

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

SANTANA, I. *Configurações da dança na cultura digital: relatos sobre experimentações e reflexões da dança com mediação tecnológica*. In: Cena, corpo e dramaturgia: entre tradição e contemporaneidade. Org. A.Pereira, M. Isaacson, W.L.Torres. RJ: Pão e Rosas, 2012, 312 p, artigo. Rio de Janeiro : Pão e Rosas, 2012 p.312

¹Ivani Santana

Em primeiro lugar, gostaria de agradecer o convite da Prof.^a Marta Issacson para participar desta conferência em Porto Alegre, bem como para ministrar um curso no Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Esta é minha primeira visita a Porto Alegre e fico muito feliz de verificar o interesse pela reflexão sobre a Arte Digital, principalmente no campo da dança e do teatro. Aproveito para agradecer também aos idealizadores deste magnífico evento e a toda a equipe de produção.

Além do que já foi mencionado pela Prof.^a Marta sobre minha carreira como acadêmica e artista da dança, tendo como linha de pesquisa principal a dança e a performance com mediação tecnológica através da qual, desde o início da década de 90, desenvolvo minhas produções teórica e artística sempre articuladas, gostaria de apresentar o projeto MAPA D2², antes de iniciarmos esta conferência.

O Mapa e Programa de Artes em Dança Digital é um projeto virtual que abriga uma comunidade de artistas e pesquisadores acadêmicos interessados em compartilhar e trocar informações. Trata-se de um projeto para a difusão e desenvolvimento da dança e performance digital. Inicialmente, o interesse era criar alguma ferramenta para amenizar a falta de informação e comunicação entre os vários estados brasileiros. Considerado um país de dimensão continental, o Brasil tem um grave problema de circulação e concentração de informação mesmo nos dias de hoje com a Internet, que é considerada uma das grandes ferramentas de comunicação de todos os tempos. Talvez isso ajude a comprovar que não basta existir informação na rede, pois se a busca e a procura não são certas, a informação acaba por se tornar um alvo perdido na imensidão dos códigos numéricos. No intuito de uma

¹ Ivani é mestre (2000) e doutora (2003) em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Fez pós-doutorado no Sonic Arts Research Centre, Queen's University Belfast, na Irlanda do Norte, pesquisando a relação da sonoridade do corpo em ambientes telemáticos. Desde o início da década de 1990 pesquisa a relação da dança com as novas tecnologias. Tem atuado intensamente nesse campo, contando com expressiva produção artística e científica. Em 2006, pela apresentação de sua pesquisa no Monaco Dance Forum (MDF), recebeu o Prêmio Unesco para promoção das artes: novas tecnologias e a Residência Artística no renomado Centre Choregraphique National, com direção artística do coreógrafo Angelin Preljocaj, em Aix-en-Provence, França.

² www.mapad2.ufba.br

plataforma virtual brasileira, nós, do Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas³, percebemos a grande valia desse projeto não apenas para o Brasil, mas também para nossos vizinhos latino-americanos. Seguindo esse raciocínio e aproveitando nossa boa relação com países europeus, percebemos que o interessante seria um projeto para países de língua portuguesa e língua espanhola. Entretanto, a delimitação não deveria ser geográfica, mas sim linguística, ou seja, o importante é pensar naqueles que se articulam por meio dessas línguas, sejam eles provenientes de países ibero-americanos morando em outras localidades, bem como estrangeiros que residem e desenvolvem seus trabalhos nas comunidades ibero-americanas.

A partir desse entendimento e com o suporte recebido pela Fundação de Amparo a Pesquisa do Estado da Bahia, no dia 29 de abril de 2009 foi aberto oficialmente o MAPA D2, com uma videoconferência ministrada pelo grupo espanhol Konic Thtr, considerado o pioneiro na relação dança-performance-tecnologia. Nesse evento participaram artistas e pesquisadores acadêmicos da Espanha, Portugal e do Brasil, contando com a presença de grupos do Pará, Ceará, Bahia, Minas Gerais, São Paulo, Santa Catarina e Porto Alegre. Foi um marco muito importante e um grande estímulo para a comunidade MAPA D2, que conta atualmente com o suporte da Red Clara⁴ e projetos patrocinados pela Vivo⁵, conseguindo assim sua sustentabilidade e, portanto, continuidade da iniciativa. Outras videoconferências foram realizadas e grupos de outros países também começaram a participar. Atualmente mantemos um conselho formado pelos coordenadores dos países: México, Bolívia, Argentina, Chile, Paraguai, Uruguai, Espanha, Portugal e Brasil. Várias ações estão sendo feitas desde então com o intuito de mapear os artistas e pesquisadores acadêmicos de dança e performance com mediação tecnológica dessas comunidades, difundindo o trabalho de todos e promovendo atividades e estratégias para o desenvolvimento e fortalecimento desse campo na ibero-América. Esse projeto é fruto das investigações que o Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas começou a realizar em 2005 com projetos de dança telemática, ou dança em telepresença, assunto que discutiremos nesta conferência. A experiência adquirida no processo criativo através das redes avançadas propiciou um *expertise* que nos alertou para outras possibilidades que não apenas a artística, mas também de ação política e social. Antes de entrarmos especificamente na temática da arte da telepresença no campo da dança e performance, é necessário primeiro apresentar o modo como compreendemos a dança e sua relação com o mundo contemporâneo, um tempo pautado na cultura do digital.

³ www.poeticatecnologica.ufba.br. Grupo de pesquisa vinculado ao CNPq, certificado pela UFCA, que fundei e coordeno desde 2004.

⁴ <http://www.redclara.net/>

⁵ LABORATORIUM MAPA D2 projeto com 6 grupos brasileiros para experimentação criativa em arte telemática. <http://www.vivolab.com.br/>

Percebemos que essa relação é muito vinculada com a questão da imagem. No campo da dança e da performance contamos com inúmeros projetos como espetáculos com projeções, sejam elas interativas ou não; instalações que começam a ser alvos de artistas da dança; o filme de dança e a videodança em seus diversos suportes (de telas grandes aos pequenos monitores de celular) etc. Obviamente existem vários projetos focados na sonoridade que têm como objetivo a relação de interação entre música e corpo. Mas, na grande maioria, a imagem parece prevalecer com grande contundência, fato que me levou a escrever um artigo sobre a bidimensionalização da dança. Todavia, nossa discussão nesta conferência focará outras questões.

Pelo viés histórico, podemos resumir o interesse desta conferência da seguinte forma: em 1975, Kit Galloway and Sherrie Rabinowitz passaram a utilizar a arte para discutir a comunicação. Nesse processo criaram o projeto “*Communication Access For Everyone*” (C.A.F.E.). Naquela época, em 77, quando apenas a TV ao vivo utilizava transmissão via satélite, Galloway e Rabinowitz criaram “*SATELLITE ARTS PROJECT '77, "A Space With No Geographical Boundaries*” (Projeto de Artes Satélite 77, Um espaço sem limites geográficos), no qual performances, música e dança ocorriam simultaneamente via satélite. Os artistas estavam interessados em mostrar (pela primeira vez) a relação de atos artísticos ocorrendo em locais geograficamente distintos, em “tempo real”, e, ainda, em discutir o atraso ocasionado nessa transmissão. Já naquela época, acreditavam que poderia surgir uma nova configuração intrinsecamente ligada a este “estar-no-mundo”. Considerando que o mundo de hoje tem novas compreensões sobre tempo e espaço, ausência e presença, surgem novos entendimentos sobre comunicação e interação, contexto este implicado com os conhecimentos trazidos pela cultura digital. Parece que Galloway e Rabinowitz estavam certos e previram fatores que seriam importantes para o tempo de agora. Apresentaremos aqui algumas das possibilidades da dança telemática do século XXI a partir dos projetos que temos desenvolvido desde o espetáculo “*VERSUS*”, realizado entre três cidades brasileiras, em 2005, e que culminaram com o espetáculo “*e-Pormundos Afeto*” (2009/2010), no qual não apenas a simultaneidade é utilizada entre pontos remotos, mas também a interação *in locus* e em rede com a participação do usuário da Internet. Não apenas as performances se encontram telematicamente, mas também o usuário-web passa a compor e interagir com a obra em tempo real.

A imagem é o fator prioritário nesses projetos, uma vez que um dançarino não estará mais em contato com o corpo físico de seu parceiro de palco, mas o outro e o espaço ao qual pertence existe para esse primeiro apenas em forma virtual, na condição imagética de sua existência e realidade. Portanto, voltamos essa discussão para primeiro provocar um entendimento inicial sobre imagem. Quando olhamos o texto:

Se você está sendo capaz de entender esta frase,
é porque sua *Umwelt* lhe programou para conseguir filtrar
de todo esse feixe confuso de perceptos apenas aquilo
que vale a pena ser lido segundo seus interesses de
construção de conhecimento.

E conseguimos compreender que se trata de:

Se você está sendo capaz de entender esta frase, é
porque sua *Umwelt* lhe programou para conseguir filtrar
de todo esse feixe confuso de perceptos apenas aquilo
que vale a pena ser lido segundo seus interesses de
construção de conhecimento.

Sendo assim, é necessário pensar em algumas questões que esse experimento visual carrega. A saber, há algo que nos irrompe inicialmente que é da via do visual; somos seres implicados em um mundo que colabora na construção do nosso *Umwelt*⁶, ou seja, de forma simplificada podemos dizer que seja a forma como nosso entorno nos molda; sendo assim, é importante pensar que entorno é esse.

Nossa realidade, nosso cotidiano está repleto de possibilidades diferentes do período pré-digital, por assim dizer. Hoje estamos acostumados a viver com a informação imediata do nosso computador de bolso: os telefones móveis. Temos possibilidade de encontrar praticamente qualquer assunto na Internet, o Oráculo da vida contemporânea. Temos guerras não apenas com armas de fogo, mas com material bélico digital. Somos numerizados, catalogados e dispostos em bancos de dados de dimensão planetária, ao qual, de certa forma, qualquer um poderia ter acesso. Surgem então novas éticas, outros princípios de vida em sociedade pautados em um mundo codificado em bites e bytes da cibercultura. Esse entorno constrói o nosso *Umwelt* que designa “a forma como uma determinada espécie viva interage com seu ambiente. O *Umwelt* seria assim uma espécie de interface entre o sistema vivo e a realidade, interface esta que caracteriza a espécie, função de sua particular história evolutiva” (Viera, 2006: 79), podendo ser compreendida, portanto, como “mundo à volta” ou “entorno”.

⁶ *Umwelt* é um termo proposto pelo biólogo estoniano Jacob von Uexkull (1992). Uexkull é reconhecido atualmente como o pai da Biossemiótica.

As premissas que pautam a discussão aqui proposta assumem que essa implicação com o mundo não ocorre de acordo com um pretense livre arbítrio. Não temos como escolher querer ou não querer que o nosso entorno faça parte da forma como vemos, compreendemos e agimos no mundo. Isso porque consideramos que o sujeito é um ser indissociável: cérebro e mente, corpo e cabeça, emoção e razão estão em constante e permanente articulação entre si e com o seu ambiente. O fato de estarmos neste mundo, participarmos ativamente de como ele é, contarmos com as lógicas de funcionamento que possui, faz com que esse corpo indissociável carregue essas características para seu interior. O sujeito está implicado no seu ambiente, sendo assim, o uso das tecnologias digitais como uma nova possibilidade para criação de dança não é tomado como uma mera ferramenta. Quando um artista da dança passa a utilizar esses dispositivos, ele estará também no embate com outros entendimentos de tempo, de espaço, de presença e de ausência, apenas para citar alguns termos importantes para a dança telemática, assunto desta conferência.

A implicação entre o ser humano e seu meio ocorre porque sua percepção opera de acordo com as informações com as quais lida, condicionando assim a forma como compreenderá e atuará neste mundo. No caso da pesquisa aqui mencionada, no campo da dança com mediação tecnológica, mais especificamente na arte da telepresença, o fato de o dançarino estar implicado nesse meio no qual se relaciona não mais com um corpo físico (com cheiro, textura, volume, sombra, peso etc.), mas sim com uma imagem, as formas como seu corpo (no sentido indissociável de corpomente) lidará com os fatores de tempo e espaço, por exemplo, serão outras, diferentes daquelas em contextos não virtuais. Novos questionamentos surgem sobre como mover e como perceber a si próprio e o outro, qual espaço utilizar agora que uma câmera de vídeo faz a mediação e “cria” a condição exata da sua espacialidade, apenas para chamar a atenção de alguns pontos de alteração. Surgem, assim, outras corporalidades, formas inéditas para aquele dançarino ou mesmo coreógrafo criar uma obra de dança. As condições desse contexto digital imperam e provocam novas demandas físicas, conceituais, psicológicas, comunicacionais etc. Aceitando tais considerações, admitimos que uma efetiva alteração no aparato perceptivo e sensório-motor ocorre e, então, podemos assumir que as informações estão no corpo (aparato perceptivo, sensório-motor) e também no mundo (artefatos tecnológicos) e conformam-se como instâncias interligadas, por isso há comunicação entre o dentro e o fora do corpo. Portanto, natureza e cultura são admitidas como indissociáveis e as modificações acima apontadas revelam a constante transformação do *Umwelt* em virtude da relação com o contexto.

Percebendo que o mundo é esse fluxo contínuo e que todos estamos implicados em uma rede de relacionamentos, essas demandas surgidas no artista da dança provocarão mudanças também naquele que faz a tecnologia. Não há uma separação entre sujeito e mundo. A cultura é viva e dinâmica, não está parada e à espera do sujeito. Justamente é esse sujeito que reinventa o mundo a cada instante, criando novos artefatos que mudarão sua percepção e forma de lidar com o contexto em um fluxo contínuo de interações. Cultura e sujeito são produto e produtores um do outro, participando de um processo coevolutivo e codependente.

A imagem como um signo desse mundo é um constructo dessa cultura. O olho é um objeto cultural assim como a própria imagem. A nossa visão é uma construção do social (Mitchell 2002): da política, da economia, da ética, da estética e do cotidiano ao qual pertencemos. Essa cultura digital à qual nos reportamos é considerada por muitos como cultura visual, na qual nossos arranjos sociais são conformados de uma determinada maneira porque nós somos animais visuais⁷, porque no nosso processo evolutivo tornamo-nos animais providos com visão. Portanto, a visão é um constructo cultural apreendido e cultivado.

Trazemos um entendimento de visão que está conectada a todo o resto do aparelho sensorio-motor. Todos os sentidos estão conectados. A forma que temos de conhecer o mundo, de acessá-lo para qualquer coisa, desde aprender a comer, mamar, andar, fazer balé ou dança contemporânea, jogar um esporte, qualquer coisa, a única possibilidade que temos para executar tais ações é a partir da relação sensorio-motora do nosso corpomente implicado em seu contexto. Portanto, essa é uma das premissas importantes para a discussão desta conferência.

A fundamentação do meu trabalho parte dos estudos contemporâneos de corpo, através das ciências cognitivas⁸, da teoria evolutiva e da semiótica peirceana⁹. Esses são estudos que considero mais apropriados para compreender o ser humano, principalmente no mundo contemporâneo, onde o grau de complexidade é tão alto. Compreender as diversas proposições artísticas e estéticas que surgiram nos últimos tempos carece de ferramentas epistemológicas que permitam um entendimento desse “corpo uno”, um corpomente implicado no contexto ao qual vive e que, por essa razão, promove as configurações em arte que presenciamos. Por esse viés, percebemos que não se trata de simples estilismos, mas de um reflexo estético de um sujeito pertencente a um mundo específico.

⁷ O “visual” é considerado aqui uma das partes do sistema perceptivo, mas compreendendo-o como em total implicação com os demais sistemas sensoriais, portanto não havendo preferência ou predominância do campo visual.

⁸ Perspectiva do *Embodied*

⁹ Semiótica desenvolvida pelo americano Charles Sanders Peirce.

Deste mundo atual, a questão da imersão, da interatividade, do tempo real são eixos norteadores da minha pesquisa. Apesar do grande assédio que esses termos sofrem no mundo contemporâneo, de forma evolutiva devemos perceber que a interatividade, a imersão e o tempo real sempre existiram. A questão é que nós passamos a utilizar esses conceitos como ferramentas estéticas de formas diversas durante a história das artes (como também modificamos o entendimento desses termos e seus usos no nosso processo evolutivo). Ou seja, não existe nada no mundo que não esteja imerso em algum lugar, porque tudo faz parte de algum sistema. O seu pensamento faz parte de um sistema, uma molécula faz parte de um sistema, qualquer coisa faz parte de um sistema. A interação surgiu quando a primeira célula foi gerada no universo e teve que começar a interagir com seu meio, graus diferentes de interatividade surgiram. Essa relação entre a célula imersa em seu sistema carrega, portanto, o que está fora para dentro e vice-versa, acontecimentos gerados em um momento específico, instante de uma realidade para aquele contexto. Então, desde que o mundo começou a ser mundo existem imersão, interação e tempo real. Enquanto estamos aqui nesta conferência, várias ações ocorrem simultaneamente nesse aqui e agora: eu falo, vocês escutam, a tradutora faz a tradução, o técnico gerencia o som da cabine e assim por diante. Todos interagimos neste ambiente em tempo real e não precisamos ensaiar para isso, temos um propósito claro do que fazer aqui e tentamos fazer o melhor que podemos em nossas funções. Esse entendimento e operação pelo propósito é o que busco para meu trabalho, e sobre isso discutiremos mais adiante quando explicarei um pouco sobre o “processo de propósitos”, uma forma de trabalhar com improvisação que comecei a desenvolver.

Considero que essas premissas apresentadas acima sejam mais importantes para a reflexão sobre a dança com mediação tecnológica do que o apresentar ou mesmo discutir sobre qual e como utilizar um software nos trabalhos que desenvolvemos, como acontece em muitos eventos acadêmicos sobre arte-tecnologia. Decerto é importante também discutirmos a tecnologia, a forma como está estruturada e a possibilidade de uso pelos artistas da dança, mas tal aspecto não deve ser colocado como um funcionalismo utilitário da tecnologia pela arte. Se assim fosse, não aceitaríamos as premissas aqui colocadas, pois admitiríamos que as artes com mediação tecnológica existem simplesmente porque foram criados dispositivos que podem ser utilizados. Seria uma separação entre sujeito e cultura com a qual, como já afirmado aqui, não concordamos, pois não se trata de uma junção simplista entre a arte e a tecnologia que não altera ambos. Muito ao contrário, como afirmamos acima, pois um está implicado no outro. O *Umwelt* foi expandido diante da complexidade do mundo atual, propiciando outras possibilidades de fazer arte.

A fundamentação teórica utilizada nas minhas pesquisas é a base do que investigo na minha ação artística. Nesse sentido, todos os trabalhos, aqueles que atingiram o objetivo proposto como também aqueles que não tiveram êxito, são relevantes para nossas conclusões. Em 2002, fui convidada pelo evento Dança Brasil, no Rio de Janeiro, para apresentar meu espetáculo Corpo Aberto, contemplado no Rumos Itaú 2001, e para fazer um novo trabalho com coprodução do evento. Para isso, convidei alguns engenheiros e artistas da tecnologia para criar o novo trabalho. Para a obra, um solo dançado por mim, esses profissionais convidados criaram um espaço sensível feito por sensores distribuídos no chão do palco, construindo assim um plano cartesiano no solo no qual linhas e intersecções eram reativas. A programação construída em C++ era predeterminada, condicionando o local e, portanto, a locomoção da coreografia. Apesar de o meu interesse já estar pautado em movimentos não fixados, o sistema tecnológico proposto restringia as possibilidades, uma vez que a interação apenas ocorria em plano muito baixo e os pontos e locais para a interação estavam predeterminados, e com isso uma estrutura coreográfica tinha que ser seguida fielmente durante todo o trabalho. Na estreia desse espetáculo ocorreu uma pane no sistema, que travou e não funcionou como previsto, as imagens nas três telas que circundavam o palco e a música passaram a funcionar aleatoriamente, fazendo com que minha atuação tivesse que ser criada naquele momento, já que o espetáculo não podia parar. Durante a obra tive que dialogar com as imagens, com a música e com a iluminação, sendo que cada uma estava em um ponto, pois haviam perdido o sincronismo com a falha do sistema. Ou seja, tive que tomar decisões no momento da obra, sem esquecer a estrutura coreográfica já existente, caso o sistema restabelecesse, fato que aconteceu apenas no final da última cena, quando, enfim, a música, as imagens nas três telas que circundavam o ambiente, a iluminação e a coreografia definitivamente se encontraram. No dia seguinte, o sistema foi restabelecido e o espetáculo ocorreu como previsto com suas marcas de interatividade funcionando plenamente.

Minha sensação corporal depois daquela experiência mostrou que meu corpo no primeiro dia estava mais intenso do que na segunda apresentação, havia um estado de atenção corporal muito mais apurado, pois demandas eram solucionadas no momento em que a obra ocorria. Daquele momento em diante, era claro para mim que não apenas o sistema tecnológico deve ser aberto para uma relação de interação com o agente (ex.: a dançarina), como também aquele que dança deve estar pleno no momento de atuação da obra e não fixado em uma coreografia com movimentos totalmente prefixados. Percebi, portanto, que tomar uma decisão em tempo real, decidir o que fazer a cada momento que o trabalho acontece é o que estamos redescobrimos com o novo potencial trazido pela cultura digital. De certo, essa possibilidade na dança veio com a improvisação, mas agora o diálogo em cena não é apenas com outro corpo humano ou com objetos estáticos ou mecânicos.

As novas tecnologias possibilitaram um diálogo com objetos que não apenas respondem em tempo real, mas também podem provocar.

O computador modificou o entendimento de máquina. Ele é diferente das máquinas anteriormente criadas, pois se trata de uma “máquina de propósitos gerais”, e esse é o grande desafio. Além disso, trata-se de uma máquina que aparelha o sujeito, não precisamos mais ir até a máquina, ela passou a fazer parte do nosso corpo. Com todas essas mudanças e quando a própria tecnologia demonstra em sua história que cada vez mais busca a autonomia (responder em tempo real, aprender com o meio, se autogerir etc.), não faz mais sentido que a tecnologia aplicada às artes e o agente envolvido na obra tenham que atuar de forma predeterminada, com programações previamente fechadas.

Com isso, comecei a perceber a necessidade de trabalhar com algum tipo de improvisação que desse conta de atuar com as delimitações e restrições que sempre haverá com o meio, seja ele tecnológico ou não. Quando criamos uma dança telemática, a câmera de vídeo, o atraso do envio e recebimento da imagem existente em qualquer transmissão de informação pela rede, a resolução da imagem, onde e como ela será vista pelo parceiro remoto ou pelo usuário da Internet, todos esses fatores são restritivos e, portanto, precisam ser pensados em termos da proposta corporal. Da mesma forma existem os graus de restrição de quando se dança na caixa preta de um teatro, lembrando ainda que cada palco imporá restrições específicas. Entretanto, no caso da relação com a tecnologia, percebi que determinadas restrições poderiam ser tomadas como estímulos para descobrir outras possibilidades corporais. Esses estímulos a partir da restrição modificaram a corporalidade do sujeito imerso e a forma de conceber e executar a obra.

Tais conclusões, em conjunção com meu entendimento de “propósito”, ou seja, de que todo o tempo estamos em algum ambiente tomando decisões de acordo com aquele contexto, e ainda, percebendo que há uma metáfora corporal (Lakoff & Johnson, 1999) que é compreendida de acordo com a cultura em questão, foram a base para a criação do “processo de propósito”. Com isso, meu intuito era criar uma forma de dançar tendo a clareza de estar imersa em um sistema e não ser indiferente a ele, de agir de acordo com um objetivo conceitual mas a partir das demandas do momento. Isso é o que fazemos no dia a dia, assim é na nossa vida. De certa forma podemos dizer que é criar uma obra levando em consideração os vários Umweltz.

Todos que estão aqui nesta conferência possuem um grau de liberdade e também restrições. Agora, olhando para vocês posso perceber que alguns estão com a mão no queixo, outro coçou o olho, outro limpou o óculos, outro anotou alguma coisa, outro fez um comentário com a pessoa ao lado, enfim, várias ações possíveis em um contexto.

Provavelmente, ninguém começará a cantar, ou tirará a roupa, ou escovará os dentes etc., pois não seriam propostas pertinentes para essa situação. Claro que alguém poderia querer transgredir esse contexto e então faria algo totalmente não coerente com a situação, mas isso já seria outra coisa. De qualquer forma ainda haveria um propósito: o propósito de transgredir. Então, não me interessa uma improvisação que seja totalmente livre, sem o que considero uma taxa de estabilidade que garanta o “motivo” daquele contexto, a razão que norteia aquela situação.

O processo de propósito surge para tentar garantir que uma taxa de estabilidade conviva com uma taxa de instabilidade que significa a liberdade que temos de acordo com a situação e com as restrições do contexto. A proporção entre essas taxas dependerá da relação entre dança e tecnologia de cada momento. Quando no espetáculo “e_Pormundos Afeto” temos a relação entre as dançarinas, uma em Buenos Aires e outra em Barcelona, e ainda a relação com o robô instalado em Salvador e que é comandado pela primeira, levando ainda em consideração a captação da imagem pela câmera filmadora, a taxa de instabilidade é diminuída, pois são muitos os parâmetros para cuidar, mas ainda assim a movimentação é realizada pelo processo do propósito. No caso da dançarina em Buenos Aires, seu propósito era manter a relação entre a qualidade de movimento lenta e rápida do seu braço direito, bem como de pausas do mesmo, pois esses eram os acionamentos para o robô que estava em Salvador e que ela comandava. Essas ações da dançarina significavam para o robô: caminhar para frente, girar e parar respectivamente.

A ideia do propósito vale para os dançarinos bem como para toda a equipe interdisciplinar, que conta com engenheiros eletrônicos e da computação, profissionais da animação e do audiovisual, músicos, iluminadores, dentre outros.

Cada dançarino entra em cena com um propósito definido a partir dos estudos das metáforas corporais. Por exemplo, na foto (F.1) vemos a dançarina enrolando-se nesse fio que vem de cima, pelo urdimento. O propósito dela era abordar o corpo massificado, restrito, condensado, cerceado do mundo contemporâneo. Esse espetáculo, chamado “*Le Moi, Le Crystal et L'Eau*” (2007), foi criado durante uma residência artística na Centre Choregraphique National Pavillon Noir, em Aix-en-Provence, na França, e utilizava os conceitos de dança telemática, ou seja, o espaço cênico foi alterado e os dançarinos atuavam, muitas vezes, com seus companheiros a partir da imagem deles (F.2).

Outro aspecto de que gosto desse trabalho e que faz parte do meu interesse é que todos os equipamentos estão aparentes, computadores, músicos e seus equipamentos, sensores etc., tudo fica visível para o público. O que para mim é pertinente com a ideia de sistema, de elementos imersos em um sistema, portanto não há quarta parede, cabine técnica ou coxia que não faça parte desse mesmo sistema.

No espetáculo “e fez o homem sua diferença” (2005) essa questão sistêmica é provocada de outra forma. O ponto de vista do espectador é enfatizado na obra, que é construída de modo a propiciar graus diferenciados de interação entre público e dançarinos. O público pode sentar em balanços distribuídos pelo espaço ou sentar ao redor em um dos três níveis do ambiente: no térreo, na primeira ou na segunda galeria que contorna todo o espaço. Aqueles que permanecem nos balanços ganham uma proximidade maior com os dançarinos, que estabelecem contato durante vários momentos da obra e estão sempre abertos para aproveitar as reações e estímulos dados pelo público. Por exemplo, o tronco de uma dançarina estava enrolado por um fio e, na última cena, ela começava a desenrolar, e entrega ao público formando uma espécie de cama de gato. Em uma das apresentações, um rapaz do público prendeu o fio que a dançarina passava para o público. Naquele momento ela teve que decidir o que fazer a partir da ação provocada pela pessoa do público.

O público localizado nas galerias tinha uma visão topológica da obra, diferente daqueles que estão no térreo, principalmente das imagens projetadas no chão. Como as imagens possuíam uma dimensão muito grande, para quem estava nos balanços a imagem ficava quase como uma textura, diferente de quem vê do alto e que percebe a imagem completa. O próprio público sentado nos balanços passava a fazer parte da imagem, vira obra também.

Essas experiências com o espaço alterado, com o jogo entre câmera e projeção e a busca pelo processo de improvisação a partir do propósito foram muito significativas para o desenvolvimento da pesquisa em telemática. Desde 2005 trabalhamos em vários projetos: “VERSUS” (2005) foi realizado entre as cidades de Salvador e Brasília com os dançarinos e a música gerada em João Pessoa. “Por onde Cruzam Alamedas” (2006) foi realizada entre dois espaços da Bahia e focou não apenas na relação remota entre dançarinos como também de músicos, pois contamos com um grupo de DJs em cada local que mixavam a música em tempo real pela rede. Em “Proyecto Paso” (2006) e “Nukonen, Paso ao Chile” (2007) participamos a convite da coreógrafa espanhola Salud Lopes, e as obras foram realizadas entre Espanha, Brasil e EUA, sendo que a última contou também com o Chile. A apresentação fez parte da Bienal de Arte Contemporânea de Sevilla em 2006. “(In)TOQue” (2008) foi criado com dançarinos distribuídos no Rio de Janeiro e em Salvador, enquanto os músicos ficavam em São Paulo. Desde 2009 desenvolvemos uma pesquisa em telemática junto a vários grupos brasileiros¹⁰ para o aprimoramento da ferramenta Arthron, desenvolvida à luz da estrutura que venho utilizando na criação desses espetáculos; para a parte de interatividade que conta agora com a participação de um pequeno robô comandado pelos movimentos da dançarina, e para a criação de um ambiente virtual e de avatares no qual o público (usuário da rede) pode participar do espetáculo e não apenas assistir.

¹⁰ www.lavid.ufpb.br/gtmda e www.natalnet.br/xpta/

Com essa pesquisa criei o espetáculo “e_Pormundos Afeto” e convidei o grupo espanhol Konic Thtr para participar, pois nosso interesse agora é pesquisar a transmissão intercontinental.

O meu interesse na pesquisa da arte em telepresença é descobrir possibilidades de dançar com um corpo que não está nesse estado físico. O intuito é encontrar novos estados corporais por meio da demanda que surge quando estamos dançando com uma imagem bidimensional que, conforme afirmei antes, por um lado é uma restrição, mas por outro pode ser utilizada como um estímulo para tentar investigar a corporalidade por caminhos não imaginados anteriormente. No espetáculo “VERSUS” há uma cena em que a dançarina Monica Santos, localizada em Salvador, tem que seguir para a direção indicada pelo dançarino Hugo Leonardo, situado em de Brasília (F.1). Hugo dança na frente da imagem da Monica projetada na tela, entretanto, Monica tem a imagem em quatro monitores que servem como guia para que ela saiba como e para onde se movimentar. Em uma das reflexões do grupo, nos demos conta de que o dançarino move a imagem do próprio corpo que está dançando com outro, ou seja, é como se o comando mudasse e o que movimentasse não fosse mais o corpo diretamente, e sim a imagem dele. A sensação (ilusão) é de que é através do acionamento da imagem do corpo que o corpo físico passa a dançar. Nesse sentido, considero ocorrer o que denomino como uma retroalimentação perceptiva, pois para a imagem do corpo mover, é claro que o corpo físico moveu primeiro, mas é necessário esse retorno da imagem que “confirma” o que, como e onde aconteceu para que a ação tenha continuidade.

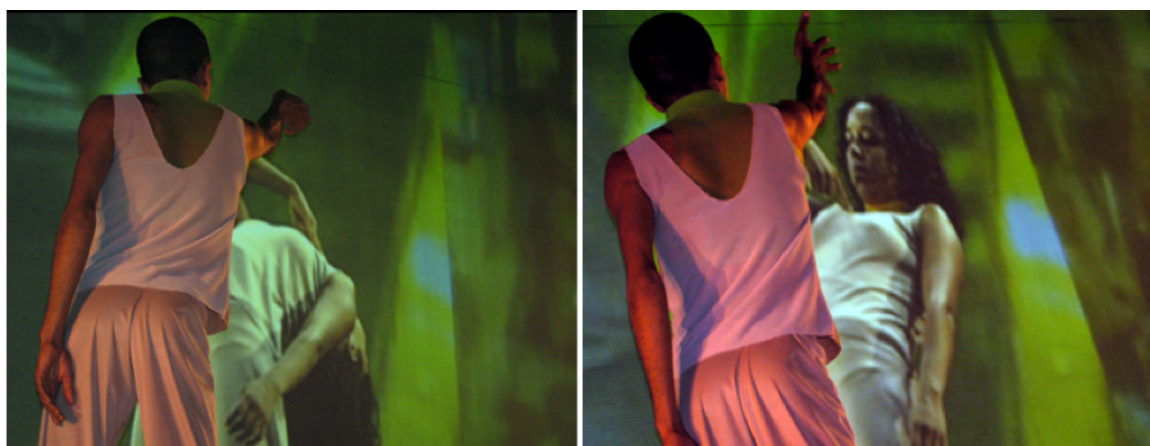


Fig.1. VERSUS (2005). Dança Telemática entre Salvador, Brasília e João Pessoa. Dançarinos Hugo Leonardo e Monica Santos.

A telemática tem sido estruturada em nossos trabalhos como um processo de edição em tempo real. Cada espaço funciona como uma pista do programa de edição. Estamos ampliando o número dessas camadas para verificar qual o potencial dessas incrustações de imagem. A simultaneidade defasada pelo atraso da imagem pela transmissão na rede faz com que essa edição em tempo real ganhe construções inéditas que surpreendem até mesmo a equipe acostumada com as imagens durante o ensaio.

As pesquisas com avatar e robô também estão promovendo novas formas de pensar em como utilizar o processo de propósito. Para que a relação entre o dançarino e o robô ou avatar ocorra é necessário encontrar as regras de funcionamento coerentes com esses corpos, como explicamos anteriormente. Sendo assim, são vários fatores envolvidos para que o dançarino consiga encontrar liberdade dentro das condições impostas pela tecnologia. Muitos fatores são restritivos, mas outros trazem novos potenciais. Essas demandas geradas pelo contexto têm mostrado que a tecnologia pode funcionar como um meio fértil para a pesquisa corporal.

Se compreendemos e assumimos as premissas apontadas neste texto, devemos concluir que a experiência contínua dos dançarinos, coreógrafa, músicos, operadores de câmera e toda a equipe dos engenheiros promove novas formas de pensar, elaborar e agir que são frutos da imersão no mundo da telemática. Ou seja, o *Umwelt* é alterado, possibilitando novas experiências e conclusões. Ainda há muito o que se descobrir nesse campo. A tecnologia de comunicação móvel está rapidamente evoluindo e novos dispositivos surgem. O ciberespaço já é um ambiente específico do nosso cotidiano, com suas normas e pertinências. A dança criada por telepresença é um assunto que está apenas começando, e as conquistas, como comentamos, não ficam restritas ao espetáculo telemático. Essas descobertas migram para os palcos e ambientes cênicos, provocando também lá outras demandas. O mundo é uma rede de informações contínuas e sem limites.

Referência Bibliográfica.

Lakoff, George e Mark Johnson (1980). *Metaphors we live by*. Chicago, London: The University of Chicago Press.

_____ (1999). *Philosophy in the flesh. The embodied Mind and its challenge to western thought*. New York: Basic Books/Perseus Books Group.

MITCHELL, W.J.T. Showing seeing: a critique of visual culture. In: *The Visual Culture reader*. Mirzoeff, N. (ed.) New York: Routledge, 2002, pp. 86-101.

VIEIRA, J.A. *Teoria do Conhecimento e Arte: formas de conhecimento – arte e ciência uma visão a partir da complexidade*. Fortaleza: Expressão Gráfica e Editora, 2006.