativo, são símbolos conotativos e não denotativos. Atente-se que o vaguear do olhar é circular e o tempo projetado sobre a imagem é o do eterno retorno (FLUSSER, 1985, p. 7).

Começando a estabelecer diferenças, a imagem tradicional é aquela em que seu gesto produtor abstrai o mundo dos volumes, a profundidade das circunstâncias, é um ato que vai do concreto rumo ao abstrato. Já as imagens técnicas digitais são construídas por pontos, grânulos, pixels em um ato que vai do abstrato rumo ao concreto. Sendo construídas por pontos, as *tecno images* tendem ao grau zero do espaço e, neste sentido, ocorre um caminhar para o abismo da zerodimensionalidade ou espaço nulo dimensional. Os pontos que agrupados constroem a imagem, não constroem uma superfície efetiva e sim uma superfície cheia de intervalos não perceptíveis aos olhos. E nestes intervalos algo nos escapa.

Importa perceber que as imagens técnicas são produzidas no campo das virtualidades. O virtual é real. Embora desterritorializada, uma entidade virtual pode produzir manifestações concretas em vários momentos e locais determinados, ainda que ela não esteja fixa por nenhuma determinação espaço temporal. Pierre Lévy nos ensina que “o virtual encontra-se antes da concretização efetiva ou formal (a árvore está virtualmente presente no grão). No sentido filosófico, o virtual é obviamente uma dimensão muito importante da realidade” (1999, p. 49). Para alargar a compreensão o autor usa o exemplo da palavra como sendo também uma entidade virtual. Por exemplo, a cada vez que o vocábulo árvore é pronunciado ocorre uma atualização deste elemento, sem que ele esteja vinculado a um tempo ou lugar determinado. Neste sentido, o virtual pode ser entendido como uma fonte indefinida de atualizações.

Pensando as imagens técnicas no campo das virtualidades, Vilém Flusser nos diz que:

Os elementos pontuais não são, em si, “algo”, mas apenas o chão no qual algo pode surgir acidentalmente. O “material” do qual o universo emergente se compõe é a virtualidade. E não apenas o universo, também nós somos feitos de virtualidade. *We are made on such stuff dreams are made on*. Mas quem diz “virtual” diz “possível”. Os dois horizontes do virtual são “necessário” e “impossível”. Tais dois horizontes se desenham contra as regiões do “provável” e do “improvável”, das quais são precisamente os limites. A “mathesis” do universo emergente e da consciência emergente é o cálculo de probabilidades. Não mais fazer contas e contos, mas calcular probabilidades. Os termos “verdade” e “falsidade” passam a designar limites inalcançáveis. A distinção ontológica a ser feita é aquela que se dá entre o mais ou menos provável. E não apenas a ontológica, mas igualmente a ética e a estética: nada adianta perguntar se as imagens técnicas são fictícias, mas apenas o quanto são prováveis. E quanto menos prováveis são, tanto mais se mostram informativas (FLUSSER, 2008, p. 29-30).

A princípio o universo das imagens técnicas se desenha no limite das imagens prováveis e improváveis, ou seja, tais imagens estão previstas no programa do aparelho que irá computar elementos pontuais ao acaso combinando assim elementos que acidentalmente se juntam. O operador pode prever apenas aquilo que o programa prevê. Passa, então, a ser um desafio criar imagens pouco prováveis. Na travessia do tempo o homem sempre procurou preservar as informações que produziu e recebeu e a este fim os aparelhos também podem nos auxiliar, ou seja, no sentido de “informar”. Entretanto, da forma como programados os aparelhos produzem pouca imagem informativa, considerando a sua automaticidade. E nesse sentido desafiador de imagens pouco prováveis é possível seguir para “informar” o mundo.

Acrescente-se que adquirir uma consciência acerca dos programas inseridos nos aparelhos é uma necessidade que se apresenta tanto para aqueles que produzem imagem técnica quanto para seus receptores, uma vez que as imagens podem gerar uma idolatria até mais forte do que as imagens tradicionais geraram antes da invenção da escrita, no período pré-histórico. É preciso considerar o fato de que vivemos em uma era em que por meio da imagem tomamos consciência do mundo em que estamos inseridos e até de nós mesmos e, sendo assim, faz-se importante observar a imagem e tomar consciência de que nela existem sucessivas camadas de informação.

Neste contexto, inseridos no mundo da pós-escrita seguimos conhecendo as imagens técnicas que sabemos não são superfícies efetivas, mas superfícies imaginadas por meio do qual passamos a perceber o mundo. Surge, então, a questão da distância entre o espectador e a imagem, que vem nos apresentar mais uma característica da imagem técnica. A superfície imaginada construída por pontos exige visão superficial para que seja percebida. Um olhar super aproximado da imagem revela apenas sintomas de partículas e não imagem. Assim, as imagens técnicas exigem que mantenhamos certa distância para que seja aventurosa e Flusser acrescenta: “essa nossa capacidade de observar o universo pontual de distância superficial, a fim de torná-lo concreto é emergência de nível de consciência novo. Elogio da superficialidade” (FLUSSER, 2008, p. 55).

A imagem técnica atravessa a modernidade e permanece na pós-modernidade, embora existam grandes diferenças entre estes dois momentos nas artes, seja nas imagens tradicionais como nas imagens técnicas, o atual período da pós-escrita parece indicar que explicações profundas do tipo “idealismo” e “realismo” não interessam mais. Frederic Jameson e Vilém Flusser parecem concordar quanto ao surgimento de uma falta de profundidade como característica das imagens na pós-modernidade. Enquanto Flusser afirma que “ao introduzir-me no universo das tecno-imagens, não elogio a algo muito profundo (o inferno) mas precisamente o oposto: as superfícies e as superficialidades” (2008, p. 192), Jameson ressalta que:

Mas há outras diferenças significativas entre o momento do alto modernismo e o do pós-modernismo, entre os sapatos de Van Gogh e os de Andy Warhol, sobre as quais devemos nos deter um pouco mais. A primeira e mais evidente, é o aparecimento de um novo tipo de achatamento ou de falta de profundidade, um novo tipo de superficialidade no sentido mais literal, o que é talvez a mais importante característica formal de todos os pós-modernos (JAMESON, 1997, p. 5).

Questões de espacialidade se tornam fundamentais ao distinguir as imagens tradicionais das imagens técnicas na pós-modernidade. Pensando acerca da virtualidade das imagens técnicas e do processo de formação da imagem a partir da reunião de elementos pontuais e dispersos, que não podemos agarrar com as mãos, é possível constatar que tais imagens para ocuparem o espaço necessariamente o fazem no tempo. A duração faz a imagem ocupar o espaço e assim imagens irradiadas se formam em superfícies terminais para depois pulverizar-se e voltarem a condições de pontos dispersos. Ao falar de imagem videográfica, Arlindo Machado ressalta a questão da espacialidade no tempo das imagens e nos diz:

Ademais, isso que nós chamamos de “imagem” no universo do vídeo já nem é uma representação pictórica no sentido tradicional do termo, ou seja, uma inscrição no espaço. A rigor, a cada intervalo mínimo de tempo, não há propriamente uma imagem na tela, mas um único *pixel* aceso, um ponto elementar de informação de luz. A imagem completa – o quadro videográfico – já não existe no espaço, e, sim, na duração de uma varredura completa na tela, portanto, no tempo. Ao contrário de todas as imagens anteriores, que correspondiam sempre a uma inscrição no espaço, à ocupação de um quadro, a imagem eletrônica é mais propriamente uma síntese temporal de um conjunto de formas em mutação (MACHADO, 2011, p. 222).

Arlindo Machado inicialmente propõe um conceito de imagem técnica e nos diz que “seria toda representação plástica enunciada por ou através de algum tipo de dispositivo técnico”. Com essa definição ele problematiza a questão de que todas as imagens visuais, ou seja, com exceção daquelas que criamos em nossa mente, são produto da mediação de alguma técnica, não importando o tipo de suporte, sempre será resultado de um saber específico e, nesse sentido, ao considerar o universo das artes visuais, não é possível pensar a estética independentemente da intervenção técnica. Feitas essas observações, ele restringe imagens técnicas a um campo de fenômenos audiovisuais em que o adjetivo “técnica” se torna de tal forma determinante que ofusca o substantivo “imagem” concebido pelo sujeito criador. Nesse sentido, quando “a intervenção da técnica produz uma *diferença* no universo das imagens, marcando muitas vezes uma cisão, uma distância em relação a imagem do homem, às imagens interiores” (MACHADO, 2011, p. 203).

Assim, enquanto Vilém Flusser pensa a fotografia como sendo o exemplo inaugural da imagem técnica e aí considerando a intervenção dos aparelhos produtores de imagem, Arlindo Machado entende que as imagens técnicas começam a surgir no renascimento italiano quando os criadores da matéria plástica começam a construir dispositivos técnicos com finalidade de dar “objetividade” na produção das imagens. Nesse

momento a imagem no quadro passa a ser regida por conceitos de simetria e funcionalidade, sendo matematicamente desenhada. O que Machado procura enfatizar é que na produção da imagem técnica há um enaltecimento do conhecimento “científico” sobre o trabalho manual e nesse fato se apóia a essência da chamada imagem técnica.

Em movimento oposto, durante o próprio renascimento surgem também maneiras de deformar a evolução dos raios visuais em direção à construção de um ponto de fuga, desorganizando, assim, a perspectiva linear. A esse modelo de desconstrução da perspectiva e dos cânones da objetividade dá-se o nome de anamorfozes que abrem espaço para um fértil caminho na evolução das artes. Um caminho que não guarda nenhuma simetria ou relação de verossimilhança com o mundo natural. Essas deformações, desproporções, irregularidades, perversões do código perspectivo renascentista serão a abertura para expressar as imagens internas do artista, como um aprofundamento da dimensão humana, que no futuro toma forma na arte romântica e, mais adiante, no fim do século XIX da vazão para o universo da arte moderna, com uma explícita negação da coerência científica e evoluindo para desfigurar a imagem especular e ganhar campo no universo da abstração.

Pensando as imagens técnicas a partir dos aparelhos produtores de imagem é preciso reconhecer que a fotografia guarda uma relação estreita com o modelo figurativo renascentista e somente uma modificação radical na arquitetura e técnicas do próprio aparelho pode resultar uma iconografia dissidente. Essas considerações são importantes para compreender a importância do surgimento do vídeo na abertura para novos modelos de imagem técnica. Na imagem eletrônica do vídeo, por sua natureza mais maleável é possível encontrar um espaço para uma maior manipulação pelo artista alterando formas, modificando valores cromáticos, desintegrando as figuras. Dessa forma, a partir dos anos sessenta delineia-se uma retórica da metamorfose que faz com que a imagem técnica se atualize como uma produção de imagem contemporânea, como já conquistado em outros formatos de artes visuais. Não por acaso a videoarte foi uma forma de expressão mais procurada por artistas da pintura e da música do que por artistas do cinema e da fotografia já que aqueles viam aí uma possibilidade de resgatar algumas liberdades do seu fazer em imagem. A seguir Machado nos diz sobre a importância da vídeo arte como imagem técnica contemporânea:

A videoarte será a primeira forma de expressão, no universo das imagens técnicas, a produzir uma iconografia resolutamente contemporânea e a lograr uma reconciliação das imagens técnicas com a produção estética do nosso tempo, ou pelo menos a primeira a fazê-lo de uma forma programática, transformando essa busca na sua própria razão de ser, e não como uma investigação marginal, conduzida na contramão das formas dominantes. O

alcance e a profundidade dessa revolução dentro da história das artes visuais e audiovisuais não foram ainda devidamente equacionados, sobretudo porque os critérios de avaliação predominantes no universo das imagens técnicas derivam ainda de cânones figurativos das artes fotográfica e cinematográfica. Mas o impacto da arte do vídeo não pode ser avaliado dentro dos limites estreitos da própria imagem técnica; ele deve, antes, ser avaliado na perspectiva mais abrangente da história da arte como um todo, de que o vídeo é agora uma de suas principais instâncias criadoras (MACHADO, 2011, p. 209).

De uma forma geral, duas linhas de imagem diferentes e contrastantes se desenvolvem por caminhos opostos ao longo da história, uma acompanha direcionamentos de objetividade e uma certa reprodução mimética do visível e a outra percorre caminhos de desconstrução da positividade, alargando seus discursos em anamorfoses. Entretanto, borrando os limites antes bem definidos, atualmente cresce o número de imagens que faz surgir desses dois caminhos um diálogo de síntese híbrida interagindo com conceitos opostos, onde é possível perceber a mescla de uma imagem herdada dos conceitos técnicos do renascimento que já nos acompanha há 500 anos, com as imagens de desconstrução e negação da figura especular, liderados pelas vanguardas históricas, que estão entre nós há 100 anos. Um diálogo que nasce das tensões e potências desses diferentes caminhos.

Importa perceber que as imagens técnicas materializam conceitos sobre o mundo, transcodificando determinadas teorias científicas em imagens. Ao pensar nas cores de um arco-íris, em imagem técnica, importa compreender que nas sete cores estão projetados sete conceitos. O verde do arco-íris nada mais é do que o conceito de verde elaborado por determinada teoria química. Ao observar as cores é preciso perceber que existe um aparelho programado para transcodificar cores em imagens e quanto mais fiéis são as cores da imagem, mais oculta está a complexidade teórica que lhes deu origem. Existe uma relação indireta entre o verde da imagem e o verde lá fora, no mundo. O conceito científico de verde está apoiado em como o verde é percebido pelas pessoas. E assim são construídas as imagens técnicas que nos rodeiam, são, assim, fundamentalmente imagens conceito, ou seja, “conceitos transcodificados que pretendem ser impressões automáticas do mundo lá fora” (FLUSSER, 1985, p. 23).

Depois de compreender algumas especificidades sobre a imagem técnica que nos chega por meio de aparelhos programados, importa ainda voltar os olhos para os princípios que norteiam as chamadas novas mídias digitais em busca de um alargamento da compreensão acerca do funcionamento dessas mídias e, nesse sentido, pensar a dança no universo das imagens técnicas.

2.4 A Linguagem das Mídias Digitais

Pensar as possibilidade de reconstruir o corpo na imagem técnica implica também conhecer o perfil das mídias digitais e seus princípios diretores para que se tenha uma consciência do alcance do corpo com a convergência da computação de elementos pontuais sobre superfícies e da irradiação desses mesmos elementos pontuais, em tempos de telemática. A reunião da informação e da comunicação em um único aparelho provoca uma revolução cultural como nenhuma anterior. Flusser nos fala sobre esse processo de convergência:

A fotografia e o telégrafo surgiram ambos, simultaneamente, da tentativa de programar elementos pontuais, mas as pessoas não se davam conta disto. Não se davam conta de que fotografias são telegrafáveis. Ainda o filme e o telefone, que também surgiram simultaneamente e representavam a evolução da fotografia e do telégrafo, foram percebidos como fenômenos separados. Ninguém se dava conta de que filmes são telefonáveis. Somente quando surgiram vídeos e sistemas a cabo, despertou a consciência da unidade fundamental entre a computação e a transmissão de elementos programados. Isso levou a atual acoplagem de produção e da transmissão da informação sob o domínio de computadores: a revolução cultural alcançou sua maturidade (FLUSSER, 2008, p. 112).

No mesmo sentido Lev Manovich nos fala sobre o impacto da convergência da informação e da comunicação reunidos em um só aparelho, o computador:

As duas trajetórias históricas, independentes, finalmente se encontraram. Mídia e computador – o daguerreotipo de Daguerre, a máquina analítica de Babbage, o cinematógrafo de Lumière e o tabulador de Hollerith – fundem-se em um só – as mídias então existentes são traduzidas em dados numéricos acessáveis pelo computador. O resultado: gráficos, imagens movimento, sons formas e textos tornam-se computáveis. Em resumo, a mídia se torna nova mídia (MANOVICH, 2000, p. 25, tradução nossa).¹⁸

Essa nova revolução é seguramente mais profunda que as anteriores e nós estamos apenas começando a registrar o seus efeitos iniciais. De fato a introdução da máquina de impressão afetou somente um estágio da comunicação cultural – a distribuição da mídia. Similarmente, a introdução da fotografia afetou somente um tipo de comunicação cultural – imagens still. Em contraste, revolução do computador como mídia afetou todos os estágios da comunicação, incluindo aquisição, manipulação, armazenamento e distribuição; isso também afetou todos os tipos de mídia – textos, imagens

¹⁸ *The two separate historical trajectories finally meet. Media and computer – Daguerre's daguerreotype and Babbage's Analytical Engine, the Lumière Cinématographie and Hollerith's tabulator – merge into one. All existing media are translated into numerical data accessible for the computer. The result: graphics, moving images, sounds, shapes, spaces, and texts become computable, that is, simply sets of computer data. In short, media become new media.*

still, imagens movimento, som, construções espaciais (MANOVICH, 2000, p. 19, tradução nossa).¹⁹

A reunião de tantas formas midiáticas e máquinas em um sistema único de dados numéricos acessáveis por computador afeta, de fato, todas as etapas de um processo de comunicação e informação, além de imprimirem um forte impacto social e existencial. Entretanto, o aprendizado da linguagem técnica inscrita no programa dos aparelhos não é necessário para que se manejem esses computadores na vida cotidiana ou até mesmo profissionalmente, a depender da área em que se trabalha.

Flusser no adverte, então, que a revolução cultural das novas mídias inclui o fato de que os participantes dessa cultura ignoram o interior das “caixas pretas” que manipulam. As viradas culturais anteriores exigiam que os sujeitos aprendessem a cultura em questão, como ler, escrever, produzir imagens. Hoje questões técnicas podem ser delegadas a especialistas para que se continue a manejar esses aparelhos apenas apertando botões. Outra advertência nos chega: o desinteresse pelas técnicas embutidas nos aparelhos sustenta essa situação cultural e está prevista e inscrita no programa.

Motivos não faltam para buscar compreender qual é a linguagem dos aparelhos e investir em um diálogo desses com a cinética da dança possibilitando, dessa forma, informar o mundo, (re)criar corpos, (re)criar a própria dança, produzindo subjetividade em um corpo espectral.

Neste contexto, Lev Manovich nos fala sobre cinco princípios que irão orientar o funcionamento das chamadas novas mídias. Os princípios abaixo estão organizados em uma ordem axiomática do qual os três últimos dependem dos dois primeiros. Importa ainda dizer que estes princípios são tendências gerais de uma cultura por trás da computadorização e não devem ser compreendidos como leis absolutas a que todos os objetos das novas mídias devem obedecer. São eles: Representação Numérica; Modularidade; Automação; Variabilidade e Transcodificação (MANOVICH, 2000, p. 27).

O princípio da Representação Numérica nos diz que todos os objetos das novas mídias, sejam elas criadas no computador ou provenientes de uma tecnologia analógica serão compostos em códigos digitais, ou seja, serão descritos em uma relação numérica. Essa característica é o essencialmente novo trazido pelas tecnologias digitais. Desse fato decorrem

¹⁹ *This new revolution is arguably more profound than the previous ones, and we are just beginning to register its initial effects. Indeed, the introduction of the printing press affected only one stage of cultural communication – the distribution of media. Similarly, the introduction of photography affected only one type of cultural communication – still images. In contrast, the computer media revolution affects all stages of communication, including acquisition, manipulation, storage, and distribution; it also affects all types of media – texts, still images, moving images, sound, and spatial constructions.*

consequências importantes: os objetos das novas mídias serão descritos matematicamente. Por exemplo, uma imagem será uma representação numérica, em decorrência disso será passível de manipulação algorítmica, o que permite amplas alterações nessa imagem, como a retirada de ruídos, modificações nas proporções, correção de cores, etc. A mídia se torna, então, programável.

Existem ainda os objetos que foram convertidos de outras mídias às novas mídias, processo chamado de digitalização. Este processo considera a informação analógica como originalmente contínua e a digitalização consiste em fazer amostras da informação (*sampling*), quantificando essas amostras, ou seja, atribuindo-lhes valores numéricos, a partir de uma grade definida de valores. O processo de amostragem não é o essencialmente novo nas mídias digitais, pois mídias modernas como o cinema já continham níveis de *discrete representation* (representação discreta), de distinção em unidades. Na imagem movimento do filme, por exemplo, cada frame é uma fotografia contínua, mas o tempo é quebrado em várias amostras. Já a quantificação das amostras numericamente é algo essencialmente novo, nas novas mídias.

O princípio da modularidade pode também ser chamado de estrutura fractal, pois como as fractais tem as mesmas estruturas em diferentes escalas. Nas novas mídias os objetos possuem a mesma estrutura modular do início ao fim. Ou seja, são objetos compostos por partes independentes entre si, sendo estas partes independentes também compostas por partes menores e igualmente independentes, até reduzi-las ao nível dos pixels ou caracteres de textos. Os objetos podem estar combinados com outros objetos ainda maiores, sem que com isso se perca a sua independência. A exemplo da utilização do *photoshop*, as partes de uma imagem digital são guardadas em camadas separadas o que permite que essas partes sejam substituídas ou deletadas com facilidade. Entretanto, convém esclarecer que o computador não segue esse padrão de modularidade ilimitadamente. Essa analogia tem limites, pois o programa pode não funcionar caso determinado módulo seja deletado (MANOVICH, 2000, p. 30-31)

O princípio da automação é possibilitado pela existência dos dois princípios anteriores, a representação numérica e a modularidade. Pela automação, acredita-se que a intencionalidade humana pode ser, em parte, retirada do processo criativo. Existem dois tipos de automação: a de “baixo nível” e a de “alto nível”. A de “baixo nível” está presente nas funções pré-definidas que existem na maior parte dos programas. É a possibilidade de o usuário criar ou modificar objetos a partir de modelos pré-existentes no programa e muitas vezes esses modelos são acionados automaticamente. O uso do *photoshop* para melhorar a

qualidade da imagem ou simplesmente a utilização de filtro na imagem modificando lhe a visualidade, são exemplos desse tipo de automação, bem como a correção automática de um texto (MANOVICH, 2000, p.32).

A de “alto nível” refere-se a tentativa de compreensão, pelo computador, e em certo grau, dos significados que envolvem a criação do objeto que está sendo gerado. Faz parte dessa automação os projetos de pesquisa em inteligência artificial. O exemplo citado por Manovich são o jogos, já que em quase todos os jogos comerciais existe um componente de inteligência artificial. No entanto, é preciso esclarecer que esse tipo de automação é extremamente limitado. Ou seja, os personagens dos jogos virtuais apenas possuem inteligência e habilidades porque o programa impõe rígidos limites às possibilidades de interação do usuário como o aparelho. A inteligência artificial do computador só pode responder nas estritas situações para o qual foi programado. Dentro da automação, destaque-se ainda a importância do acesso imediato de informação, pelas buscas automáticas. Na sociedade atual, não apenas a criação de novos objetos são importantes, importa também facilitar o acesso e a reutilização desses objetos, considerando o grande número de informação já produzida e disponível.

O princípio da variabilidade também chamado de mutabilidade ou líquido é uma consequência dos princípios da representação numérica e da modularidade. Ele consiste no fato de que os objetos digitais não são fixos, podem existir de diferentes formas, potencialmente em infinitas versões. A partir da representação numérica, os elementos são armazenados digitalmente, ao invés de o serem em um meio fixo. A partir da modularidade, esses elementos preservam suas identidades, possibilitando a individualização desses objetos em diferentes versões (MANOVICH, 2000, p.36).

Diferente de uma lógica industrial, onde várias cópias idênticas de um objeto são produzidas a partir de uma peça inicial, a variabilidade demonstra a lógica pós-industrial baseada na individualização. Como exemplo pode-se citar diferentes interfaces geradas a partir de uma informação; atualizações pelo computador de informação de um usuário – *update*; as diferentes escalas de um objeto com suas variações de tamanho e níveis de detalhes, e, ainda, a *hypermídia* que é compreendida como conceitualmente próxima a variabilidade, uma vez que considera os diferentes caminhos que um objeto nesse formato oferece como seus *links*.

O princípio da transcodificação consiste em traduzir informação para o formato digital. Este princípio também é possibilitado em decorrência da representação numérica como linguagem. Dos princípios é o que implica em maiores consequências para cultura

humana. A transcodificação significa uma transformação de códigos da cultura e das mídias em códigos computacionais. As novas mídias podem ser divididas em duas diferentes camadas: uma camada cultural e uma camada computacional. A camada cultural engloba categorias como histórias, mimese e catarse, comédia e tragédia, etc. A camada computacional envolve categorias como processo, pacote, classificação, emparelhamento, função e variável (MANOVICH, 2000, p. 45).

Ocorre que no processo da transcodificação o computador altera a estrutura organizacional dessas categorias da cultura para adequá-las à sua própria estrutura. Como a mídia é criada, distribuída, armazenada no computador, a lógica computacional vai influenciar significativamente a camada cultural. Por outro lado, a camada computacional também não é fixa e modifica-se rapidamente a partir de sua relação com a camada cultural. Assim, Manovich nos diz:

Em resumo, a camada computacional e a camada cultural influenciam uma a outra. É um outro conceito nas novas mídias, que nós podemos dizer que estão sendo compostos juntos. O resultado dessa composição é uma nova cultura computacional, uma mistura de significados humanos e computacionais, de modos tradicionais nos quais a cultura humana modela o mundo e os próprios meios do computador representá-lo (MANOVICH, 2001, p. 46, tradução nossa).²⁰

Assim, importa refletir sobre os efeitos da nova cultura computacional e suas relações com a cultura humana. A transcodificação de conceitos e categorias da cultura em formato computacional com a consequente substituição ao nível de significados e linguagens por outros significados que derivam da ontologia, epistemologia e pragmática do computador. Acrescente-se, ainda, a questão da programabilidade das novas mídias. São características sem precedente histórico. É neste contexto de mistura de significados humanos e computacionais que passamos a pensar o corpo em *screendance*.

2.5 O Corpo em *Screendance*

Experienciar a dança no universo das imagens técnicas, em *screendance*, pressupõe rever uma série de questões, a começar por entender que corpo é esse que surge na imagem técnica, qual a sua materialidade, qual a sua natureza, a qual espacialidade ele pertence, qual a sua potência. Esse corpo que ora me indaga não é o mesmo corpo em que

²⁰ *In summary, the computer layer and the culture layer influence each other. To use another concept from new media, we can say that they are being composited together. The result of this composite is a new computer culture – a blend of human and computer meaning, of traditional ways in which human culture modeled the world and the computer's own means of representing it.*

acordo todas as manhãs e sim um corpo mediado, um corpo digital, um híbrido que precisa ser (re)imaginado e constantemente (re)interrogado. Um corpo que ganha nova dimensão como afeto e produção de informação nova. Em tempos de telemática, um corpo nômade que cruza o espaço, rasga fronteiras, experimenta outras velocidades, penetra espaço de saberes, incita a potência do pensamento e na virtualidade se multiplica no tempo e no espaço.

Para entender esse corpo que surge na tela como imagem técnica, importa compreender sua composição e em que sentido ele carrega também algo de mim. Segundo Flusser, na imagem técnica são materializados conceitos a respeito do mundo. Sendo assim, em que medida esse corpo imagem técnica carrega além dos conceitos que concebem imagem que imagina o mundo, a potência em ambiguidade, indeterminação e subjetividade próprias da corporalidade na dança contemporânea? Pensar a perspectiva da (re)corporalidade na imagem técnica implica repensar a noção de corpo como mediador do mundo. Não apenas as mídias são mediadoras, é preciso compreender essas implicações por um viés contrário entendendo também o corpo como um mediador do mundo. Pensar a troca de informação do corpo com a tecnologia e o ambiente em contínua retroalimentação. Essas são provocações a serem desmembradas que anunciam um corpo híbrido em *screendance* e contextualizam a potência desse corpo dança como imagem técnica.

Importa antes refletir sobre o processo de virtualização do corpo como parte de um movimento de autocriação da nossa espécie. O trânsito de transplantes de órgãos, por exemplo, gera uma circulação entre corpos humanos, vivos ou mortos e até mesmo entre espécies distintas, como no caso do recebimento de um coração de babuíno por um ser humano. Implantes e próteses como filtros externos funcionando como rins sadios, lentes de contato, próteses de silicone, dentes falsos ultrapassam a fronteira entre o que é mineral e o que está vivo. Órgãos desterritorializados percorrem corpos constituindo um imenso corpo coletivo de distintos componentes, sem forma, em rede, um hiper corpo mundializado, como nos diz Pierre Lévy:

Um sangue desterritorializado corre de corpo em corpo através de uma enorme rede internacional da qual não se pode mais distinguir componentes econômicos, tecnológicos, médicos. O fluido vermelho da vida irriga um corpo coletivo, sem forma disperso. A carne e o sangue, postos em comum, deixam a intimidade subjetiva, passam ao exterior. Mas essa carne pública retorna ao indivíduo transplantado, ao beneficiário de uma transfusão, ao consumidor de hormônios. O corpo coletivo acaba por modificar a carne primária. Às vezes, ressucita-a ou fecunda-a *in vitro*.

[...] hoje nos associamos virtualmente num só corpo com os que participam das mesmas redes técnicas e médicas. Cada corpo individual torna-se parte

integrante de um imenso hiperorganismo híbrido e mundializado. Fazendo eco ao hipercórtex que expande hoje seus axônios pelas redes digitais do planeta, o hiperorganismo da humanidade estende seus tecidos quiméricos entre as epidermes, entre as espécies, para além das fronteiras e dos oceanos, de uma margem a outra do rio da vida (LÉVY, 1996, p. 30-31).

A virtualização dos órgãos ocorre também por meio da ampliação da percepção e é facilmente identificada nos sistemas de telecomunicação. O telefone amplia a percepção da audição, os sistemas de realidade virtual integram diferentes modalidades sensoriais. O telefone é uma forma de projeção da voz, um corpo sonoro que se separa do corpo tangível para estar em outro lugar em contato com outro corpo sonoro, uma realidade cotidiana. Para Pierre Lévy, nos sistemas de realidade virtual onde opera uma capacidade de afetar outros agentes e até mesmo de acionar aparelhos à distância, o que é transmitido é muito mais que uma imagem, pode-se falar em uma quase presença. Assim, no processo de virtualização do corpo não ocorre nenhum tipo de desencarnação, mas sim formas de (re)inventar o corpo.

Lucia Santaella aborda questões de corpo como estando no centro das inquietações e questionamentos de artistas e cientistas, no início do século XXI. A pesquisadora reinterroga o corpo sob o nome de corpo biocibernético, na era do pós-humano, investigando o estado da arte nas invenções que reúnem orgânico e maquínico em um corpo híbrido. Na convergência dos organismos com as máquinas, o corpo se transforma a partir de tecnologias como a realidade virtual, a robótica, a protética, a nonotecnologia, algoritmos genéticos e vida artificial (SANTAELLA, 2002, p. 123).

Em diferentes trânsitos de descorporificação e recorporificação, Santaella identifica sete classes representativas de novas identidades para o corpo: o corpo remodelado (uma busca de manipulação estética na superfície do corpo); corpo híbrido (um corpo ciborg que visa alterações fundamentais do corpo para aumentar sua funcionalidade interna, como próteses, lentes de contato ou implantes de biochips); corpo esquadrinhado (corpo investigado por máquinas para diagnóstico médico); corpo plugado (corpos que se movem no ciberespaço, enquanto seu corpo físico fica conectado ao computador); corpo simulado (corpo algorítmico, feito de tiras de números que variam desde corpos simulados a vida artificial); corpo digital (corpo doado depois de morto para ser transformado em dados digitais) e corpo molecular (manipulação de material genético por técnicas de bioengenharia e engenharia genética que alcançam desde experiências transgênicas até a clonagem do ser humano). O intenso espectro de possibilidades revela uma profunda crise da subjetividade e seu estado de interrogação (SANTAELLA, 2002, p. 132).

Em *screendance* temos o corpodança como matéria prima da imagem. O corpo humano da bailarina como um corpo sensível que traduz pelo movimento a expressão do seu ser, como uma interface entre o seu íntimo e o mundo. Captado inicialmente por aparelhos de fotosensibilidade, como aqui investigado, implica no surgimento de um corpo híbrido que carrega um pouco do corpo humano e dos aparelhos articulados por ideias, conceitos, técnicas, oportunizando a (re)imaginação de possibilidades estéticas e metafóricas para este corpo.

Douglas Rosenberg citando a pesquisadora Akira Lippid nos lembra que o movimento no cinema é medido em tempo e diferente da fotografia que preserva apenas o corpo, o cinema preserva a imagem do corpo em movimento. Nesse sentido “a própria preservação do gesto cria a possibilidade de que tais movimentos possam ser recorporalizados em uma espécie de *screenic body motion*, não do cinema e suas histórias, mas da tela e suas especificidades” (LIPPID, 2008 *apud* ROSENBERG, 2012, p. 57).

A preservação dos momentos em gestos gera um material a ser trabalhado e recalculado para tela explorando os potenciais virtuais e metafóricos dos corpos. Rosenberg nos diz ainda que antes da recorporalidade ocorre a descorporalização que a precede, de forma que as ideias sobre corporalidade precisam ser reinterrogadas. Fisicalidade, materialidade e a ordem natural do corpo serão modificadas pela linguagem das mídias digitais. O verbo a se considerar com atenção é (re)imaginar. O pesquisador nos diz sobre a recorporalidade e o surgimento de corpos híbridos:

Assim, ao desfazer a natureza temporal da "coreografia", recorporaliza os corpos que representa e também os rematerializa como híbridos que são tanto corpóreos como mediados. Assim, a desmaterialização (o desfazimento) dos corpos necessariamente precede sua recorporalização.

Enquanto a tecnologia ótica apresenta a possibilidade de uma representação fiel e realística do corpo, no *screendance* as imagens dos corpos são re-apresentadas e re-corporalizadas na intenção de criar um novo léxico de imagens movimento. Situando o movimento dentro de uma arquitetura da câmera – espaço da câmera – as relativas possibilidades tecnológicas permitem a exploração e a re-imaginação de possibilidades metafóricas e poéticas do corpo. Contudo, o relacionamento dos corpos com as tecnologias de representação, gravação e re-ordenação é complicado e diverso. Lippit sugere que a representação dentro do espaço da câmera é um tipo de “apagamento dos corpos no mundo” (ROSENBERG, 2012, p. 57).²¹

²¹ [...] thus, as it undoes the temporal nature of "choreography," recorporealizes the bodies it represents and also rematerializes those bodies as hybrid that is both corporeal and mediated. thus, the decorporealization (the undoing) of screenic bodies necessarily precedes their recorporealization.

O processo de recorporealização em *screendance* se dá com a preservação do gesto ou do corpodança que oferecem um material a ser (re)imaginado nas especificidades do aparelho. O corpo é modificado, a coreografia e a sua natureza temporal são transformados para outra configuração. A coreografia começa a despontar no espaço da câmera, o corpo é recalculado para o espaço da tela, um corpo que também é modificado pela espacialidade onde está inserido, o que faz com que esse corpo seja mais uma vez reconfigurado. A escolha da câmera, as lentes utilizadas, os movimentos de câmera são fatores que alteram a corporalidade e seu movimento e, dessa forma, a recorporalidade apresenta-se como um híbrido que é corporal e mediado.

Importante refletir sobre como a tecnologia ótica é trabalhada no contexto do *screendance*. Como herdeira legítima da perspectiva renascentista, ela a priori já carrega uma série de postulados, que organizam e determinam a imagem. Além disso, o desenvolvimento tecnológico amplia as possibilidades desses aparelhos, permite um tipo de precisão na imagem e seu uso, até o presente momento, tem seguido um caminho de ênfase na produção de uma imagem realística, embora existam outros caminhos e estéticas na imagem, como já foi mencionado anteriormente.

É facilmente reconhecível que os valores da dança ao vivo são profundamente alterados ou perdidos quando se tenta transpor a dança de palco na íntegra para uma imagem técnica. Simplesmente se esvai a presença, as texturas de movimento, as dinâmicas. Assim, o desafio no *screendance* passa a ser descobrir novos valores no híbrido que surgem da tensão entre tantas técnicas, naturezas, ideias e conceitos e o corpo, buscando não apenas a diferença que a imagem pode propor, mas uma multiplicidade de diferenças na reconfiguração do corpo como imagem.

Neste caminho de compreensão do corpo em *screendance* importa trazer a esta pesquisa duas importantes noções de corpo: o corpo em Spinoza e sua teoria dos afetos e o corpo modal de Michel Serres, para juntos e somados ao conceito de imagem técnica de Vilém Flusser chegarmos a uma conceituação de corpo híbrido em *screendance*.

While optical technologies present the possibility of faithful or realistic representation of the body, screendance pivots on images of bodies that are re-presented and recorporealized in order to create a new lexicon of movement-based images. Situating movement within the architecture of the camera-camera space-and its relative technological possibilities allws for an exploration of and re-imagining of metaphoric and poetic possibilities of the body. However, the relationship of bodies to the technologies of representation, of recording and re-ordering, is complicated and diverse. Lippid suggest that such representations within camera space are a kind a of "erasure of body in the world" (ROSEMBERG, 2012, P. 57).

2.5.1 Questões de Corpo e a Teoria dos Afetos em Spinoza.

Aqui somamos o pensamento do filósofo holandês Baruch de Spinoza e sua obra *Ética*. Uma abordagem segundo o método geométrico. Para Spinoza não existe hierarquia entre mente e corpo. “A mente e o corpo são uma só e mesma coisa, a qual é concebida ora sob o atributo do pensamento, ora sob o atributo da extensão” (SPINOZA, 2013, p. 167). A afirmação do pensamento monista em Spinoza implica em importantes consequências para o desenvolvimento de noções de corpo, já que representou uma importante influência para a filosofia contemporânea.

Na primeira parte de *Ética*, Spinoza apresenta sua tese fundamental demonstrando a tese do monismo, partindo de definições necessárias para construção de suas proposições filosóficas. Abaixo transcritas as de números três a cinco, da primeira parte.

03- Por substância compreendo aquilo que existe em si mesmo e que por si mesmo é concebido, isto é, aquilo cujo conceito não exige o conceito de outra coisa do qual deva ser formado.

04- Por atributo compreendo aquilo que, de uma substância, o intelecto percebe como constituindo a sua essência.

05- Por modo compreendo as afecções de uma substância, ou seja, aquilo que existe em outra coisa, por meio da qual é também concebido.

Articulando definições e proposições, Spinoza chega à tese monista demonstrando a incompatibilidade entre substancialidade e finitude. Nesta tese afirma-se a existência de uma única substância infinita constituída por infinitos atributos, dos quais temos conhecimento apenas do pensamento e da extensão. Assim, pode-se afirmar que tais atributos constituem-se da mesma substância. Neste sentido, corpo é um modo finito do atributo de Deus ou da substância, sendo a mente também uma modificação de outro atributo da substância, e esses atributos não se opõem.

Ressalte-se o alinhamento dessa pesquisa com a tese monista de Spinoza e observe-se, neste momento, a sua teoria dos afetos. Para o filósofo, o corpo humano é um indivíduo complexo, sendo composto de vários outros indivíduos. Em decorrência dessa complexidade, torna-se possível que ele afete e seja por outros corpos afetado a partir dos encontros que lhe surgem, podendo reter as afecções, ou seja, as modificações ocorridas pelas interações.

Entendendo melhor o corpo composto em Spinoza, Marcos André Gleizer nos diz sobre esses corpos como totalidades:

O todo não se reduz a mera justaposição das partes, mas define-se por uma lei que organiza as relações entre elas, uma estrutura que confere unidade e individualidade ao todo. Assim, o que define a individualidade de um corpo composto qualquer (seja ele humano ou não) é a relação constante segundo a qual suas partes comunicam seus movimentos entre si, de tal forma que qualquer variação nos seus componentes que não destrua essa relação preserva a identidade do indivíduo. Assim, um indivíduo composto pode sofrer múltiplas variações, afetar e ser afetado de várias maneiras pelos corpos exteriores, conservando sua individualidade através das trocas com o meio circundante (GLEIZER, 2005, p. 23).

Esse corpo pode ser compreendido como uma totalidade contida em outras totalidades, em uma escala que remonta ao infinito ou a uma compreensão do infinito de Deus ou da substância, sem deixar de preservar a sua individualidade.

Com o mesmo método físico geométrico que Spinoza tratou em sua obra *Ética da substância e da natureza e origem da mente*, ele trata da natureza e força dos afetos. O que pode o corpo? O questionamento permanece e nos interroga a todo instante. Spinoza nos diz que o poder do corpo está relacionado à ocorrência dos encontros entre os corpos e a capacidade desses corpos afetarem outros corpos e serem por eles afetados. “Por afeto (affectum) entendo as afecções (affeciones) do corpo, pelas quais a potência de agir desse corpo é aumentada ou diminuída, favorecida ou entravada, assim como as ideias dessas afecções”. (SPINOZA, 2013, p. 163). Na definição, Spinoza esclarece que tanto o corpo quanto a alma podem ser alterados pela força dos afetos e essa variação poderá ser tanto positiva quanto negativa na potência de agir desses corpos.

A afecção é a modificação que o corpo sofre quando da ação de um outro corpo. A ocorrência da afecção envolve o encontro entre os corpos. A partir disso, Spinoza define o bom encontro, afecções ativas gerando potência, ou o mau encontro, a despotencialização. Neste contexto, são duas as espécies de afecções: afecções ações e afecções paixões. Afecções ações estão relacionadas à potência de agir do corpo, podendo ser entendida como alegria ativa, uma boa composição entre os corpos. Já as afecções paixões decorrem de uma causa exterior ao corpo e podem ser paixões ativas ou paixões tristes. Paixões ativas quando do encontro de corpos que se compõem entre si, gerando potencialização. Paixões tristes, compreendida como potência de padecer, a partir de um encontro de corpos que não se compõem entre si, gerando despotencialização.

Assim, afecção refere-se à modificação que o corpo sofre quando do encontro entre os corpos e o afeto refere-se à passagem de um estado a outro dos corpos. Na variação de um estado a outro ocorre ou o aumento da potência de agir ou a diminuição dessa potência. Afeto diz respeito, então, a uma experiência de vida, uma transição de potência, de vitalidade.

As afecções podendo ser ações ou paixões se distinguem também quanto à autonomia ou heteronomia. As ações por dependerem apenas da nossa natureza caracterizam-se pela constância e autonomia, enquanto as paixões por decorrerem de uma interação com causas exteriores, caracterizam-se pela instabilidade e demonstram uma dependência em relação ao outro, heteronomia (GLEIZER, 2005, p. 39).

Da teoria espinozista importa trazer, ainda, o conceito de *conatus*, por estar também relacionado à potência de agir. “Por isso, a potência de uma coisa qualquer, ou seja, o esforço pelo qual, quer sozinha quer em conjunto com outras, ela age ou se esforça por agir, isto é, a potência ou o esforço pelo qual ela se esforça por perseverar em seu ser, nada mais é do que a sua essência dada ou atual” (SPINOZA, 2013, p. 175). As coisas finitas são dotadas de uma potência de agir que a exerce sob a forma de um esforço, impulso. Perseverar no seu ser envolve um tempo indefinido para conservar a sua própria natureza, não de uma forma estática, mas permitindo-se também a auto-expansão. Afeto é variação do *conatus*.

Na arte computacional digital é o afeto que proporciona uma estética no objeto modal. Relembrando Jacques Aumont, o cinema é movimento, já que os frames estão separados e se encontram no todo estético do agente. Assim a produção de um objeto modal em outro ser, foi realizada por outro agente e essas são noções que se aplicam também a sensação de realismo na virtualidade do movimento computacional no jogo. O movimento decorrente dos atributos pensamento e extensão coabitam a mesma estética quando do universo da obra de arte computacional filmica. “A arte é um modo de perceber o movimento, uma força de fazer o outro perceber o movimento proposto por outrem, por isso surge uma estética em espetáculo autoral. Como o ser é composto de mente e matéria, o objeto artístico é produzido pelo afeto da mente e tornado corpo no objeto da arte”, por um aspecto inerente a criação humana que Spinoza denominava *conatus* (PRAUDE; ROCHA).

Pensando questões de corpo em Spinoza e partindo novamente de sua tese monista, bem como do afastamento das noções de corpo advindos de modelos e metáforas mecanicistas, a pesquisadora Elisabeth Grosz nos diz que é possível pensar uma reconfiguração de corpos que supere dualismos, como aqueles que ocorrem entre as teorias feministas e a teoria dominante, lidando com uma diferença de corpos de forma não oposicional. A individualidade do corpo pode ser entendida como uma consequência de suas modalidades específicas e suas interações com o ambiente, dando a entidade a sua identidade, de forma que esta unidade não é produto de operações mecânicas, enquanto um sistema fechado, mas de uma sequência de estados numa pluralidade unificada. Nesse sentido,

A descrição espinosiana do corpo é a de um corpo produtivo e criativo, que não pode ser definitivamente “conhecido”, já que não é idêntico a si mesmo ao longo do tempo. O corpo não tem uma “verdade” ou uma “natureza verdadeira” já que é um processo e seu significado e suas capacidades vão variar de acordo com seu contexto. Não conhecemos os limites desse corpo ou os poderes que ele é capaz de ter. Esses limites e capacidades só podem ser revelados nas interações continuadas do corpo e de seu ambiente (GATENS, 1988 *apud* GROSZ, 2000, p. 64)

Para pensar as possíveis capacidades do corpo que surgem no universo das imagens técnicas relaciono a arte em *screendance* à força dos afetos em Spinoza e ao encontro entre os corpos, enfocando, especialmente, o encontro do corpo dança da bailarina com os aparelhos produtores de imagem técnica para gerar o aumento da potência de agir. Neste contexto, surge o Corpo Híbrido, como potência de afeto.

No encontro entre o corpodança e os aparelhos de imagem o corpo tornar-se corpo híbrido e ganha novas potências de afeto, torna-se capaz de ocupar outros espaços, (re)imaginado, multiplicado, pixelado, atravessando distâncias num fluxo que segue para gerar novas afecções e outros atravessamentos. Atente-se para o fato de que os encontros podem aumentar ou diminuir as capacidades de afeto. A variação de um estado a outro que pode gerar o afeto, na (re)invenção deste corpo, no agenciamento dos corpos relacionados, é aquela que nos interessa na obra em *screendance*.

Aprofundando as noções de corpo para que possamos (re)imaginá-lo em novas potências com os aparelhos produtores de imagem, seguimos com o pensamento do filósofo francês Michel Serres e seu corpo modal.

2.5.2 Questões de corpo em Michel Serres

Michel Serres nos diz que, atualmente, estamos vivenciando um processo de hominização em que o ser humano se faz a si mesmo sem que haja qualquer referência histórica pré-existente, possivelmente uma era de uma nova evolução, marcada por um tempo biotecnológico que segue ainda as leis gerais dos seres vivos, mas é também profundamente influenciado pela nossa cultura e projetos, já que estamos construindo o nosso tempo com atos e pensamentos, coletivos ou individuais. Michel Serres:

Ao modificar os genomas, ao produzir a reprodução, ao modificar geneticamente organismos que irão reagir, de maneira diferente ao ambiente, portanto à adaptação, começamos a inventar o tempo novo de uma segunda evolução. Sabemos, saberemos produzi-lo? Ao codificar nossos seres vivos, sem dúvida que o construiremos. Mas porquê? Com que intenção e com que objetivo? Para onde irá esse tempo (SERRES, 2004a, p. 57)?

Somos capazes de modelar nossos corpos, produzir vida, domesticar a morte, mas em meio a esse novo tempo surge uma questão antes não suscitada: qual a finalidade de nossos projetos? Essa é uma nova questão no que diz respeito à vida e à ciência, já que desde o *homo habilis* “a questão das causas finais se coloca no que diz respeito aos artefatos” e não à questão da existência. A ciência sempre se dirigiu aos questionamentos do “como” e não a dos “porquês”, e, nesse sentido, acelerou seus avanços. Com a possibilidade de manipulação da vida, “eis que o ser vivo se torna, em grande parte, num artefato”, será que deveríamos continuar a evitar essa questão (SERRES, 2004a, p. 58)?

O filósofo nos diz que nossas capacidades cresceram, mas nossos objetivos ficaram para trás e ainda não sabemos otimizar a escala de poderes de que dispomos. “Nunca tivemos tantos meios, mas, para nossa enorme vergonha, nunca tivemos tão poucos projectos. A diferença entre aquilo que poderíamos fazer e aquilo que fazemos caracteriza o nosso tempo de impotência onipotente” (SERRES, 2004a, p. 58). Os projetos estão atrasados em relação as nossas capacidades. Antigos projetos ligados a questões de morte, doenças e dominação não nos servem mais. É chegado, então, o momento de pensarmos os projetos em um contexto de vida e de paz? “Fabricamos ferramentas, armas e objeto [...] nunca fizemos sujeitos. Nunca fizemos homens. Nunca fizemos o homem. Nem individualmente, nem coletivamente, nem universalmente”. Apresenta-se uma questão humanista que se desdobra em múltiplas, da biologia à política. (SERRES, 2004a, p. 61).

A possibilidade de criar a vida e ao ser humano nos interroga de diversas formas. O que fazer de vidas criadas com nossas próprias mãos? Para onde ir? Serres nos lembra de que essas são questões tão importantes que não devem ser respondidas, pois não interessa saber que vida e que ser humano se pretende criar já que a riqueza deste reside justamente em deixar os seus fins indeterminados, em aberto, para que daí possam surgir novas capacidades. O homem sempre se recusou a saber quem era, mas não sabia porque se recusava. Agora sabe que não quer responder a essas questões, já que essas respostas implicam em uma definição que o limitaria. “O que é o homem? Resposta: algo possível num leque de poderes, a potência, sim, a onipotência, uma vez que pode tornar-se tudo. O que é o homem? Esse próprio leque, essa onipotência”. É justamente a ausência de um projeto definido, a ausência da definição do ser que faz com que a infinidade do homem comece. (SERRES, 2004a, p.63).

Neste contexto de possibilidades e potência, Michel Serres compreende o corpo. Capaz de metamorfosear-se, figurar-se, desfigurar-se e reconfigurar-se, o corpo assume variados modos, como ocorreu ao longo de toda a sua evolução. Para ele, o processo de hominização teve início quando o ser humano-animal se separa de sua arquitetura original,

deixa o seu corpo abrigo e coloca-se de pé. “Agachado em meio às curvas de forças projetadas por suas quatro mãos, o macaco não precisa de teto. As extremidades e a parte posterior de seu corpo o protegem”. De pé e sem a proteção de seu dorso, o humano acaba de nascer e movimenta-se a procura de um refúgio (SERRES, 2004b, 10).

Ereto o humano constrói a sua casa que se assemelha ao seu antigo corpo enquanto quadrúpede, cercado-se por cima, ao redor e dos lados, por telhas e tijolos, assim como o casco de uma tartaruga oferece proteção ao animal. Ereto seu coração, pulmão e demais órgãos vitais ficam expostos, trazendo para frente o frágil. Para Serres o processo de evolução está ligado a esse movimento de exposição, vejamos:

Nossa evolução e, talvez a evolução de toda vida consistem nessa dureza amedrontadora, tímida e temerária: não ficar na própria casa em repouso, sair em direção ao mundo das coisas, desalojar-se? Nascer implica expor o frágil ao rigor, o morno ao gelado, o flexível ao rígido, o terno a violência; isto é conhecer (SERRES, 2004b, p. 24).

Mover e trocar. A vida além de se deslocar também se transforma e efetua trocas. O corpo com seu metabolismo embate contra a desordem, mobiliza transações com o meio ambiente, luta pela vida no planeta. Neste contexto de metamorfoses ele se transforma, mas nunca seguindo uma lógica ou um tempo linear, nem apenas por mutação ou seleção natural. Indefinível sua reconfiguração segue caminhos inesperados e de forma bastante inovadora, o que ressalta o poder do corpo.

Entretanto, considerando o corpo evolutivo ou antropológico é preciso reconhecer que o corpo passou por inúmeros sofrimentos por doenças, carências, maus tratos e dores. Foi escravo da maldade, servo colonizado do espírito e de tantos poderes atuantes. Recentemente, por mudanças ocorridas no avanço da medicina, políticas de saúde e farmácia o corpo pôde se libertar de várias dessas mazelas como pestes e doenças até então incuráveis, para passar de um corpo cheio de impossibilidades e limitações, para viver em uma lógica da potência e das possibilidades. Assim, com o desmantelamento das limitações, Serres atualiza a pergunta “o que é o corpo? Resposta: não existe, foi mas já não é; porque passou a viver no modo do possível; só uma lógica modal o deixa apreender [...]. A melhor definição que podemos dar dele: um virtual encarnado” (SERRES, 2004a, p. 42).

Foram incontáveis os conhecimentos que contribuíram para libertar o corpo de anos de privações e couraças de sofrimento, e, justamente, com esses conhecimentos vieram mentalidades renovadas, economias adaptadas e novas organizações a permitir o surgimento de novos nichos para novos corpos. O conhecimento que resgata o corpo da opacidade não o

esgota, porque o corpo é movimento e muda, repentinamente, assim como muda o ambiente que o rodeia. Serres nos fala, então, de um corpo relativamente são e translúcido:

Graças a essa transparência relativa, recentemente adquirida, podemos agora, embora sem dúvida parcialmente, reconhecê-lo a ele próprio como instrumento importante de aquisição de conhecimentos. Mais modelável, armazena mil informações de posições, de movimentos, de intenções, de imitações e de adaptações, de codificações e de decisões. Fazia-o mais tolhido; fazia-o mas fá-lo melhor; fazia-o mas não dávamos por ele. Transparente, recebe e compreende; maleável, esquece e guarda; aberto, transmite; sólido, sabe; activo, corta. Este é o novo parceiro, no velho problema da origem dos conhecimentos. Mas, melhor ainda: inesperado, inventa. Nem tudo se passa no cérebro, longe disso. As ciências cognitivas encarnam-se (SERRES, 2004b, p. 43).

Múltiplo. O corpo se mostra de diversas formas, transitando entre o real e o potencial. “Meu corpo e nossa espécie existem menos no real concreto do que em potencial ou em virtualidade” (SERRES, 2004b, p. 52). O corpo está sempre a nos surpreender e potencialmente ele pode existir em todos os sentidos imagináveis. Relaciona-se com seu real concreto por suas metamorfoses, movimentos, transformação. Alheio a qualquer tipo de estabilidade, existe nos seus modos possível, impossível, necessário e contingente. Este corpo capaz é o corpo modal de Michel Serres.

Não apenas móvel ou movido por algo, nosso corpo não cessa de assumir milhares de formas imprevisíveis: ele se transforma. Longe da estabilidade, ele se move; longe do movimento isolado ele muda; estas metamorfoses imprevisíveis, por vezes necessárias, com frequência possíveis, só podem ser definidas como contingentes: são as quatro categorias da realidade que retornam.

Em resumo, o corpo não se reduz nem à fixidez nem à realidade: menos real do que virtual, ele visa ao potencial, ou melhor, ele vive no modal. Longe de um estar lá, ele se movimenta; não se desloca apenas sobre o trajeto daqui para acolá, mas forma-se, deforma-se, transforma-se, estende-se, alonga-se, figura-se, desfigura-se, transfigura-se; polimorfo e proteiforme, vocês não interromperão essas variações, a não ser que definam o corpo como capaz. O corpo pode (SERRES, 2004b, p. 138).

O corpo para Serres além de mover-se em suas metamorfoses, ser pleno de virtualidade e potência, pode ser reconhecido também como origem do conhecimento. Ele nos diz “que não há nada no conhecimento que não tenha estado primeiro no corpo inteiro, cujas metamorfoses gestuais, posturas móveis e a própria evolução imitam tudo aquilo que o rodeia”. O corpo é nosso saber, uma saber obtido a partir de outros corpos que também

aprendem com o nosso. Ele não se limita a ser um portador dos cinco sentidos, assume outras funções, funções cognitivas próprias (SERRES, 2004b, p. 68).

O caminho do conhecimento de que nos fala Serres começa na imitação. “A paixão nasce desses frente a frente, face a face, vis-à-vis e corpo a corpo [...]. Rosto, boca e mãos imitam de maneira móvel, expressiva e hábil”. Aprendemos sobre as emoções reconhecendo-as nos outros, experimentando-as, permitindo-se repetir e crescer. Mas a imitação também pode ocorrer por oposição, uma imitação ao contrário, que se transforma em conflito. Neste aprendizado, o amor imita ao ódio e o ódio imita ao amor, para que possam estar mesclados um ao outro. Se você odeia você copia, por oposição (2004b, p. 70).

Nessa trajetória do conhecer, Serres inova e nos apresenta outra ordem a ser percorrida que desconstrói o dogma de que todo conhecimento adquirido advém de uma explicação clara e que tudo que se pretende aprender precisa antes ser compreendido. Para o filósofo, é possível aprender tanto na sombra quanto na luz, pois o volume de coisas que apreendemos é muito superior àquelas que efetivamente compreendemos. Facilmente podemos constatar que algo aprendido na infância, só será compreendido na fase adulta, e outros saberes que fazem parte do nosso cotidiano sequer serão compreendidos. Assim, o segundo passo na ordem do conhecimento é a apreensão que é desvinculada da compreensão, e, nesse sentido, a ordem que se forma é antes imitar, apreender para depois compreender. Sobre a compreensão, Serres nos diz que “depende mais da capacidade de evoluir, de perder-se, de retornar, morrer ou expandir-se do que da explicação dada no momento da aprendizagem. [...] Andem, corram, vocês irão recuperar a fé, o corpo vai resolver a situação. O saber mergulha nele e dele ressurgem”. (SERRES, 2004b, p. 74).

A etapa que se segue no processo de conhecimento pelo corpo é a memória. O corpo copia e armazena “dados” a que Serres chama de “recordações encarnadas” que compõe a nossa primeira base cognitiva que se transformaram em programas. Quanto mais se expande esse arquivo ou “reservatório inconsciente” mais leve ele se torna em decorrência de suas adaptações. O corpo é, então, uma imensa memória de que a técnica se apropria e explora.

Assim como o corpo e o mundo, a vida se apresenta como uma imensa memória cujas reservas a atual revolução técnica explora.

[...] Artes e técnicas só se articulam se se apoiarem nas propriedades adaptadas dos objetos inertes ou dos seres vivos. Nós as imitamos menos do que imitamos sua maneira de imitar, recopiamos sua maneira de copiar, servimo-nos delas para nos lembrar que utilizamos menos sua memória como memória. As técnicas se assemelham a imitações de imitações, cujo

encadeamento se movimenta rapidamente das coisas ao corpo e deste aos nossos suportes.

Antes de qualquer técnica de armazenagem e transporte de signos, o corpo continua a ser o primeiro suporte da memória e da transmissão (SERRES, 2004a, p. 78).

Portanto, o corpo tem como um dos seus atos especializados a memória ou a armazenagem de dados. As técnicas inventadas ao longo da hominização copiaram e imitaram os procedimentos do corpo de receber, emitir, conservar e transmitir. O ser humano se esquece de que os suportes de memorização, armazenagem e transportes de signos a que nos valem hoje, por exemplo, com os computadores e suas técnicas embutidas, seguiram-se após o desempenho dessas mesmas funções operadas por nossos corpos no mundo.

Após imitar, armazenar, lembrar, o corpo, inesperadamente, inventa. Sim, o corpo cria e aí reside grande força e entusiasmo que lhes são próprios. Para que ocorra a invenção o corpo repete a ação e na repetição ele produz algo novo, superando uma perpetuação do armazenado. Repetição e invenção é um paradoxo, mas Serres nos diz que nada resiste ao treino. Mesmo quando não tenho solução para uma questão, o ato de treinar, repetir e colocar o corpo diante do desconhecido faz com que ele invente a solução. “Porque o pensamento sem a invenção não conta. [...] Ora uma vez mais o treino é paradoxal, porque ao repetir o mesmo gesto, a mesma procura, a mesma preocupação que desperta cedo, obriga a mudar de corpo ou de mundo e promove algo novo” (SERRES, 2004b, p. 45).

Entretanto, importa perceber que a imitação e a repetição que leva à invenção não se confundem com uma imitação, repetição desprovida de espaços de liberdade, pois na falta dessas condições a imitação apenas se reduz a hábito ou obediência que conduz à escravidão. A imitação que almeja invenção não se fixa no corpo do outro, mas sim no que ele produz e desenvolve independente de suas causas, libertando-se da perpetuação de gestos cristalizados (SERRES, 2004b, p. 82).

O poder que decorre dos variados modos de ser, em sua lógica flexível, encontra ressonância na cena artística da dança contemporânea. O intérprete criador, as composições colaborativas, a improvisação são conceitos e práticas amplamente difundidos e exercitados, na atualidade, que também podem ser entendidos como pautados nas metamorfoses pelas quais passa o corpo e que Serres define como contingentes ou circunstanciais, necessárias, possíveis e por vezes impossíveis (MENDES, 2013, p.56).

A virtualidade do corpo, sua inventividade, a capacidade de transformação para assumir diferentes modos ao longo de toda a sua evolução, afirmadas aqui, por Michel Serres,

oferecem sustentação para pensar o corpo híbrido na *screendance*, conforme veremos a seguir. Um corpo que encontra-se com a tecnologia contemporânea da imagem, transforma-se em imagem técnica, superfície imaginada, e carrega consigo a indeterminação de um corpo que não se quer definível, já que plenamente capaz de inesperadas metamorfoses.

2.5.3 (Re)Corporalidade: Corpo Híbrido

A compreensão de corpo híbrido aqui desenvolvida procura lançar luz ao corpo que surge no universo das imagens em *screendance*. Um corpo inventivo, reconstruído a partir da riqueza da matéria prima que é o corpodança da bailarina em seu encontro com os aparelhos contemporâneos de produção de imagem e para isso se apoia na teoria dos afetos de Spinoza, no conceito de imagem técnica de Vilém Flusser e no corpo modal de Michel Serres.

Este corpo em *screendance* não se confunde com o corpo da bailarina ou sujeito dançante, ele está reconfigurado pela linguagem das novas mídias, é corpo digital, não está sujeito às mesmas forças que incidiam no corpo da bailarina quando nos momentos de ensaio em estúdio, ou no set de filmagem durante as gravações. Portanto, pertence a outra espacialidade e tempo. O corpo sofre afecção pelo encontro com os aparelhos de imagem, não é mais o mesmo. Ocorre uma alteração da potência de agir, que pode ser aumentada ou diminuída a depender da natureza desse encontro. Potencializada quando os corpos compõem entre si, ou despotencializada, quando não ocorre uma boa composição entre os corpos.

Assim, corpo híbrido é corpo que passa a ter outras potências, é resultado da co-imbricação entre corpo e aparelhos. Entendo que o que se procura na arte em *screendance* é justamente a diferença, a potencialização desse corpo mediado pelos aparelhos. Não se trata mais do mesmo corpo, foram deixadas para trás virtudes e deficiências, é corpo transformado, mas embora não seja mais o mesmo corpo, carrega traços humanos de expressividade do corpodança e sua riqueza em ambiguidades.

Indaga-se, então: que tipo de composição levará a um aumento da potência de agir? Como compreender qual o grau da minha potência ou como selecionar esses encontros de forma a aumentar o poder de afetar e ser afetado? Peter Pál Pelbart nos diz:

Então, somos um grau de potência definido por nosso poder de afetar e ser afetado, e não sabemos quanto cada um de nós é capaz de afetar e ser afetado, é sempre uma questão de experimentação. Não sabemos ainda o que pode o corpo, diz Espinosa; só o descobriremos ao longo da existência. Ao sabor dos encontros, vamos aprendendo a selecionar o que convém com o nosso corpo, o que não convém, o que com ele se compõe, o que tende a decompô-lo, o que aumenta a sua força de existir, o que a diminui, o que amplia sua potência de agir, o que a reduz. Vamos aprendendo a selecionar nossos encontros e a compor; é uma grande arte essa da composição. Com que elementos, matérias, indivíduos, grupos, ideias, minha potência se compõe, para formar uma potência maior? (PELBART, 2009, p. 47-48)

Assim, as escolhas a serem realizadas no processo de criação e composição do corpo em *screendance*, serão consideradas fatores de definição do estado de afecção. Fazem parte desse processo a reconfiguração do corpo no enquadramento da imagem, a escolha dos bailarinos com suas capacidades particulares de afeto, a escolha dos diretores de criação com suas provocações e experimentações, as escolhas dos aparelhos e suas estéticas e tantos outros.

Esta pesquisa embora reconheça que são múltiplos os encontros a gerar um aumento da potência de agir, opta por focar o encontro do corpodança com os aparelhos que produzem imagem (figura 7) e, nesse encontro, compreender o processo da (re)corporalidade e o surgimento de um corpo híbrido na *screendance*. Abaixo, o pesquisador Douglas Rosenberg nos diz sobre a reconstrução do corpo:

Em uma extremidade deste espectro está a documentação: a gravação de uma performance de dança ao vivo. No extremo oposto do espectro está *screendance*: a articulação de ideias coreográficas completamente contingente das especificidades do espaço de mídia. É neste extremo do espectro onde as ideias sobre o corpo podem ser desamarradas (desvencilhadas) dos absolutos somáticos e corpóreos, onde os corpos podem ser re-imaginados e, sim, recorporealizados. A recorporealização refere-se à literal reconstrução do corpo da dança por meio de técnicas para

tela; Por vezes, uma construção de um corpo impossível, não onerado pela gravidade, restrições temporais, ou morte (ROSENBERG, 2012, p.55, tradução nossa)²².

Como nos diz Rosenberg, a (re)corporalidade é a reinvenção do corpo nas especificidades da mídia. Neste espectro de possibilidades de reconstrução do corpo é preciso ainda considerar o espaço físico onde este corpo está inserido, pois este espaço também faz parte da imagem captada e provoca transformações neste corpo. Ou seja, importa considerar as afecções que o corpo sofre quando modificado pelo espaço em que está inserido, no quadro da câmera. Há que se perceber as interferências da espacialidade sobre o corpo. No quadro da imagem, corpo torna-se espaço e espaço torna-se corpo. Sob o olhar mediado da câmera, provoca-se a (re)corporalidade.

Figura 7 - Intérprete Edi Oliveira. Encontro do corpodança com a câmera. (Re)corporalidade. Mosaico, 2011.



Fonte: Acervo da Autora

A pesquisadora Carolina Duarte utiliza a nomenclatura dancine para discutir a associação entre a dança e o cinema, na imagem movimento, tendo o corpo como interface

²² *at one end of this spectrum is documentation: the recording of a live dance performance. at the opposite end of the spectrum is screendance: the articulation of choreographic ideas completely contingent on the specificities of media space. It is at this end of spectrum where ideas about the body can be unmoored from somatic and corporeal absolutes, where bodies can be re-imagined and, yes, recorporealized. recorporealization refers to the literal reconstruction of the dancing body via screen techniques; at times a construction of an impossible body, one not encumbered by gravity, temporal restraints, or death (p. 55).*

das duas linguagens. A pesquisa aborda a percepção da relação de três espaços que se relacionam: o espaço do corpo, o espaço da tela, e o espaço físico, tratando-os como espaço-trio. Nesse sentido, dancine propõe uma conciliação heterogênea de espaços capazes de dialogar entre si ou propor intenções que provoquem novas situações. Assim, ela propõe a percepção de novas perspectivas que se constroem a partir da relação do espaço-trio. Juntos, o espaço do corpo, o espaço físico e o espaço da tela criam heterotopias²³ ou espaços outros. Nas palavras de Carolina Duarte:

Estes espaços relacionados entre si sugerem situações novas, perspectivas diferenciadas do olhar, deslocando o olhar do espectador, conduzindo-o a apreciar a dança não somente pelo referencial do corpo e seu gestual, mas também através da sua inserção e apropriação do espaço, e do enquadramento e movimento de câmera proposto. É reinvenção do quadro, no que concerne à dança, através do espaço-trio (DUARTE, 2012, p.213).

Sob a perspectiva do espaço, espaço do corpo, espaço físico e o espaço da tela, no quadro da imagem, quando relacionados, provocam novas percepções na obra em *screendance*. Sob a perspectiva do corpo, importa perceber o impacto que esses espaços exercem sobre o corpo. Isso ocorre porque no enquadramento da câmera as bordas ou as extremidades na imagem tocam o corpo e também provocam a (re)corporalidade.

Neste contexto investigativo sobre a (re)corporalidade, apresento abaixo trecho de entrevista, realizada por *email*, com a artista Ivani Santana, pós-doutora em dança telemática e pesquisadora em dança e tecnologia há mais de vinte anos. Santana com sua experiência em criação e pesquisa nos apresenta a sua compreensão sobre a proposição artística da videodança, esclarecendo sobre os elementos que a compõem.

Micheline: Como você entende o corpo que surge no filme dança digital ou videodança?

Ivani: Antes de mais nada, utilizo como substantivo feminino: a videodança, pois a considero como uma linguagem. Trata-se de uma proposição artística em que a dança é esse acoplamento entre (corpo/movimento) + (câmera/captação) + (locação/contexto) + (montagem/edição). Esses termos não se separam. Não há um corpo, um sujeito dançante, e sim um contexto dançado por esses termos. O que vemos não é um corpo bailarino, mas o que a câmera cria em comunhão com todos esses termos.

²³ Heterotopia é um conceito criado por Michel Foucault e refere-se a lugares que possuem múltiplas camadas de significação estando ligadas a recortes do tempo. “Em geral, heterotopia tem como regra justapor em um lugar real vários espaços que, normalmente, seriam ou deveriam ser incompatíveis. O teatro, que é uma heterotopia, perfaz no retângulo da cena toda uma série de lugares estranhos. O cinema é uma grande cena retangular, no fundo da qual, sob um espaço de duas dimensões, projeta-se um novo espaço de três dimensões” (FOUCAULT, 2013, p. 24).

Ivani Santana inicia sua fala ressaltando a videodança, como um substantivo feminino, em uma linguagem artística que agencia termos que não se separam. Acompanho sua posição quando compreende que (corpo/movimento), (câmera/captação), (locação/contexto) e (montagem/edição) estão juntos e conectados para resultar na dança em *screendance*. A ideia é que estes termos transmitam a sua potência um ao outro para que daí resulte em um contexto dançado. Também acompanho seu pensamento quando entende que não assistimos mais ao mesmo sujeito dançante que anteriormente foi captado pela câmera, não se trata mais do mesmo corpo da bailarina intérprete, os aparelhos estão de tal modo acoplados que o que resulta desse encontro é um outro distinto e produto de uma soma, a que chamo de corpo híbrido.

Flusser nos diz que aparelho é brinquedo capaz de produzir imagem técnica e o que caracteriza o aparelho é o fato de estar programado. Assim temos o corpo/movimento em uma locação contexto, em interação com alguns aparelhos, seja de captação ou edição de imagens. Flusser nos diz, ainda, que imagens estão inscritas em seus programas enquanto virtualidades. Então (re)criar o corpo como corpo híbrido no universo das imagens técnicas passa pela consciência desses programas, ou seja, pelo fato de que as imagens técnicas materializarem determinados conceitos sobre o mundo que estão implícitos na construção dos aparelhos que lhes dão forma. Entretanto, Flusser nos fala também sobre o desafio de agirmos como jogadores, na tentativa de produção de informação nova.

Estando aparelhados, é preciso se afastar da produção redundante e agir como jogadores que brincam com e contra o aparelho, perceber o que as virtualidades do corpo, da imagem e da telemática têm de revolucionário, no sentido de produzir informação nova. Entendo que o corpo é elemento desse jogo e reinventá-lo como corpo híbrido, em *screendance*, é lançar-se para a vertigem da aventura, no jogo da troca de informações e dos encontros.

Enquanto aparelho é brinquedo programado, o corpo, com suas metamorfoses é elemento indefinível nesse jogo, logo o corpo híbrido que nasce desse encontro carrega sua potência em ambiguidade e indeterminação juntamente com técnicas, conceitos e programas do aparelho. O corpodança, especialmente da dança contemporânea opera em caminhos outros, caminhos de sensibilidade que não são deterministas, nos tocam e acessam o nosso sentir por uma via em discurso não explicativo. Compõe-se como uma potência afetiva em escrita de abertura do imaginário, provocando novos saberes, como nos diz Laurence Leloupe:

A dança, especialmente a dança contemporânea pode falar com a imaginação de todos, sem um discurso explicativo. A percepção de um corpo em movimento aciona aberturas do imaginário, caminhos interiores próprios de cada um e que seria ofensivo tentar controlar ou mesmo orientar. (...) O corpo, especialmente o corpo em movimento é tanto sujeito, objeto e instrumento de seu próprio saber. A partir daí, uma outra percepção, uma outra consciência do mundo pode despertar. E, sobretudo uma nova maneira de sentir e de criar (LOUPPE, 2004, p. 13, tradução nossa).²⁴

Na potência de ser indefinível, de provocar aberturas para um outro sentir, ser instrumento de seu próprio saber, importa reconhecer ao corpo sua capacidade de organizar-se, ser pleno para constituir-se a si mesmo efetuando trocas com o ambiente, podendo ser compreendido também como um mediador do mundo.

Helena Katz e Chritine Greiner desenvolveram juntas o conceito de corpomídia, onde o movimento é compreendido como matriz da comunicação. Por esse conceito o corpo não é simplesmente um veículo por onde a informação passa e depois é devolvida ao mundo, mas sim que as informações capturadas passam a fazer parte do corpo. Rechaçando a teoria do corpo recipiente, corpo e ambiente são compreendidos como implicados em um processo co-evolutivo e juntos produzem uma “rede de pre-disposições perceptuais, motoras, de aprendizado e emocionais” (GREINER; KATZ, 2005, p. 130). Nessa troca, as informações selecionadas são captadas pelo nosso processo perceptivo, com perdas habituais como ocorre em qualquer processo de transmissão e depois reconstruídas. De maneira particular as informações se organizam e se transformam em corpo.

O corpo não é um meio por onde a informação simplesmente passa, pois toda informação que chega entra em negociação com as que já estão. O corpo é resultado desses cruzamentos, e não um lugar onde as informações são apenas abrigadas. É com essa noção de mídia de si mesmo que o corpo mídia lida, e não com a ideia de mídia pensada como veículo de transmissão. A mídia à qual o corpo mídia se refere diz respeito ao processo evolutivo de selecionar informações que vão constituindo o corpo. A informação se transmite em processo de contaminação (GREINER; KATZ, 2005, p. 131).

Neste sentido de contaminações, as pesquisadoras nos dizem que nossos corpos nos proporcionam as experiências por meio dos já citados processos perceptuais, aparato

²⁴ *La danse, et surtout la danse contemporaine, peut parler à l' imagination de chacun sans passer par un discours explicatif. La perception dun corps en mouvement déclenche des ouvertures d'imaginaires, des cheminements intérieurs propres a chacun, et quil serait bien impertinent d'aller contrôler, ou même orienter. (...) Le corps, et surtout le corps em mouvement soit à la fois le sujet, l'objet et l'outil de son propre savoir. A partir de quoi une autre perception, une autre conscience du monde peut s'éveiller. Et surtout une nouvelle façon de sentir et créer (LOUPPE, 2004, p.13).*

motor, fluxo emocional e capacidades mentais e outros, interagindo no ambiente por meio de ações como mover-se, comer, manipular objetos, relacionar-se com outras pessoas. Ampliando para um conceito de dança, acrescentam: “o ato de dançar, em termos gerais, é o de estabelecer relações testadas pelo corpo em uma situação, em termos de outra, produzindo, neste sentido, novas possibilidades de movimento e conceituação” (GREINER; KATZ, 2005, p. 132).

A pesquisadora Ana Carolina Mendes ao investigar as possíveis relações de um pensamento que fundamenta as novas tecnologias digitais com as transformações estéticas que vem ocorrendo na dança contemporânea construiu o conceito de movimento tecnologicamente contaminado. Nesse caminho, reconhece que o ser humano (corpo como totalidade do ser) sofre modificações pelas trocas que opera com as tecnologias digitais e o mundo e essas modificações podem ser identificadas no movimento da dança contemporânea, como marcas desse diálogo. Assim, em análise do espetáculo *Formas Breves*, de Lia Rodrigues, ela nos diz que é possível reconhecer um movimento que fala a partir das contaminações. Vejamos:

Uma estrutura, no todo, facetada, porém rizomática a cada momento. Nela marcas da contaminação com o pensamento filosófico contemporâneo e com a estética do produto das mídias digitais: multiplicidade, modularidade, variabilidade. Mas não apenas aí. Cada “texto curto” é, em si, feito de movimentos que denunciam essa contaminação.

A quase total ausência de recursos cênicos – tecnológicos digitais ou não – do espetáculo evidencia o recurso tecnológico que é o próprio corpo. É da pesquisa do movimento que o corpo de hoje é capaz de produzir que o *Formas breves* nasce, e nas escolhas entre as diversas opções de produção, o corpo se mostra em toda a sua atualidade e contaminação. Um corpo que faz e que vê o que faz, contaminado tanto em seu fazer quanto em seu olhar, e que pensa e se posiciona diante da contaminação (MENDES, 2010, p. 111).

Neste contexto de contaminação e processo de retroalimentação em que a camada cultural e a camada computacional influenciam uma a outra, especialmente possibilitada pela transcodificação, é que pensamos a (re)corporalidade em *screendance* como um híbrido que é corpóreo e mediado, misturando elementos que vêm de significados humanos e computacionais digitais.

Este corpo agora (re)corporalizado pode ser compreendido como o corpo modal de Michel Serres: “não se reduz nem a fixidez nem à realidade: menos real do que virtual, ele visa ao potencial, ou melhor vive no modal”. Corpo híbrido em *screendance* é corpodança que transforma-se, figura-se, desfigura-se, reconfigura-se, tem suas informações traduzidas

para código digital, em representação numérica, carregando, portanto, informações da dança no corpo humano e dos aparelhos digitais. É um corpo que não se configura como uma superfície efetiva, mas uma superfície imaginada, um corpo híbrido em pixels que em discurso não explicativo se abre ao imaginário e extrapola a imagem técnica.

CAPÍTULO 3 - O CORPO HÍBRIDO EM SCREENDANCE

3.1 O Corpo Híbrido em Iza e Elisa, as ex-virgens que valiam bois.

Este terceiro capítulo é dedicado a ampliar a compreensão do que vem a ser o corpo híbrido na obra em *screendance*, a partir de uma abordagem prática na experiência da criação artística em *Iza e Elisa, as ex-virgens que valiam bois*. Serão retomados alguns dos conceitos principais analisados no capítulo anterior, como corpo, imagem técnica, corpo híbrido. Esta obra foi desenvolvida na disciplina ministrada pelo Professor Doutor Marcos Mota, do departamento de artes cênicas, do Instituto de Artes da Universidade de Brasília, IDA-UNB, no ano de 2014.

O projeto *Iza e Elisa* parte de uma inspiração que vem da linha, quando nos foi solicitado que escolhêssemos um trecho da obra literária *Iliada*, de Homero, para dar início a uma nova obra. A riqueza da poesia narrativa grega, estima-se tenha sido escrita no século XIII a.c. A persistência em descobrir quem somos nós e a complexidade do ser humano que tanto inspirou a narrativa grega, como a manteve viva através dos séculos continua a mover a criação, seja ela qual for o seu formato ou configuração.

Na busca de se conhecer a obra de Homero, é preciso antes ampliar os horizontes e compreendê-la não como um modelo de arte estável, mas como um lugar de discussão, que promove o encontro entre intérpretes e audiência. Assim é possível provocar novos questionamentos sobre a apropriação criativa e transformativa de uma tradição, indicando uma efetiva mudança na compreensão dessas obras (MOTA, 2010, p. 25).

Iniciar um novo projeto requer a liberdade de sentir a vertigem inquietante da experiência criativa. É permitir-se entrar em um labirinto, nele se provocar e se divertir ao estabelecer relações entre afetos, estéticas e políticas e, ao final, criar uma saída que se conecte com universos possíveis, reconhecendo a potência das subjetividades que se criam a partir dos encontros. Sobre a potência da criação e a tecnologia contemporânea, André Parente nos diz:

O campo científico, tecnológico, social e econômico não é apenas domínio da razão, mas também espaços de produção e de agenciamentos de múltiplos, capazes de liberar as forças da imaginação e da vida. As novas tecnologias da imagem não são representantes de uma racionalidade tecnocientífica que levaria necessariamente ao esquecimento do ser, pura mitologia heideggeriana, mas sim a formas de subjetividade que engendram processos de modelagem os mais diversos que podem vir a liberar (ou não) as forças criadoras (PARENTE, 1999, p. 26).

O percurso aqui demonstrado revela a amplitude da jornada, a transformação entre o momento inicial e final do desejo de reinventar e reescrever a história do corpo feminino em gesto criativo e político.

3.1.1 Sobre o Que Nossos Corpos Querem Falar?

Retornando aos primeiros momentos da criação de *Iza e Elisa*, deparei-me com quinze mil versos, subdivididos em XXIV cantos da obra de Homero. A trama relata um incidente ocorrido nos arredores da cidade grega de Tróia, focando sua atenção no ódio do bravo Aquiles, filho do mortal Peleu e da deusa Tétis. A primeira leitura da obra é o momento do reconhecimento da trama, seus personagens centrais, suas decisões e implicações. Em um segundo momento já é possível realizar uma leitura enciclopédica, ou seja, dedico-me a gerar dados acerca do material de leitura para que possam ser aproveitados. Evolui-se, então, para uma leitura aplicação do material. No decorrer dessa sequência, em meio a muitas provocações que a obra suscita, fui pungentemente ferida.

Diversos temas instigantes mereciam ser repensados e recriados, em uma nova poética, mas foi no canto XXIII, que uma motivação, de imediato, provocou-me profundamente a atualizar o corpo, como corpo híbrido, em *screendance*:

De imediato colocou o Pelida os prêmios do terceiro concurso,
mostrando-os aos Dâneos: era o concurso da luta dolorosa.
Àquele que vencesse iria uma enorme trípode para lume,
a qual os Aqueus avaliam como valendo doze bois.
E para o homem vencido pôs no meio uma mulher,
perita em muitos labores, que valia o preço de quatro bois.
Aquiles pôs-se de pé e assim disse aos Argivos:
“Levantai-vos, vós que competireis neste concurso” (HOMERO, 2013, p. 644).

A partir da leitura deste trecho da obra, realizei a escolha de abordar questões do feminino, provocando também reflexões existenciais sobre a condição humana e sobre valor. Quanto vale a vida? Esta é uma questão largamente presente e posta à reflexão no épico poema. Mas como atualizar a questão para condição do feminino, retratando a problemática da configuração de corpos e da própria política sem cair em enclausuramentos binários.

Em seus estudos, Judith Butler questiona: “que possibilidades políticas são consequência de uma crítica radical das categorias de identidade? Que formas novas de política surgem quando a noção de identidade como base comum já não restringe o discurso sobre políticas feministas” (2003, p. 9)? A dança é um dos modos de escrita efêmera que não comporta determinismos e trabalha com uma ampla margem de interpretação do sensível.

Reescrever a política do corpo, no corpo por meio da obra em *screendance* é um desafio necessário e atual para produção e valorização de subjetividades. Butler nos acrescenta:

O gênero não é escrito no corpo como se inscreve ininteligivelmente na carne dos acusados o torturante instrumento da escrita de *A Colônia Penal*, de Kafka. Não se trata de saber que sentido essa inscrição traz em si, mas sim que aparato cultural organiza esse encontro entre o instrumento e o corpo, que intervenções são possíveis nesta repetição ritualística” (BUTLER, 2003, p. 210).

Neste momento, a inquietação que se faz presente é a de organizar escolhas que provoquem uma reflexão atual sobre do corpo feminino e qual a nossa responsabilidade na constituição desse corpo. “Ainda que tenhamos que lutar por liberdades individuais, temos que pensar o lugar de corpos atuantes e de corpos movendo-se livremente dentro de uma democracia” (BUTLER, 2015, p. 24). Esse é o corpo pelo qual me interesso e procuro dirigir minhas escolhas intuitivas e calculadas, consciente dos afetos, das técnicas e perspectivas, do jogo que se instaura quando estamos vivos em trânsito de composição.

Ainda pensando as escolhas que delimitam sobre o que nossos corpos querem falar, importa perceber e escapar a vetores de força que remetem a determinismos implícitos em um plano de enquadramento. A forma pela qual a imagem se estrutura na tela contém um contexto político que é formulado e renovado pelos enquadramentos propostos. Não apenas a imagem está organizada diante dos olhos, mas o que se configura é um sentido organizador da percepção e do pensamento. Sobre como a percepção já pode vir estabelecida na imagem, Butler nos diz:

Pretendo compreender, em particular, como os enquadramentos que alocam a condição de ser reconhecido de certas representações do humano remetem, eles mesmos, a normas mais amplas que determinam o que será ou não uma vida passível de luto. Minha opinião – que certamente não é nova, mas vale ser repetida – é que a maneira pela qual respondemos a dor dos outros e se o fazemos, e a maneira como formulamos críticas morais e articulamos análises políticas dependem de certo campo de realidade perceptível já ter sido estabelecido. Nesse campo de realidade perceptível, a noção de humano reconhecível se forma e se reitera, em oposição àquilo que não pode ser nomeado ou encarado como humano, uma representação do não humano que determina negativamente e perturba potencialmente o que é reconhecidamente humano (BUTLER, 2015, p. 100).

A filósofa dialogando com o pensamento de Susan Sontag situa sua crítica no contexto das recentes guerras mundiais abordadas no seu livro *Quadros de Guerra*, recentemente traduzido para o português, quando chama a atenção para a questão dos enquadramentos que permitem uma representabilidade do humano e quais não a permitem.

Segundo a autora certos enquadramentos epistemológicos definem quais vidas merecem ser passíveis de luto ou quais sequer serão consideradas vidas e portanto não passíveis de perda.

Neste sentido, as molduras retratadas na imagem podem ser compreendidas como operações de poder que impõe uma dramaturgia coercitiva estabelecendo as perspectivas aceitáveis. Assim, as imagens propostas juntamente com as palavras usadas em sua descrição produzem uma matriz interpretativa para o que chega aos olhos. Neste oportuno contexto de guerra, Butler propõe o exercício de enxergar a restrição do perceptível.

Esse é o primeiro dos motivos pelo qual entendo que no fazer *screendance* as técnicas do cinema não podem ser simplesmente importadas para o uso na dança. Há que se criar espaços para produção de subjetividades, no hibridismo, no tensionamento entre as linguagens, na liberdade que a poética da *screendance* permite para propor novas percepções sobre a imagem. Relembrando Rosenberg, a vídeo art surgiu sem regras estabelecidas na sua linguagem, com uma espécie de DNA-free, o que nos serve de grande inspiração para um genuíno encontro da dança com os aparelhos e a produção de diferenças.

3.1.2 Preparando o Corpo

O processo criativo iniciou com a participação de três intérpretes com perfis diferentes e distintas trajetórias artísticas. Elisa Teixeira, bailarina e atriz, com maior experiência na área da dança, Fernanda Cabral, atriz, bailarina e cantora musicista, Iza Cavanelas, atriz. Fernanda e Iza estavam familiarizadas com a inspiração inicial literária de Homero, pois também desenvolviam seus processos criativos no tema. As três intérpretes sabiam que era meu desejo realizar um trabalho no formato *screendance*, objeto das minhas pesquisas nos últimos anos, a partir do trecho destacado, anteriormente, do livro, tendo-o como uma inspiração livre para uma nova obra voltada para atualização do corpo feminino.

Destacarei aqui alguns dos exercícios desenvolvidos nos laboratórios de criação ao longo de três meses do processo criativo. A ideia inicial era permitir ao corpo falar suas dores, alegrias, vitórias, fracassos, desejos, indignações, temores, raivas, euforias... despertando, assim, o arquivo de vida de cada intérprete, permitindo que cada uma trouxesse a sua verdade emocional no corpodança e nada melhor do que começar com o próprio corpo, em silêncio.

Em repouso, começamos, então, um relaxamento dirigido para que cada uma percebesse qual o estado do seu corpo. Entregar o peso ao chão, acomodar os ossos, músculos, pele, deitar o pensamento, aquietar a respiração, liberar tensões, deixar escapar os

sons, dilatar a percepção, preparar o corpo no exercício do não fazer. “É do silêncio que nasce o verbo. [...] o movimento só pode nascer da imobilidade” (LECOQ, 2010, p.68).

O arquivo de corpo de cada intérprete trazia em si inúmeras técnicas trabalhadas ao longo de suas formações como artistas, no entanto, não estava interessada em nenhuma delas em específico e entendia que não seria proveitoso acessá-las como aquecimento. Assim, passamos a mais um exercício de preparação visando sensibilizar o corpo, em movimento, sem qualquer tipo de premeditação, permitindo que a sensibilidade guiasse os menores músculos do corpo sem interferência intelectual, apenas física. Nesse momento liguei a minha câmera e a mantive ligada por quase todo o processo criativo, para permitir que o aparelho estivesse presente e ativo na criação. Exercício por Peter Brook:

Façam um movimento qualquer com o braço direito, deixem que ele vá onde quiser, de qualquer jeito, sem pensar. Quando eu der o sinal soltem o braço e aí parem o movimento. Já! Agora mantenham o gesto como está, não mudem nem aperfeiçoem nada, apenas tentem sentir o que ele está expressando. Percebam que a atitude de seu corpo causa inevitavelmente algum tipo de impressão. Fico olhando vocês e, embora não tenham tentado “contar” nada nem “dizer” nada, deixando apenas o braço mover-se à vontade, vejo que cada um está expressando alguma coisa. Nada é neutro. Vamos repetir a experiência: não se esqueçam é um movimento do braço sem premeditação (BROOK, 2002, 57).

Este exercício não buscava nenhuma forma apenas permitir ao corpo mover-se livremente e a cada gesto procurar perceber a expressividade da parte do corpo acionada. Uma percepção unindo diferentes partes do corpo, observando quais conexões dali se estabeleciam, quais partes do corpo eram ativadas indiretamente, qual o tempo de permanência no gesto. Por exemplo, perceber a relação entre a mão e o antebraço, a pele, os ossos envolvidos, as articulações, a excitação dos nervos, a energia que circula no local. Como disse Peter Brook, nada é neutro, o corpo se expressa o tempo todo. Traços das suas identidades estão explícitos.

Em seguida, passamos a outro exercício que visava proporcionar as intérpretes conhecerem-se uma a outra, no espaço de criação, já que elas nunca haviam trabalhado juntas anteriormente, realizando a mesma estrutura de improviso. A intenção era além de conhecerem-se, estimular encontros de cumplicidade no falar com o corpo ou silenciar o movimento. A estrutura do improviso realizada foi: Nos conte alguma coisa. Quem escuta pode guardar a informação ou reagir com o corpo (figuras 8 a 10).

Figura 8 - Elisa Teixeira e Fernanda Cabral no exercício de improviso “Nos conte alguma Coisa. Quem escuta pode silenciar ou reagir com o corpo”.



Foto: Micheline Santiago. 2014.

Figura 9 - Iza Cavanelas no exercício de improviso “Nos conte alguma Coisa. Quem escuta pode silenciar ou reagir com o corpo”.

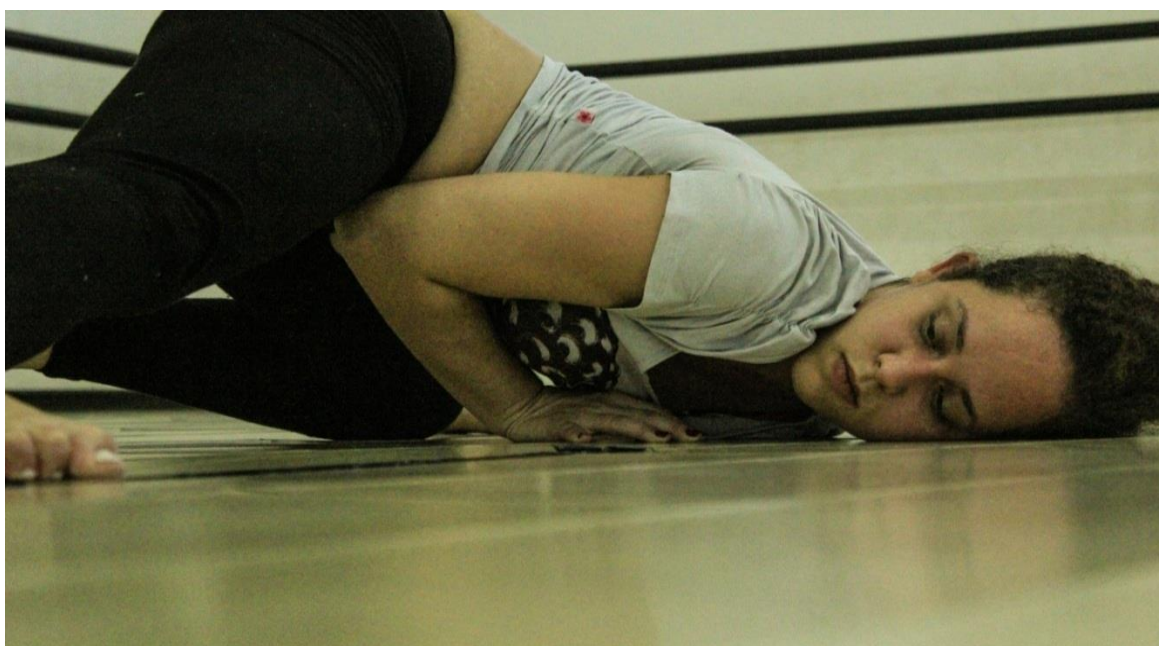


Foto: Micheline Santiago. 2014.

Figura 10 - Fernanda Cabral no exercício de improviso “Nos conte alguma Coisa. Quem escuta pode silenciar ou reagir com o corpo”.



Foto: Micheline Santiago. 2014.

Este exercício de improviso “nos conte alguma coisa. Quem escuta pode guardar a informação ou reagir com o corpo” foi realizado em um tempo de 20 minutos, com as três bailarinas no espaço, ao mesmo tempo. De forma livre e intuitiva o improviso proporcionou a oportunidade do exercício de ampliação da escuta, um estado de atenção ao momento presente, a sensibilização e percepção do corpo. Sem compromissos de produção de movimento, o exercício permitiu ainda o compartilhar de simples manifestações corporais, em gestos ou deslocamentos no espaço e o princípio de pequenos diálogos corporais.

3.1.3 O Corpo Inventa

No processo de criação de *Iza e Elisa*, em um primeiro momento dos ensaios, retomávamos a preparação do corpo em exercícios de relaxamento e sensibilização propostos em ações similares às descritas anteriormente. Após esse momento, iniciava-se uma nova fase em que o corpo é provocado a dizer, com novos exercícios de improviso, uma forma de gerar material para a criação. Como nos diz Michel Serres, “nosso corpo transborda de virtualidades” (2004b, p. 63), é pleno de potência, figura-se, transfigura-se, reconfigura-se.

Entendo que buscar uma maior expressividade do movimento no corpodança da bailarina implica antes encontrar células de movimento escritas inicialmente no seu próprio corpo e não apenas importar movimentos criados em outros corpos. Assim, esse processo criativo conjugou células de movimentos que vinham dos corpos das bailarinas, com desenvolvimentos propostos pela coreógrafa, somados a composição no enquadramento da câmera e edição de imagens, conforme veremos na próxima seção. Por ora, importa ressaltar que um dos métodos utilizados para gerar material em pesquisas de movimento foi a realização de diversos exercícios de improviso ao longo do processo criativo.

A fonte inicial de inspiração para esta criação era o material literário a que todas as bailarinas tiveram contato como material de pesquisa inicial. Entretanto, busquei estimulá-las a ampliar esta pesquisa de forma intuitiva por meio de imagens, músicas, filmes, textos, pinturas, material que reuníamos, conversávamos e publicávamos no Blog Iza e Elisa²⁵, que abri durante o processo criativo, como forma de compartilhar importantes referências para o trabalho.

Interessada em núcleos de energia que provocassem o corpo, voltei ao livro de Homero, para estar em contato com a rica estrutura textual da *Ilíada* que mesmo sendo uma obra da antiguidade, possui um caráter audiovisual que nos inspira. Uma enxurrada de imagens mentais era deflagrada, podendo vir a tornar-se uma provocação para o corpo ou não. O reconhecimento de figuras de linguagem e elementos de coesão largamente encontrados no texto serviram como provocação, no processo criativo.

Aqui cito especialmente a personificação como uma figura da linguagem que consiste em atribuir qualidades, comportamentos, atitudes, impulsos humanos a coisas ou seres inanimados e a animais irracionais. A figura da personificação é largamente utilizada em toda a obra da *Ilíada* de Homero, já que os gregos tinham o hábito de dar vida às forças da natureza ou transformá-las em deuses, ou mesmo atribuir qualidades humanas a uma ideia ou coisa comum. Essa figura de linguagem foi a inspiração para criação da personagem Grito, motivo pelo qual convidei Fernanda Cabral para dar corpo a voz. Inicialmente seria um diálogo do grito personificado, mas posteriormente as ideias se transformaram e gerou, em voz, a personagem Grito.

Um outro exemplo de inspiração retirada do texto literário foi o exercício de improviso construído a partir da estrutura verbal encontrada no Canto XXIII da *Ilíada*. Procuramos realizar uma catalogação dos verbos descritos neste trecho, percebendo quais ações eram desempenhadas pelos guerreiros, homens, nas lutas para uma posterior apropriação feminina destas ações. Os verbos encontrados foram: mostrar, ser, vencer, ir, avaliar, por, valer, dizer, falar, competir, levantar, ter, avançar, agarrar-se, juntar, evitar, criar, deixar, olvidar, bater, dar, atirar, cair, olhar, passar, tentar, mover, entrosar, reter, continuar, sofrer, tomar, dar, obedecer, limar e vestir.

À interprete Elisa Teixeira pedi que escolhesse cinco verbos da lista para a realização de um exercício, em que ela deveria se deixar provocar por essas ações, assumi-las e resignificá-las em uma nova ação, sem o uso de palavras, apenas com frases de movimento.

²⁵ izaeeelisa.blogspot.com.br

Importa mencionar que no texto homérico a mulher em questão não era sujeito ativo de nenhum desses verbos, mas, tão-somente, o seu objeto direto, pois ela valia quatro bois. Neste processo de ressignificação das ações, os verbos escolhidos pela intérprete foram: olhar, competir, valer, evitar e obedecer.

Na dança o discurso está no corpo e é preciso estar atento às formas que começam a despontar revelando fontes íntimas postas à significação. O processo de dar forma ao movimento é também um processo de aceitação e constante atualização na escrita efêmera que é a dança. Como nos diz Michel Serres, “antes de qualquer técnica de armazenagem e transporte de signos, o corpo continua a ser o primeiro suporte de memória e da transmissão” (SERRES, 2004a, p. 78).

Durante o percurso seguimos com os exercícios de improviso onde procurei gerar um ambiente de maior liberdade e confiança para que as bailarinas pudessem se permitir experimentar ao máximo seus corpos a partir de exercícios simples que lhes provocassem respostas físicas emocionais de forma espontânea e intuitiva. Viola Spolin nos fala sobre o desenvolvimento da improvisação.

A improvisação só pode nascer do encontro e atuação no presente, que está em constante transformação. O material e substância da improvisação de cena não são trabalhados de uma única pessoa ou escritor, mas surgem da coesão de um ator atuando com o outro. A qualidade, amplitude, vitalidade e vida deste material está em proporção direta ao processo [...] em termos de espontaneidade, crescimento orgânico e resposta intuitiva (SPOLIN, 2015. p.18).

A improvisação é mais uma das formas de se redimensionar a questão o que pode o corpo, e como torná-lo mais potente, capaz de afetar-se e ser afetado. Na improvisação em dança é possível perceber as intensidades virtuais que compõe os corpos, as capacidades de construção e desconstrução, em um plano de intuição sensível e de contínua metamorfose. Nesse sentido, nos diz Raquel Gouvêa sobre a improvisação:

O corpo do improvisador que cria a dança no aqui-agora, é um corpo mutante, que continuamente devém outro, assumindo provisoriamente novas formas em corporeidades diversas. Um tal corpo em estado de criação contínua abre-se às conexões virtuais imponderáveis e imprevisíveis que habitam o invisível, o plano microscópico da experiência, e é por elas afetado e modificado de forma não consciente – o que não exclui a possibilidade de esse processo se tornar consciente. Este corpo surge no momento em que o improvisador ultrapassa o vívido encarnado e os rastros de seus condicionamentos até tornar-se permeável ao não-vívido virtual, que envolvendo o primeiro, lança-o para além de seus limites (GOUVÊA, 2012).

Michel Serres nos diz que o corpo combina dois estados contraditórios: a estabilidade e o desvio. São dois tempos, o da repetição e o da invenção. Neste sentido, o filósofo afirma que no equilíbrio da repetição de gestos, movimentos, ou mesmo pensamentos o corpo irrompe com um desvio, um movimento inesperado, um gesto inadaptado e imprevisível. Este é o paradoxo de que na repetição o corpo produz algo de novo, estranho e inusitado. Nas palavras de Serres:

Em geral, o treino procura portanto esse equilíbrio, para além da habitual estabilidade: o paradoxo é então desaparecer para deixar aparecer, nessa experiência e por ela própria, a definição da vida cujo tempo se inclina fora do balanço termodinâmico e vai procurar a sorte no desvio (SERRES, 2004b. p. 47).

Assim acontece na dança, no treino dos corpos dançantes que insistem no movimento, refazem o gesto, produzem variações na forma, alcançam camadas de sentido, porque na repetição o corpo inventa. Compreendo que os exercícios de improviso realizados nesse processo criativo configuram um treino dos corpos, no sentido que nos diz Michel Serres, seja na repetição dos mesmos improvisos ou na realização de improvisos diversos, pois é no exercício que o corpo inventa.

A seguir imagens do improviso “escreva o que seu corpo quer nos dizer”, inspirado no movimento Marcha das Vadias²⁶, como parte do processo investigativo da personagem Grito. Exercício realizado por Fernanda Cabral, Elisa Teixeira e Iza Cavanelas.

Figura 11 - Fernanda Cabral no improviso "Escreva o que seu corpo quer nos dizer".

²⁶ A Marcha das Vadias foi um movimento que surgiu no Canadá, com o nome original *Slutwalk*, a partir de um protesto ocorrido no dia 03 de abril de 2011. O movimento reivindicava o fim da culpabilização da vítima nos casos de abuso sexual e foi uma resposta à fala sobre segurança e prevenção ao crime do policial Michael Sanguinetti quando afirmou que “as mulheres não deveriam se vestir como vadias, para não serem vítimas de ataques”. O movimento rapidamente se internacionalizou ocorrendo em várias cidades pelo mundo, inclusive a capital federal Brasília.



Foto: Micheline Santiago. 2014.

Figura 12 - Iza Cavanelas no improviso "Escreva o que seu corpo quer nos dizer".



Foto: Micheline Santiago. 2014.

Figura 13 - Elisa Teixeira. Improviso “Resignificando verbos em ações do corpo”.



Foto: Micheline Santiago. 2014

A Mulher Que Não Foi Prêmio na Ilíada²⁷

sim, me conte um segredo.
 conte-me que prometo guardá-lo na minha boca.
 mas não prometo guardá-lo nos meus gestos.
 meus gestos não consigo domar.
 se silenciosos, é porque consomem ardiloso descanso.
 cativos são apenas sob o domínio do maior afeto.
 e quando este é meu destino manso,
 bem aventurada recebo a graça do encontro
 e meus pesados chifres docilmente acariciam o chão.
 mas se rude é o caminho de tempestuoso metal,
 nada de bicho sou, nada de humano nem de imortal.
 antes serei uma estaca, a manter-me firme no chão.
 antes serei uma flecha, a atravessar as distâncias.

²⁷ Poema de autoria de Elisa Teixeira para o processo criativo *Iza e Elisa*. 2014.

na guerra fui iniciada.
do cativo sou fugitiva.
pelas sombras escapei do cerco rumo ao horizonte.

3.1.4 (Re)configurando Corpos

No exercício do movimento, na repetição do gesto, na riqueza do improvisado foi sendo rascunhado um corpodança que começa agora a ser trabalhado em composição coreográfica juntamente com a câmera, em sala de ensaio. Assim, esta seção é dedicada a multiplicidade de caminhos para se (re)configurar o corpodança com o aparelho de fotosensibilidade. Antes, entretanto, importa trazer o pensamento de Vilém Flusser quando denuncia o surgimento de corpos atrofiados na contemporaneidade e a esse pensamento firmar um contraponto, entendendo os trabalhos em *screendance* como uma força de oposição a essa tendência, no exercício da reinvenção do corpo.

Flusser descreve a sociedade telemática emergente como formigas que tiveram seus corpos atrofiados, tanto funcionais quanto existencialmente. O encolhimento do corpo está inserido em um contexto maior de falta de interesse pelo grande, uma tendência a miniaturização que o filósofo reconhece não analisar detalhadamente, mas anuncia um desprezo pelo próprio corpo e pelo corpo do outro. Ele nos lembra que no último estágio da idade moderna ao mesmo tempo que havia uma tendência ao gigantismo como no império das enormes máquinas que surgiam, despontava também uma reação de tendência oposta rumo ao encolhimento das coisas. Nas palavras de Flusser:

No início do século XX, o ínfimo, o átomo e o cálculo começavam a fascinar pelas esperanças e pelos perigos que abrigam. Aparece a suspeita de que o “enorme” (o que não se enquadra nas medidas humanas) não é apenas o grande mas igualmente o pequeno, e que o núcleo do átomo talvez seja mais “enorme” do que as galáxias. Pois essa outra tendência, dando as costas ao grande e visando o pequeno, vem emergindo e passa a ser observável em toda parte (FLUSSER, 2008, p. 184).

Assim, o momento parece ser de inversão de interesses e Flusser argumenta como uma inversão radical do “estar-no-mundo”. Teríamos virado as costas ao mundo objetivo, o mundo dos volumes, das linhas abstraídas das superfícies e tudo aquilo que engloba linhas e processos.

Concentramos o nosso interesse nos terminais em que calculamos os pontos, computando que sobraram depois da decomposição das linhas. Fazemo-lo a fim de construirmos superfícies secundárias, opostas ao mundo objetivo – são essas superfícies, essas imagens técnicas, que doravante nos interessam (FLUSSER, 2008, p. 189).

Nesse sentido, Flusser anuncia uma concentração de interesses na ponta dos dedos que digitam as teclas, desprezando o resto do corpo e estimulando, dessa forma, o surgimento de cérebros de corpos atrofiados.

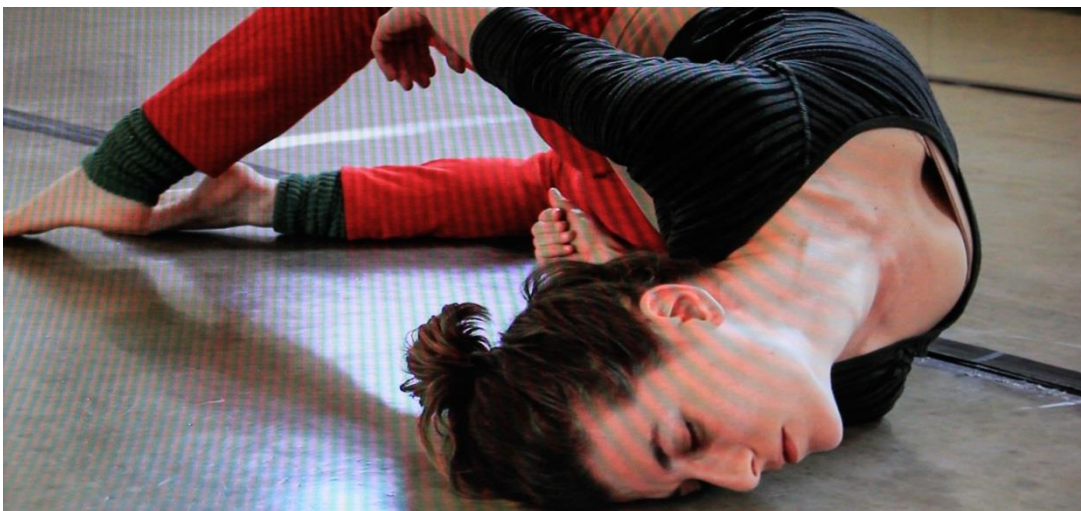
Entendo a criação artística em *screeendance* um vetor de força e oposição ao prognóstico dos corpos atrofiados previstos por Flusser na era das imagens digitais. Configura-se antes uma força de resistência, um elogio à reinvenção do corpo e uma constante atualização das suas potências. Neste corpo, reconhece-se e valoriza-se o corpodança com suas ambiguidades e indefinições, um corpo sensível que traduz pelo movimento a expressão do seu ser, como uma interface entre o seu íntimo e o mundo, um corpo em processo co-evolutivo de trocas com o ambiente, como corpomídia ou mídia de si mesmo. Uma reafirmação do manifesto *Dogma Dance*, dos dançarinos cineastas ingleses que reivindicam dançarinos humanos, em suas criações. É nesse processo consciente que insiro o fazer artístico em *screeendance* como uma proposta estética, política e ética.

Retornando a (re)configuração de corpos, importa dizer que até este momento, a câmera esteve ligada quase o tempo todo, com intenções distintas. O exercício da composição e o registro. Este último possibilita rever as imagens e conhecer as bailarinas em seus movimentos, suas opções de trajetórias no espaço, o uso dos tempos, sua fluência, o deslocamento do peso. O ato de observar é precioso e essencial para aqueles que estudam o movimento e intencionam o exercício da direção de bailarinos e atores. É preciso conhecer um pouco sobre o outro. Sobre movimento e existência, Laban nos diz:

Cada fase do movimento, cada mínima transferência de peso, cada simples gesto de qualquer parte do corpo revela um aspecto de nossa vida interior. Cada um dos movimentos se origina de uma excitação interna dos nervos, provocada tanto por uma complexa cadeia de impressões sensoriais previamente experimentadas e arquivadas na memória. Essa excitação tem por resultado o esforço interno, voluntário ou involuntário, ou impulso para o movimento (LABAN, 1978, p. 49).

Com esse cuidado ao observar, passo a situar o corpodança dentro da arquitetura do espaço da câmera (Figuras 14 a 18), no enquadramento, mais especificamente em olhar de composição.

Figura 14 a 18 - Composição coreográfica.



Fotos Micheline Santiago. 2014

A criação em dança é mais do que ordenar uma sequência de movimentos com definição de tempo, fluência, peso e espacialidade. É preciso agenciar múltiplos planos de composição que se inter-relacionam no metacampo dança, sobrepondo-se, atravessando-se, provocando espaços para a vibração do movimento. Para André Lepecki

um plano de composição é uma zona de distribuição de elementos diferenciais heterogêneos intensos e ativos, ressoando em consistência singular, mas sem se reduzir a uma “unidade”. Todo objeto estético envolve a ativação de mais de um plano de composição (LEPECKI, 2010, p.13).

Desenvolvendo seu pensamento Lepecki nos diz sobre a importância de agenciar movimento e subjetividade de forma a escapar de uma idiotia automovente que não reconhece campos de força que se impõe em um espaço supostamente em branco. Em acento crítico, propõe o desafio cinético-político para dança contemporânea: “o que fazer com o destino do meu movimento?” (LEPECKI, 2009-2010, p. 17).

No contexto da *screendance*, o espaço não é neutro, e os aparelhos de imagem que se manipulam também não são neutros, pois o que os caracteriza é a inscrição de um programa neles embutido. A partir desse reconhecimento, é preciso definir quais as formas de se relacionar com esses campos de força e só então é que se instaura uma ampla liberdade de experimentação.

Acompanhada de todos esses desafios, a pesquisa, em sala de ensaio, segue atenta e percebe os gestos, a intensidade do olhar, a sonoridade que irrompe. No corpodança a escrita efêmera desenha no espaço e provoca nossa percepção. Nesse movimento algo me transpassa e me fere. O *punctum* do movimento. No enquadramento da câmera o *punctum* na imagem. Como nos ensina Rolan Barthes, o *punctum* é algo que me punge e me fere. Algo como uma picada ou pequeno corte. O lugar das sentimentalidades e também lance de dados (BARTHES, 2015, p. 29).

Na picada que fere, a virtualidade, o potencial de expansão. Os momentos de ensaio são momentos dedicados a descobertas e experimentações no encontro do corpodança com a câmera. Pequenos detalhes podem ser fonte de grandes afetos e inovações estéticas.

Para Jacques Aumont, no enquadramento da imagem se estabelece a relação entre o corpo e a posição da câmera, uma superfície de contato imaginário entre uma zona do corpo filmado e a de quem o filma. O quadro delimita um campo, ressalta um bloco de espaço-tempo onde se concentra o imaginário. O fora de campo, o lugar do virtual. Nas palavras do professor:

O quadro é o que institui o fora de campo, outra reserva ficcional onde o filme vai buscar, se for o caso, determinados efeitos necessários a um novo impulso. Se o campo é a dimensão e a medida espaciais do enquadramento, o fora-de-campo é sua medida temporal, e não apenas de maneira figurada: é no tempo que se manifestam os efeitos do fora-de-campo. O fora de campo como o lugar do potencial, do virtual, mas também do desaparecimento: lugar do futuro e do passado, bem antes de ser o do presente (AUMONT, 2004, p. 40).

A dança por muito tempo sentiu a influência da noção de quadro pictórico e da perspectiva linear. No ballet clássico, a distribuição dos bailarinos em cena traz hierarquias e diferenças entre bailarinos localizados no centro e no primeiro plano e os bailarinos na periferia da cena. A dança contemporânea trouxe uma nova organização para a disposição dos corpos no espaço. A descentralização da cena permitiu uma reinvenção desse espaço. Com seu pioneirismo, Merce Cunningham soube explorar as tensões de campo e fora-de-campo na cena. A pesquisadora Larissa Ferreira nos fala sobre as formas da dança contemporânea se relacionar com o espaço.

Este fora de campo na dança foi agenciado exhaustivamente por Cunningham como um quase dançar em direção a um fora de campo. Na dança e no cinema o fora se destaca como um elemento estético que reivindica outros modos de se relacionar com o espaço. No campo das artes visuais sabemos que foi indo além da moldura que se desenvolveram a instalação, os *enviromments* e *happenigs*. Devem ser propostas surpresas para a automatização do olhar que sempre procura ter a visão do corpo como um todo. A dança pode ser constituída como um fora de campo, o corpo não tem que estar dentro do campo de visão em todo o momento da dança (FERREIRA, 2016, tradução nossa)²⁸.

O enquadramento na imagem carrega consigo a ideia de conter algo, delimitar uma fronteira, pelas bordas impor uma limitação. Em *Iza e Elisa* a ideia era provocar o olhar a partir do que não se vê. Assim, Ressaltar, em muitos momentos, um corpodança visualizado não por inteiro, um corpo que não se quer definível, um corpo que procura falar pelo conteúdo que é deixado de fora da imagem, um corpo que escapa à limitação e se move fora do campo de visão. Alimentando o processo criativo com o próprio processo, relembro as palavras de Elisa Teixeira: “Do cativo sou fugitiva. Pelas sombras escapei do cerco rumo ao horizonte”.

²⁸ *Este fuera de campo en la danza fue agenciado exhaustivamente por Cunningham como un casi danzar en dirección a un fuera-de-campo. En la danza y en el cinema el fuera se coloca como un elemento estético que reivindica otros modos de se relacionar con el espacio. En el campo del artes visuales sabemos también que fue indo allá de la moldura que se desarrollaran la instalación, los enviromments y happenigs. Hay que proponer sorpresas para la automatización de la mirada que siempre busca tener la visión del cuerpo en su totalidad. La danza puede ser constituída como un fuera de campo, el cuerpo no tiene que estar dentro del campo de visión en todo en momento de la danza.*

3.1.5 (Re)Corporalidade: Corpo Híbrido

A (re)corporalidade na obra em *screendance* é um processo que se dá a partir do momento em que o corpo dançante e o espaço onde ele está inserido são captados pelo aparelho de fotosensibilidade e transcodificados para representação numérica passando a ser amplamente manipuláveis pela lógica das mídias digitais, nas fases de edição e pós-produção de imagem. Como imagem digital, o corpo transcodificado deixa de ser uma superfície efetiva para ser uma superfície imaginada, construída por pontos, grânulos, pixels. A partir de todo esse processo o corpo torna-se corpo híbrido, carregando elementos humanos em traços de ambiguidade e subjetividade originários do corpo dançante e traços das mídias computacionais digitais. Assim, esta seção é dedicada às fases de filmagem e edição de imagens, em *Iza e Elisa*.

Em *Iza e Elisa* quase todas as imagens foram captadas com uma lente canon 50mm f/1.8²⁹. A principal razão se deu pelo fato de ser uma lente fixa que exige para o enquadramento da imagem, o deslocamento do corpo da fotógrafa, já que não possui a opção de aproximação ou recuo da imagem, por *zoom in* ou *zoom out*. Esta foi uma clara opção do trabalho para provocar o deslocamento do corpo da fotógrafa em ato performativo e estético.

No primeiro dia de filmagem foram realizadas gravações das cenas da personagem Iza, interpretada pela bailarina Elisa Teixeira. A escolha da locação foi fundamental para se alcançar as camadas de sentido na imagem, a dramaturgia da cena, a (re)corporalidade no quadro. O espaço é também uma ferramenta afetiva. A escolha se deu, então, por um espaço aberto, rural, com um chão de terra que se diferenciava em muito do terreno plano e macio da sala de ensaio. Estivemos na locação durante toda a semana, organizando o terreno e estes foram também momentos que serviram de laboratório para uma apropriação do espaço pela bailarina, para que ela se deixasse transformar por este espaço.

As imagens foram todas gravadas com luz natural. É importante poder perceber como o corpo se transforma no espaço com a luz. No enquadramento da câmera corpo torna-se espaço e espaço torna-se corpo. O corpo dançante que se reconstrói no espaço não é feito apenas de seus movimentos e gestos, mas de todo o universo que o cerca. Nas palavras de Carolina Duarte:

²⁹ A lente 50mm f/1.8 possui como principais características a grande abertura do diafragma (dispositivo que controla a quantidade de luz que chega ao obturador), permitindo, assim, filmar em situações de pouca luz. É uma lente leve de aproximadamente 135g, o que facilita o deslocamento com a câmera na mão, além de ser uma lente com boa qualidade de imagem e baixo custo.

A obra não é só composta do olhar da dança, mas sim das diversas extremidades que a tocam.

[...] transportar sua obra para o espaço fora do palco, quer dizer habitando espaços reais de acordo com a intenção de cada cena que almeja pisar sobre a terra, sobre as pequenas pedras, sujar-se de terra, rolar sobre ela, mergulhar na água, ocupar espaços internos, ou seja, todo esse deslocamento espacial com sua devida apropriação transforma o espaço do corpo, deixando-o sujeito às transfigurações que o próprio espaço físico propõe. Da mesma forma, o espaço físico também sofre a ação do corpo pelas interferências no espaço (DUARTE, 2012, p. 204).

A bailarina inicia sua cena no chão sentindo o contato com a areia quente que molda seu corpo. O movimento vai se transformando lentamente e a câmera o acompanha em plano aberto. Sem parar de mover os braços vão se assemelhando às patas de um animal e a câmera os mostra em detalhe. “O afeto é o próprio movimento, um trânsito contínuo” (FISCHER, 2015, p. 70). O espaço que já evocava a força da natureza aparece na força do gesto que evoca o animal sobre a terra. A (re)corporalidade se dá no enquadramento da imagem que permite que corpodança e espaço físico se toquem e possam transformar um ao outro (Figura 19).

Figura 19 - Elisa Teixeira. Quando o corpodança se transforma na composição com o espaço físico e o espaço da imagem.



Foto: Micheline Santiago. 2014

Sobre o gesto fotográfico Vilém Flusser nos diz que é gesto de caça. Podem-se comparar os movimentos do fotógrafo àqueles executados em movimentos de caça na floresta densa da cultura. Na relação fotógrafo aparelho, estabelece-se um jogo de permuta com as categorias do aparelho e no resultado fotográfico é possível encontrar os lances desse jogo, que é o método fotográfico utilizado para driblar as condições da cultura. É no jogo com as categorias do aparelho que o fotógrafo se emancipa das condições culturais. A manipulação do aparelho é gesto que articula conceitos. Flusser:

As possibilidades fotográficas são praticamente inesgotáveis. Tudo o que é fotografável pode ser fotografado. A imaginação do aparelho é praticamente infinita. Imaginação do fotógrafo, por maior que seja, está inscrita nessa enorme imaginação do aparelho. Aqui está, precisamente, o desafio. Há regiões na imaginação do aparelho que são relativamente bem exploradas. Em tais regiões, é sempre possível fazer novas fotografias: porém, embora novas são redundantes. Outras regiões são quase inexploradas. O fotógrafo nelas navega, regiões nunca dantes navegadas, para produzir imagens jamais vistas. Imagens “informativas”. O fotógrafo caça, a fim de descobrir visões até então jamais percebidas. E quer descobri-las no interior do aparelho (FLUSSER, 1985, p.19).

No corpodança a intensidade dos movimentos mostra a força do gesto e um corpo sensível. O contato com a terra, a intensão e textura dos movimentos evocam uma força de natureza animal e indomável que se quer ressaltar, trazendo sua perspectiva do feminino.

Com a câmera na mão, em ato performativo a fotógrafa desloca-se ao mesmo tempo em que a bailarina, e a cada instante que acompanha seu movimento, a (re)corporalidade se renova no quadro da câmera. O jogo caça caçador se intensifica. Os corpos se movem, a sensação de estabilidade e controle diminui na imagem. Na soma de movimentos a estética.

Parte da (re)corporalidade se dá nos momentos de captação da imagem. Na escolha dos planos, no toque da luz sobre o corpo, na velocidade dos movimentos de uma câmera performativa, nos movimentos da bailarina, no tempo. Assim o corpo vai se transformando no enquadramento da imagem. Corpodança, espaço físico, aparelho, juntos reconfiguram o corpo como composição e estética.

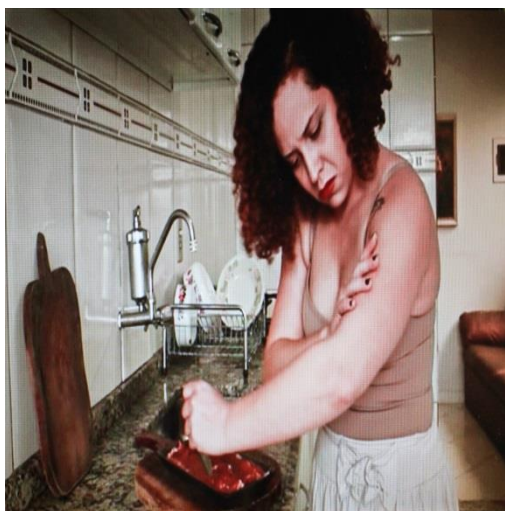
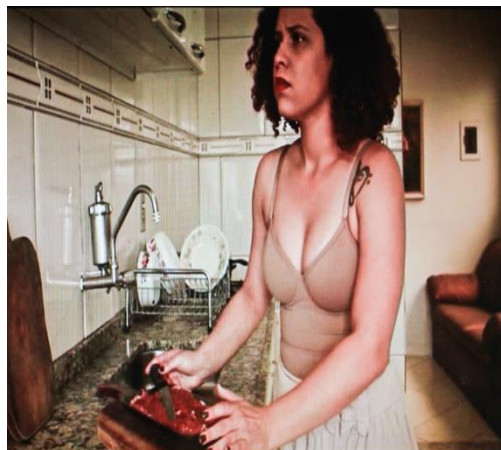
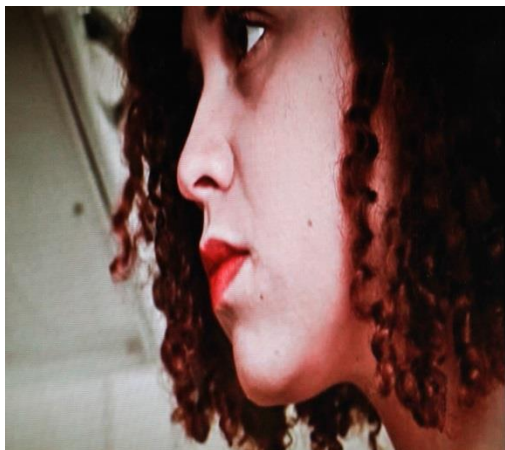
No tencionamento entre o movimento do corpodança da bailarina e o movimento da câmera da fotógrafa é possível buscar o hibridismo nas linguagens dança e câmera, perquirindo uma efetiva interdisciplinaridade entre as áreas. Sendo assim, torna-se importante conhecer as potencialidades do corpodança e dos aparelhos buscando um entrelaçamento dessas potências. No caso da *screendance*, a dança e os aparelhos devem estar em estado de troca, em constante permuta e combinação.

Já no dia seguinte, nas gravações de Elisa, com Iza Cavanelas, o espaço físico propunha uma ambientação bem distinta. Em locação interna, a cena acontece em uma cozinha enquanto a personagem manipula um pedaço de carne. Nas cenas de Elisa a criação do corpodança se deu de forma diversa. Desde os momentos em laboratório como estudo de movimento, a opção era trabalhar uma composição que não exigisse muito deslocamento no espaço físico.

Quanto ao espaço da imagem é importante perceber que no enquadramento da câmera são criadas novas possibilidades de geração de espaço. “Uma maneira de pensar esta forma heterogênea de mediação é tomar a câmera como produtora de espaço. É ali que acontece a obra” (CERIANI, 2012, p. 290).

No enquadramento da câmera a (re)corporalidade. A câmera instaura o espaço do corpo e o espaço físico na obra. No movimento do gesto fotográfico em Elisa, procura-se criar o espaço, são estabelecidas novas dimensões para este corpo que se renova no quadro da imagem e não é mais o mesmo do instante passado. Nesse sentido, a câmera fragmenta o corpo e evidencia o gesto, que, ressaltado na imagem, ganha nova potência de afeto. Assim transcorre o encontro do corpo com o aparelho fotográfico, em gesto de caça ou gesto de dança.

Figura 15 a 24 - Iza Cavanelas. A (re)corporalidade pela edição de imagens.



Fotos: Micheline Santiago. 2014.

O corpo muda e se atualiza. Após ser captado pelo aparelho fotográfico transforma-se em código digital armazenado como arquivo de dados. Na edição de imagens (figuras 20 a 24) e som a (re)corporalidade se completa. Abre-se nova oportunidade para

redimensionar o corpo por meio da manipulação do tempo, da espacialidade, da fluência do movimento.

Em *Iza e Elisa* a edição foi realizada pelo cineasta brasileiro J. Procópio, usando o *software* de edição *final cut pro*. Assim como o coreógrafo define frases do movimento, suas dinâmicas e velocidades, textura e energia, o editor também atuará dando forma em sequências de frases de movimento e criando um ritmo. “Frases de movimento, na dança e na edição de filmes, são composições de movimento transformadas em sequências ritmicamente expressivas, de forma perceptível e intencional” (PEARLMAN, 2012, p. 227).

Na semelhança de ações e composições coreógrafo e editor dão forma a trajetória dos movimentos, cenas e sequências. Definem transições, instauram a pausa, trabalham a dimensão temporal e espacial do movimento, criam um significado, estabelecem um ritmo. A metáfora mais usada no processo de edição é o processo de fazer música. Na recepção do ritmo se encontra boa parte da compreensão do trabalho. Karen Pearlman nos fala sobre o pulso como menor unidade de movimento para se estabelecer um ritmo.

O pulso é a menor, mais constante e talvez mais infável unidade de ritmo nos filmes. Está sempre presente, da mesma forma que nos corpos; e não é notado, exatamente como em nosso corpo. O pulso no filme possui muitas outras características em comum com o corpo; tende a permanecer dentro de certa velocidade, organiza a percepção do rápido e do lento e mantém o filme vivo.

[...] Os pulsos são moldados pela energia e pela intenção por trás do movimento e da fala, tornando essa energia e essa intenção perceptíveis ao espectador (PEARLMAN, 2012, p. 226).

Diferente de outros trabalhos que realizei, em *Iza e Elisa* a trilha sonora foi definida no processo de edição. Embora a musicalidade estivesse muito presente nos versos da *Ilíada*, e em pesquisa musical como motivação de movimento, a composição coreográfica se deu sem uma música definida para que o processo de (re)corporalidade na edição fosse o mais amplo possível.

A trilha sonora é uma composição original de Beto Mejía, gentilmente cedida pelo compositor para o nosso trabalho. Incorporou vários elementos a imagem, trouxe uma dramaturgia musical, ajudou a imprimir um ritmo no processo de edição. A dimensão sonora da obra também compõe a dramaturgia do corpo e sua expressividade. Entretanto, não será abordada aqui, pois seu extenso conteúdo por si só daria margem a outra pesquisa.

Na cena inicial de *Elisa* na cozinha a personagem é surpreendida por sua voz interior que se apresenta como seu Grito. O diálogo se dá entre a voz do Grito e o corpo de

Elisa, diálogo este que motiva sua movimentação e corporalidade, traz uma dimensão temporal da personagem, provoca questionamentos sobre o corpo e identidade, acrescenta um traço de ironia a cena.

Os programas de edição são ferramentas para se reconstruir o corpo e o movimento permitindo uma intervenção temporal e qualitativa desses movimentos. O trabalho serializado quadro a quadro do corpo tem como origens a cronofotografia do francês Etienne-Jules Marey e os estudos de movimento do inglês Eadweard Muybridge. Estes estudos foram responsáveis por inspirar artistas do cubismo e do futurismo em um modelo serializado e abstrato do movimento, a exemplo de *Nude Descending a Staircase*, de Marcel Duchamp. O cineasta russo Sergei Eisenstein, com sua formação em engenharia, matemática e artes reconhece que a variação de ângulos de câmera e a sofisticação da edição cinematográfica tiveram grande influência “das formas fragmentadas do cubismo, em múltiplas visões da realidade [...] que permitiram uma múltipla compreensão da realidade” (EISENSTEIN, *apud* ROSENBERG, 2012, p.59).

A fragmentação do corpo e do movimento quadro a quadro, a manipulação das velocidades, os cortes e a junção de sequências de frases de movimento durante o processo de edição afetam diretamente o corpo na imagem e demonstram o processo da (re)corporalidade, em *Isa e Elisa*. O corpo não é mais o mesmo, não se trata mais dos mesmos corpos dançantes da sala de ensaio.

Ao final desse processo criativo em *Iza e Elisa*, compreende-se o corpo como corpo híbrido (figuras 25 e 26). Um corpo em imagem digital, que mistura elementos humanos de um corpodança que figura-se, transfigura-se e reconfigura-se de forma plural e inventiva como nos diz Michel Serres e elementos computacionais digitais ao transcodificar o corpodança em representação numérica e permitir sua (re)corporalidade e manipulação nas fases de edição e pós-produção de imagem. Um corpo poético no cálculo.

Figura 25 - Elisa Teixeira. Corpo híbrido.



Foto: Micheline Santiago. 2014.

Figura 26 - Iza Cavanelas. Corpo híbrido.

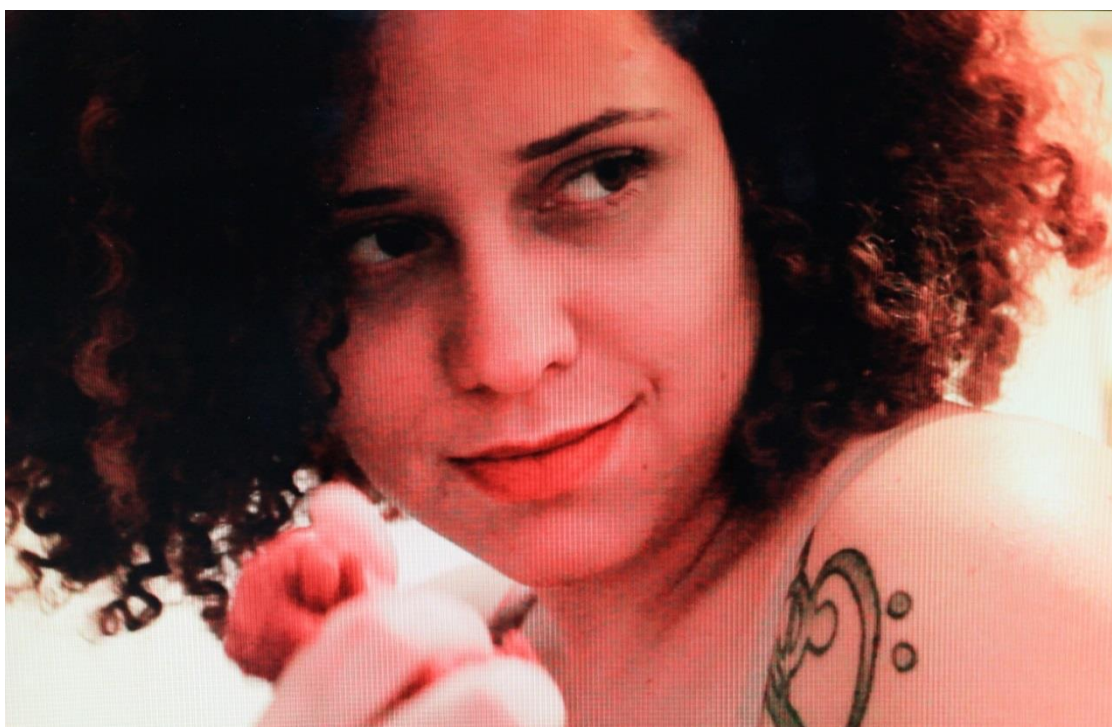


Foto: Micheline Santiago. 2014.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Inseridos na cultura digital e na era da proliferação das imagens, efetuamos trocas com o ambiente e a tecnologia contemporânea, em um processo co-evolutivo de implicação mútua, do qual faz parte a dança com mediação tecnológica. Aparelhados, como estamos, e produzindo imagem a todo instante, começamos a experimentar um corpo nômade, que atravessa fronteiras, lançado a outras velocidades, na potência da multiplicidade. Sob o afeto deste corpo plural, questionou-se que corpo é esse que surge na imagem digital, qual a sua natureza, qual a sua potência?

A partir desse estudo, foi possível compreender o corpo na obra em *screendance*, como corpo híbrido, reconhecendo nele um cruzamento de elementos humanos e computacionais digitais. Um encontro do corpodança da bailarina com os aparelhos de fotosensibilidade e produção de imagem digital que proporcionam a reinvenção do corpo.

Construídas com pontos, grânulos, pixels, imagens digitais são superfícies que transitam do abstrato rumo ao concreto, não podemos vê-las em olhar aproximado, pois com este olhar são apenas sintomas de partículas, exigem que guardemos certa distância para que seja aventurosa. Dentro de uma lógica das mídias digitais, a sensibilidade e ambiguidade do corpo, em suas plenas capacidades de virtualidades e metamorfoses transcodificam-se para ser corpo digital, em imagem.

Em um processo de (re)corporalização, o corpo sensível do bailarino que traduz pelo movimento a expressão do seu ser, como uma interface entre o seu íntimo e o mundo, desfaz-se da sua natureza temporal e espacial, para se reconfigurar em um híbrido que é tanto corpóreo como mediado, devolvendo ao mundo uma imagem que carrega significados humanos e computacionais digitais.

Para Vilém Flusser imagens técnicas são produzidas por aparelhos, que têm como principal característica o estar programado. Essas imagens materializam conceitos sobre o mundo, ou seja, transcodificam determinadas teorias científicas em imagens, portanto são “conceitos transcodificados que pretendem ser uma impressão automática do mundo” (FLUSSER, 1985, p. 23).

Não se trata de perceber os aparelhos como cálculos perturbadores, mas de aprender a se relacionar com eles de forma que afaste a ingenuidade do simples apertador de botões, a produção redundante de imagens e a sensibilidade automática, provocando a potência do encontro criativo, produzindo estética, informando o mundo pela arte.

Corpo híbrido em *screendance* é a possibilidade de reinvenção do corpo na imagem digital, inserindo nos conceitos programados da imagem a ambiguidade de um corpo não definível, a sensibilidade de um discurso não explicativo, a riqueza de ser instrumento de seu próprio saber. As capacidades do corpo e suas atualizações se tornam conhecidas nas interações desse corpo com os aparelhos e na produção de afeto.

Superfície imaginada, este corpo híbrido escapa do prognóstico de um futuro de corpos atrofiados, para interagir com o mundo em contínua e mútua troca de informação em corpodança digital resultado de cruzamentos de elementos humanos e computacionais digitais, pleno de afeto.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARISTÓTELES. **Poética**. Tradução: Edson Bini. São Paulo: EDIPRO, 2011.
- AUMONT, Jacques. **A imagem**. Tradução: Estela dos Santos Abreu, Cláudio C. Santoro. Campinas, SP: Papirus, 2012.
- AUMONT, Jacques. **O olho interminável: cinema e pintura**. Tradução: Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- BARTHES, Roland. **A câmara clara: notas sobre a fotografia**. Tradução: Julio Castañon Guimarães. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2015.
- BENCH, Hamony. Maya Deren: A Prologue. **The International Journal of Screendance**. v.3. FALL, 2013. p. 6 -11. ISSN 2154-6878.
- BROOK, Peter. **A porta aberta: reflexões sobre a interpretação e o teatro**. Tradução Antônio Mercado. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012.
- BRUM, Leonel. Videodança: uma arte do devir. In: BONITO, Eduardo; BRUM, Leonel; CALDAS, Paulo; LEVY, Regina (Org). **Ensaaios Contemporâneos de Videodança**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012. p. 75 – 113.
- BUTLER, Judith. **Problemas de Gênero: feminismo e subversão da identidade**. Tradução de Renato Aguiar. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.
- BUTLER, Judith. **Quadros de Guerra**. Quando a vida é passível de Luto? Tradução de Sérgio Tadeu de Niemeyer Lamarão e Arnaldo Marques da Cunha. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2015.
- CALDAS, Paulo. Poéticas do movimento: interfaces. In: BONITO, Eduardo; BRUM, Leonel; CALDAS, Paulo; LEVY, Regina (Org). **Ensaaios Contemporâneos de Videodança**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012. p. 239 – 254.
- CERIANI, Alejandra. Projeto Webdança: uma coreografia do gesto digital. In: BONITO, Eduardo; BRUM, Leonel; CALDAS, Paulo; LEVY, Regina (Org). **Ensaaios Contemporâneos de Videodança**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012. p. 283 – 309.
- DE MICHELI, Mario. **As Vanguardas Artísticas**. Tradução Pier Luigi Cabra. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- DUARTE, Carolina. **Dancine: sob a perspectiva da inter-relação espacial**. 2012. Tese (Doutorado em Artes)-Universidade Estadual de Campinas, Unicamp, São Paulo, 2012.
- DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. Tradução: Mateus Araújo Silva. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- FERREIRA, Débora Pazetto. A Arte Como Possibilidade de Emancipação em Vilém Flusser. In: CARVALHO, Marcelo; FIGUEIREDO, Vinicius (Org). **Filosofia Contemporânea: arte ciência Humana, Educação e Religião**. São Paulo: ANPOF, 2003.

FISCHER, Rodrigo. **Poéticas entre o cinema e o teatro**: reflexões sobre a presença e a atuação cênica a partir da obra de John Cassavets. 2015. 212 f. Tese (Doutorado em Artes)-Universidade de Brasília, Brasília, 2015.

FLUSSER, Vilém. **A Filosofia da Caixa Preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Hucitec, 1985.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. Tradução: Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

FLUSSER, Vilém. **O Universo das Imagens Técnicas**: elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008.

FOUCAULT, Michel. **O corpo utópico; as heterotopias**. Tradução: Salma Tanus Muchail. São Paulo: N-1 Edições, 2013.

GLEIZER, Marcos André. **Espinosa e a Afetividade Humana**. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.

GREINER, Christine; KATZ, Helena. **Por uma teoria do corpomídia**. O Corpo: pistas para estudos indisciplinados. São Paulo: Annablume, 2005. p. 125 – 133.

HOMERO. **Íliada**. Tradução e prefácio de Frederico Lourenço; introdução de apêndices Peter Jones; introdução à edição de 1950 E. V. Rieu. São Paulo: Penguin Classics Companhia da Letras, 2013.

JAMESON, Frederic. **Pós-modernismo**: a lógica cultural do capitalismo tardio. São Paulo: Ática, 1997.

LABAN, Rudolf. **Domínio do Movimento**. In: ULLMANN, Lisa (org.). Tradução: Anna Maria Barros e Maria Silvia Mourão Netto. São Paulo: Summus, 1978.

LECOQ, Jacques. **O corpo poético: uma pedagogia da criação teatral**. Tradução: Marcelo Gomes. São Paulo: Senac São Paulo; Sesc São Paulo, 2010.

LEPECKI, André. Planos de Composição. In: GREINER, Christine; ESPÍRITO SANTO, Cristina, SOBRAL, Sonia. **Cartografia Rumos Itaú Cultural Dança**: criações e conexões. São Paulo: Itaú Cultural, 2010. p. 13-20.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: 34, 1999.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** Tradução: Paulo Neves. São Paulo: 34, 1996.

LOUPPE, Laurance. **Poétique de la Danse Contemporaine**. Contredanse, 2004.

MACHADO, Arlindo. **A Arte do Vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1988.

MACHADO, Arlindo. **A Ilusão Especular**: uma teoria da fotografia. São Paulo: Gustavo Gili, 2015.

MACHADO, Arlindo. **Máquina e Imaginário**: o desafio das poéticas tecnológicas. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2001a.

MACHADO, Arlindo. **O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges**. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001b.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinema e Pós- cinema**. São Paulo: Papyrus, 2011.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. London: MIT Press, 2001.

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

MENDES, Ana Carolina. **Dança Contemporânea e o Movimento Tecnicamente Contaminado**. Brasília: Editora IFB, 2010.

MOTA, Marcus. Nos passos de Homero: performance como argumento na antiguidade. **Revista do Programa de Pós-graduação em Arte** (UnB), Brasília, v. 9, n.2, jul. /dez. 2010.

PARENTE, André. **O virtual e o Hipertextual**. Rio de Janeiro: Pazulin, 2009.

PEARLMAN, Karen. A edição como coreografia. In: BONITO, Eduardo; BRUM, Leonel; CALDAS, Paulo; LEVY, Regina (org). **Ensaio Contemporâneos de Videodança**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012. p. 217 – 238.

PELBART, Peter Pál. Indivíduo, potência. In: GREINER, Christine; ESPÍRITO SANTO, Cristina, SOBRAL, Sonia. **Cartografia Rumos Itaú Cultural Dança: criações e conexões**. São Paulo: Itaú Cultural, 2010. p. 47-52.

RODRIGUES Carla. A performatividade de gênero e do político. **Cult - Revista Brasileira de Cultura**, São Paulo, n. 205, p 20-26, set. 2015.

ROSEMBERG, Douglas. **Screendance: Inscribing The Ephemeral Image**. New York: Oxford University Press, 2012.

ROSINY, Claudia. Videodança: história, estética e estrutura narrativa de uma forma de arte midiática. In: BONITO, Eduardo; BRUM, Leonel; CALDAS, Paulo; LEVY, Regina (org). **Ensaio Contemporâneos de Videodança**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012. p. 115-150.

SANTANA, Ivani. **Corpo Aberto: Mídia de Silício, Mídia de Carbono**. A dança em interação com as novas tecnologias. 2000. 171 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC. São Paulo. 2000.

SANTANA, Ivani. **Dança na cultura digital**. Salvador: EDUFBA, 2006.

SANTAELLA, Lucia. O corpo biocibernético e o advento do pós-humano. In: MEDEIRO, Maria Beatriz de (org.). **Arte e Tecnologia na cultura contemporânea**. Brasília: Dupligráfica Editora Ltda., 2002. p. 123-135.

SERRES, Michel. **Hominescência**. Tradução: Luis Couceiro Feio. Lisboa: Instituto Piaget, 2004a.

SERRES, Michel. **Variações sobre o corpo**. Tradução: Edgard de Assis Carvalho e Mariza Perassi Bosco. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004b.

SPINOZA, Benedictos de. **Ética**. Tradução: Tomaz Tadeu. Belo Horizonte: Autêntica, 2013.

SPOLIN, Viola. **Improvisação para teatro**. Tradução: Ingrid Dormien Koudela e Eduardo José de Almeida Amos. São Paulo: Perspectiva, 2015.

VAUGHAN, David. *Merce Cunningham's Choreography for The Camera*. In Mitoma, Judy (org.) *Envisioning Dance. On film and vídeo*. New York: Routledge. 2002. p. 34-38.

VIEIRA, João Luiz. O Visionário Cinema de Fluxo de Maya Deren. In: BONITO, Eduardo; BRUM, Leonel; CALDAS, Paulo; LEVY, Regina (Org). **Ensaio Contemporâneo de Videodança**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2012. p. 15-26.

VILLAR, Fernando Pinheiro. Interdisciplinaridades Artísticas. In: SANTANA, Arão Paranaguá de (Coord). **Visões da Ilha**: apontamentos sobre o teatro e educação. São Luis: UFMA, 2003. p. 115-120.

WILSON, Stephen. Ciência e Arte: olhando para trás / olhando para frente. In: DOMINGUES, Diana (Org.). **Arte Ciência e Tecnologia**: passado, presente e desafios. São Paulo: Unesp, 2009. p. 489 - 498.

Documentos Eletrônicos e Sites na Internet

CERBINO, Beatriz, MENDONÇA, Leandro. **Considerações sobre as relações entre autoria, dança, cinema e videodança**. Rio de Janeiro, 2011. p. 348 – 357. Disponível em: <<http://revista.ibict.br/liinc/article/view/3321> > Acesso em: 6 jun. 2017.

FERREIRA, Larissa. **La video danza hecha con Laban: el movimiento entre cuerpo y cámara**. Disponível em: <http://www.academia.edu/23614573/La_videodanza_hecha_con_Laban_el_movimiento_entre_cuerpo_y_c%C3%A1mara > Acesso em: 28 maio 2017.

FONSECA, Raquel. **Tecnologia e Fotografia: outros meios de captação, outra maneira de imagem, novas questões estéticas**. 2013. Disponível em: <<https://art.medialab.ufg.br/up/779/o/raquelfonseca.pdf>>. Acesso em: 6 jun. 2017.

GOUVÊA, Raquel. **O corpo do improvisador**. 2012. Disponível em: <file:///C:/Users/Micheline/Downloads/3193-7953-1-PB.pdf> > Acesso em 5 de junho de 2017.

GROSZ, Elisabeth. **Corpos Reconfigurados**. 2000. Disponível em: www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?down=51327 >. Acesso em: 7 maio 2017.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **A Dúvida de Cezanne**. Disponível em: <<files.mural-2.com/200017600-6e81d6f7e1/A-Dúvida-de-Cézanne.pdf> >. Acesso em: 7 maio 2017.

PRAUDE, Carlos; ROCHA, Fábio. **O Pensamento Espinosista na Arte Computacional**. Disponível em: <https://art.medialab.ufg.br/up/779/o/CarlosPraude_FabioLiborio-1.pdf > Acesso em: 7 maio 2017.

SANTAELLA, Lucia. **Flusser: um pensador visionário**. Disponível em: <www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/.../santaella-pensador.pdf >. Acesso em: 7 maio 2017.

SANTANA, Ivani. **De corpo presente na dança digital distribuída em rede**. 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/artresearchjournal/article/view/5370> Acesso em: 07 agosto 2017.

VILELA, Lucila. **Lois Fuller: Movimento e Captura**. 2012. Disponível em: <<http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/anais/apcg/edicao10/Lucila.vilela.pdf> >. Acesso em: 17 maio 2017.

FILMOGRAFIA

DANSE Serpentine. 1896. Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=Dda-BXNvVkQ> > Acesso em: 30 maio 2017.

ENTR'ACT. 1924. Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=mpr8mXcX80Q> > Acesso em: 30 maio 2017.

Ballet Mécanique. 1924. Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=2QV9-l-rXOE> >. Acesso em: 30 maio 2017.

Meshes of The Afternoon. 1943. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=_bMzmzPXlXg>. Acesso em: 30 maio 2017.

Variations V. 1965. Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=yOAagU6cfBw>>. Acesso em: 30 maio 2017.

Iza e Elisa. As ex-virgens que valiam bois. <<https://www.youtube.com/watch?v=hbitZqBbvtc&t=2s>>. Acesso em: 30 maio 2017.

BLOG

IZA E ELISA. *As ex-virgens que valiam bois*. Disponível em: <<http://izaelisa.blogspot.com.br/>>. Acesso em: 30 maio 2017.

ANEXO A

Entrevista realizada por *email*, no dia 02 de novembro de 2016, com a artista Ivani Santana, criadora e pesquisa em dança com mediação tecnológica. Mestre e Doutora em comunicação e semiótica (PUC – SP). Pós Doutorado em *Networked Performance* pelo *Sonic Arts Research Center* (UK). Professora da Universidade Federal da Bahia (UFBA, PPGAC).

1- Como pesquisadora em Arte e Tecnologia e pensando as relações da Dança com as mídias digitais, em que sentido você considera o corpo como um sistema aberto?

Minhas pesquisas estão fundamentadas nos conceitos da Cognição Situada em que sujeito e ambiente estão implicados. Para Alva Noë a percepção é nossa ação no mundo.

veja meu artigo em

www2.eca.usp.br/nucleos/gp_admd/wp.../arte_corpo_tecnologia_vFinal_impressao.pdf

2- Como você entende o corpo que surge no videodança/filmedança digital?

Antes de mais nada utilizo como substantivo feminino: a videodança, pois a considero como uma linguagem. Trata-se de uma proposição artística em que a dança é esse acoplamento entre (corpo/movimento)+(câmera/captação)+(locação/contexto)+(montagem/edição). Esses termos não se separam. Não há um corpo, um sujeito dançante, é sim um contexto dançado por esses termos. O que vemos não é o corpo/bailarino, mas o que a câmera cria em comunhão com todos esses termos.

3- Podemos entender o corpo que emerge no videodança como um corpo expandido? Se sim, em que sentido?

Prefiro afirmar que a dança, assim como o cinema, encontrou um caminho (por diversas frentes) que pode ser considerada "dança expandida" em virtude dos seus desdobramentos quanto mediada pelas novas tecnologias. A linguagem da videodança é uma dessas possibilidades de "dança expandida".

4- O que muda fundamentalmente na transposição do corpo presença para o corpo dança digital no videodança/filmedança digital?

Temos que rever o conceito e compreensão de presença. Obviamente existem diferenças entre estar ao lado de um corpo fisicamente presente do qual eu posso tocar ou que pode se mover ao meu encontro, mas mesmo esse tem sua presença percebida pela relação que estabelece com aquele que percebe. São as variedades da presença que estão em jogo nessa relação. Talvez meu texto indicado acima responda um pouco mais essa questão.

Veja no meu site

ivanisantana.net

ou do grupo

www.poeticastecnologicas.com.br

ou ainda os artigos da Revista Mapa D2

www.mapad2.ufba.br

abraço

ivani



Universidade de Brasília

Instituto de Artes

Departamento de Artes Cênicas

Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas

TERMO DE CONSENTIMENTO

Eu, Ivani Lucia Oliveira de Santana, R.G. nº 15.797.435-2, Prof. Dra. da Universidade Federal da Bahia (UFBA), Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas, aceito participar da pesquisa intitulada “A Dança no universo das Imagens Técnicas”, desenvolvida pela mestrande Micheline Diniz Santiago, como dissertação de Mestrado pelo Departamento de Artes Cênicas do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas (PPG-CEN) da Universidade de Brasília, sob a orientação do Prof. Dra. Soraia Maria Silva.

A minha participação estará restrita a responder uma entrevista individual com gravação de voz para posterior transcrição e utilização de citações na dissertação. Estou ciente de que a minha identidade será revelada. As citações virão de acordo com as normas da ABNT.

Este trabalho tem o propósito de investigar a dança contemporânea mediada pela tecnologia contemporânea de produção de imagem técnica.

Minha participação na pesquisa não implica em nenhum risco, é livre de custos e de qualquer remuneração ou benefício.

Espera-se, como benefício, que este estudo contribua para ampliar a compreensão da interdisciplinaridade entre a Dança, Artes Visuais e Cinema.

Estando ciente dos procedimentos, objetivos e benefícios, autorizo a responsável pela pesquisa a conservar sob sua guarda os resultados da pesquisa, assim como a utilizar estas informações em dissertação, reuniões, congressos, seminários e publicações científicas.

Estou de pleno conhecimento de que terei direito a respostas a quaisquer dúvidas que possam surgir durante a realização da pesquisa e de que a minha participação é totalmente voluntária, podendo ser retirado meu consentimento em qualquer momento da investigação, sem qualquer penalização.

Assinatura da Prof. Dra. Ivani Santana

Pesquisadora: Micheline Diniz Santiago - (PPG-CEN) Universidade de Brasília –

Michelinemicheline01@gmail.com

Brasília, 03/11/2016.

Entrevista por *email*