

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

SANTANA, I. *Esqueçam as fronteiras! Videodança: ponto de convergência da dança na Cultura Digital* (edição trilingue) In: Dança em foco. Dança e Tecnologia. Org.: P. Caldas, L.Brum. RJ: Inst.Telemar. 2006. Vol.1 pp-29-37 ISBN 85-99247-06-9.

Temos escutado durante as últimas décadas aforismos valendo-se da idéia de “desfronteirização” e outros correlatos referentes à ruptura de bordas, margens e limites. Os campos de conhecimento, as áreas dos saberes e as artes foram re-definidas, percebidas e exploradas nos espaços que muitos consideram como uma demarcação borrada entre territórios, onde se perdem os contornos exatos de cada lado. Esse espaço “desfronteirizado” ainda assim se mantém como uma continuidade ou um antecedente do seu vizinho. Esse entendimento de dois pólos, entre os quais há um limite definidor borrado, rompido, desfeito, continua mantendo a configuração de duas regiões distintas, conformações análogas a cidades, províncias, estados, etc. Um mundo visto como dual e não como incorporado; espaços paralelos, mas não interdependentes e co-evolutivos.

A idéia de fronteira está presa a um pensamento dualista, por assumir essa relação de “corpos”, “partes”, ligados por aproximação ou hífen; mecanismos de um universo “maquínico” que funciona por fricção ou engate entre peças e dispositivos distintos – como na relação entre a *res extensa* e a *res cogitans*¹. Nossa linguagem verbal carrega esse entendimento, como podemos perceber em: *ciborg*, cibernética, arte-mídia, arte-tecnologia, dança-tecnologia, vídeo-dança, web-arte, web-dança, etc. Trata-se de peças que, quando “costuradas”, dão “vida” a uma criatura sem nome próprio e identidade, como a Criatura do Dr. Frankenstein, que ele mesmo admite não ter alcançado a magnitude de um Ser Próprio, de algo único para além de suas partes (Shelley, 1997).

A idéia de fronteira está presa a um pensamento colonialista, por estar ligada ao mito das expedições imperialistas até os dias de hoje. Durante os séculos XV a XVIII, o mar foi tomado pelas embarcações rumo às novas terras, ao mundo novo. Em nosso tempo, saímos do mar e do chão para continuar a exploração para fora (no universo) e para dentro (do corpo). Uma frota vai com os ônibus espaciais rumo ao cosmos, a outra viaja pelas nanocápsulas² direto ao intracelular.

A compreensão que trago neste texto é de um mundo onde estamos inseridos e implicados em uma relação mútua de troca de informação. Um mundo pertencente à Cultura Digital, onde os pressupostos são outros, na qual seu invento principal - o computador - não se configura como as máquinas até então existentes. Nem mesmo o termo “computador” faz mais sentido na atualidade.

¹ Referência à filosofia de René Descartes (1596-1650) que separa a mente, coisa pensante (*res cogitans*), do corpo mecânico não pensante (*res extensa*).

² Um nanômetro é equivalente a um multiplicador de 10^{-9} , ou seja, milésimo milionésimo, ou bilionésimo da unidade indicada. A palavra Nanotecnologia foi utilizada pela primeira vez pelo professor Norio Taniguchi, em 1974, para descrever as tecnologias que permitem a construção de materiais a uma escala de 1 nanômetro.

Sua configuração é de uma máquina de princípios gerais, um manipulador de signos, não mais uma simples máquina de calcular muito potente. Sendo assim, o advento das novas mídias não é apenas a concretização de novas ferramentas, agora digitais, mas de novos pensamentos que promoveram a elaboração dessa tecnologia, as quais, em contrapartida, possibilitaram outras formas de explorar, reconhecer, e refletir sobre o mundo e sobre nós mesmos. A mudança é provocada em todo o contexto da sociedade em um processo inevitável, contínuo e cego. A compreensão dualista e colonialista não permite esse entendimento de “emergência”, de surgimento de um terceiro propiciado pela negociação entre os vários sistemas pertencentes àquele contexto.

Os títulos compostos indicados acima carregam um entendimento em que não há o sentido de simbiose e de emergência. Essa compreensão desmembrada promove equívocos ao considerar que basta colocar um coreógrafo junto um videasta para criar o que foi denominado como videodança. A Cultura Digital foi e é produzida, assim como produz, a partir de outra abordagem agora fundamentada na “nova aliança” que promoveu um “reencantamento do mundo e de um tempo reencontrado” (Prigogine e Stengers³, 1984).

Que mundo é esse a propósito do qual reaprendemos a necessidade do respeito? Evocamos sucessivamente a concepção do mundo clássico e do mundo em evolução do século XIX. Em ambos os casos, tratava-se de dominação e do dualismo que opõe o controlador e o controlado, o dominador e o dominado. Quer a natureza seja um relógio ou um motor, ou ainda o caminho de um progresso que conduza até nós, ela constitui uma realidade estável de que é possível assegurar-se. O que dizer do nosso mundo que alimentou a metamorfose contemporânea da ciência? É um mundo que podemos compreender como natural do próprio momento em que compreendemos que fazemos parte dele, mas do qual se desvaneceram, de repente, as antigas certezas: quer se trate de música, pintura, literatura [dança] ou de costumes, nenhum modelo pode mais pretender a legitimidade, nenhum é mais exclusivo. Por toda a parte vemos uma experimentação múltipla, mais ou menos arriscada, efêmera ou bem-sucedida. (ibidem, 1984:225). Onde a ciência nos tinha mostrado uma estabilidade imutável e pacificada, compreendemos que nenhuma organização, nenhuma estabilidade, como tal, é garantida ou legítima, nenhuma se impõe por direito; todas são produtos das circunstâncias e estão à mercê delas (ibidem, 1984:226).

³ Ilya Prigogine nasceu em Moscou em 1917; é professor da Universidade Livre de Bruxelas e recebeu o Prêmio Nobel de Química em 1977 por suas contribuições à termodinâmica do desequilíbrio, em particular a teoria das estruturas dissipativas. Isabelle Stengers é química e filósofa das ciências, colaboradora na equipe de Prigogine em Bruxelas.

Se voltarmos aos primeiros experimentos que deram origem ao termo e ao ato da videodança, encontraremos um pensamento ressonante com esses da ciência: o do coreógrafo Merce Cunningham⁴ e dos seus parceiros, um grupo de vanguarda formado por artistas de todas as áreas. Eles provocaram perturbações e novos encaminhamentos na esfera artística e compreendiam arte e vida como indissociáveis. Se tirarmos o véu romântico com que tal frase pode ser interpretada (e muitas vezes é), encontraremos uma posição fortemente atrelada às ciências que despontavam aquela época, as quais passavam a perceber o mundo como sistemas processuais, instáveis, implicados e interdependentes. O fato de um dos postulados de Cunningham⁵ assumir a independência de cada arte que compõe um espetáculo, estabelecendo-se assim uma relação destituída de figuração ou de submissão de uma a outra, promove justamente a co-relação entre esses sistemas, assumindo-se sua co-evolução e co-dependência. Foi necessário afirmar a dependência entre as artes para constatar e assumir sua inter-relação. É esse aspecto de abertura que tornou Merce Cunningham um dos pioneiros no advento da videodança e no uso das novas mídias (dentre tantas outras particularidades inovadoras do criador). Da mesma forma que considerava que todos os pontos do espaço tinham o mesmo valor (e não apenas o centro como até então se valorizava), aquela dança mediada pela câmera tornava-se passível a um mundo sem gravidade, infinito, recortado pelo “olho” da câmera, etc. Ele não acrescentou à sua dança as propriedades da linguagem videográfica, como esperado em um entendimento de videodança “colonialista e dual”. Ele criou uma outra arte. O videodança refere-se a novas propriedades que emergiram daquele sistema, novas lógicas internas de funcionamento que surgiram nessa mediação entre a dança e o vídeo e que Cunningham pôde perceber e destrinchar.

Para reforçar esse aspecto da simbiose, saltaremos do final dos anos 1960/1970 para o século XXI. Neste caso, o exemplo é o maravilhoso trabalho de vídeo interativo de Andrea Davidson. Inspirada no poema *The Fire on Which She Burns*, de Julio Cortázar, a artista criou um ambiente interativo no qual o usuário escolhe a seqüência da coreografia disponibilizada em um *cd-rom* multimídia. Um banco de dados contendo em torno de 200 imagens de pequenos *clips* de dança podem ser escolhidos pelo usuário como também gerados pelo computador a partir do estímulo recebido do indivíduo, estabelecendo assim uma nova estética de dança e de relação com o observador (Quinz, 2002). Trata-se da emergência de um sistema único apenas possível pelo entendimento claro das artes envolvidas e não da justaposição ou ligação paralela de ambas.

⁴ Sobre Cunningham e seu pioneirismo no campo das novas tecnologias em português ver: Santana, Ivani. *Corpo aberto: Cunningham, dança e novas tecnologias*. São Paulo: EDUC/FAPESB. 2002.

⁵ Cunningham foi um marco na história da dança, pois rompeu com praticamente todo o entendimento que se tinha até então. Seguem alguns dos postulados do coreógrafo: 1) Para ele a dança não tinha que contar histórias ou retratar temas psicológicos, a dança é criada no e pelos corpos que a realizam; 2) qualquer ponto do espaço tem o mesmo valor e, portanto pode ser dançado (não há exclusividade e prioridade quanto ao centro); 3) da mesma forma, todos os dançarinos são importantes (retira hierarquia); 4) assim como todas as partes do corpo podem ser utilizadas para o movimento; 5) cada arte tem sua autonomia, dança e música compartilham o mesmo espaço e tempo e 6) o acaso é utilizado para a criação, pois assim ocorre na natureza (destitui a predominância e controle absoluto da subjetividade do coreógrafo).

Não temos aqui apenas as características de uma videodança, como também as propriedades da arte numérica, sendo impossível dizer qual o território de cada um, justamente porque a implicação ocorre na emergência de propriedades e não na somatória de elementos, ou no pareamento de campos, ou ainda, pelo entendimento geográfico.

O que tratamos como novas mídias já são da natureza da simbiose, como pode ser atestado na afirmação de Lev Manovich:

As duas trajetórias históricas, até então independentes, finalmente se encontram. Mídia e computador – o daguerreótipo de Daguerre e 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 através do computador. Resultado: imagens gráficas em movimento, sons, formas e texto tornam-se uma nova forma de mídia. Esse encontro altera a identidade tanto a mídia quanto o próprio computador (Manovich 2001:25).

Outro exemplo dessa simbiose é *Versus*⁶, uma dança telemática⁷, outra emergência da Cultura Digital, a qual desenvolvi com o Grupo de Pesquisa Poética Tecnológica na Dança⁸, o qual coordeno. Contando com a Rede Ipê⁹, realizamos eventos com dançarinos e músicos distribuídos por 3 cidades brasileiras, a saber: dança em Salvador e Distrito Federal – nesta última havia público presencial, e música proveniente de João Pessoa. Em Salvador o espaço era configurado em um “ambiente sensível”, no qual as imagens eram processadas em tempo real através do software Isadora¹⁰ de acordo com a interação e presença dos dançarinos nesse ambiente. As imagens foram capturadas utilizando-se uma câmera HDTV (*high-definition TV*), e uma configuração especial foi criada para envio e recepção da imagem, assegurando dessa forma uma alta qualidade de transmissão. A proposta de *Versus* não era apenas disponibilizar duas imagens sobrepostas, e sim conseguir a relação efetiva de um corpo em interação com sua contrapartida remota, sendo um trabalho focado para apresentação na internet.

⁶ Este projeto contou com os seguintes colaboradores: Projetos Especiais/UFBA - coordenado por Claudete Alves e com suporte de Luis Cláudio Mendonça, Laboratório de Vídeo Digital (LaVID/UFPA) - coordenado pelo Dr. Guido Lemos e Rede Nacional de Ensino e Pesquisa (RNP), dirigido por Nelson Simões. VERSUS foi criada especialmente para o lançamento do novo *backbone* brasileiro, Rede Ipê, a convite do Ministério de Ciência e Tecnologia, e da Rede Nacional de Ensino e Pesquisa, promotores do trabalho. A obra fez parte também da homenagem ao 20º. aniversário deste ministério

⁷ Minha pesquisa sobre telemática teve início em 2001, quando fiz residência como artista-convidada no *Environments Lab* (Ohio State University-EUA), sob a coordenação de Johannes Birringer.

⁸ Grupo vinculado ao LaPAC e a Escola de Dança da UFBA. Atualmente com projetos específicos para a Internet. www.poeticatecnologica.ufba.br.

⁹ Rede de conexão do Brasil, inaugurada em 2005, passou a ter a mesma capacidade da Internet2 (EUA), Géant2 (Europa) e CaNet*3 (Canadá)

¹⁰ Software desenvolvido por Mark Coniglio, fundador do grupo Troika Ranch em parceria com Dawn Stoppiello. Ver www.troikaranch.org.

Com *Versus* surgem novas conclusões: esse trabalho não se refere apenas ao olhar “da câmera”, pois nele o dançarino interage com um corpo bidimensional, sem cheiro e sem ruído. Os dançarinos passam a ter uma outra forma de perceber e agir no espaço. Contando com telas-guia, ou seja, monitores que mostram o resultado das duas camadas de imagens (Salvador e Brasília), o dançarino movimenta-se para ver sua imagem (um duplo) mover e dançar com o companheiro remoto. Surgem então discussões sobre esse “eu” que dança, assim como sobre temporalidade. Apesar de ser anunciado como “tempo real” ocorre uma diferença de milésimos de segundo o que, para a dança, promove outras ignições e comportamentos desse corpo em movimento, trazendo à tona novas reflexões sobre o tempo. As emergências provocadas pelo contato entre a dança e a Cultura Digital promovem novas questões, pois se insere em novos pressupostos espaço-temporais.

Portanto, do conhecimento baseado na descoberta territorial (seja geográfica ou médica¹¹) devemos passar ao entendimento fundamentado na nova aliança como considerado no início deste texto. Como diz Mitchel (2002), discorrendo sobre a Cultura Visual na qual vivemos, a visão é uma construção cultural do social: da política, da economia, da ética, das epistemologias da sociedade cultural em questão, etc. O próprio olho é um objeto cultural, assim como a imagem. Na Cultura Visual, correlata à chamada Cultura Digital, nossos arranjos sociais são conformados de uma determinada maneira porque somos animais visuais¹², porque no nosso processo evolutivo tornamos animais providos de visão. E é esse corpo com um aparato sensorial provido de visão que está em constante diálogo e negociação com o meio ao qual pertence. Portanto, a visão é um construto cultural apreendido e cultivado, e não apenas dado pela natureza. O que compreendemos do mundo, então, está totalmente relacionado com o estado em que se encontra naquele instante. Se a Cultura Digital trouxe outros pressupostos, então a forma como sentimos e apreendemos nosso ambiente é por ela influenciada. A percepção é o acesso natural para o que nos circunda e, necessariamente, faz parte da compreensão e definição do que chamamos “realidade”. As emergências promovidas pela mediação tecnológica da dança possibilitaram uma redescoberta da percepção, e isso alterou todo o sistema: a nós e ao ambiente.

¹¹ O corpo recebeu o mesmo tratamento das expedições territoriais, os “descobridores” deixavam seus nomes como uma bandeira de suas conquistas enquanto desbravavam a “geografia” humana, exemplos: Trompa de Eustáquio (Bartolomeu Eustachi, 1520-1574, anatomista italiano), Trompa de Falópio (Gabiello Fallopio, 1523-1562).

¹² O “visual” é considerado aqui uma das partes do sistema perceptivo, mas compreendendo-o em total implicação com os demais sistemas sensoriais, portanto não havendo preferência ou predominância do campo visual.

É necessário assim compreender essa experiência “tecnestésica” como definida por Edmond Couchot:

A imagem é uma atividade que coloca em jogo técnicas e um sujeito (operário, artesão ou artista, segundo cada cultura) operando com estas técnicas, mas possuidor de um saber-fazer que leva sempre o traço voluntário, ou não, de uma certa singularidade. Como operador este sujeito controla e manipula técnicas através das quais vive uma experiência íntima que transforma a percepção que tem do mundo: a experiência “tecnestésica” (2003:15).

Se compreendermos e olharmos atentamente para essa simbiose entre os meios de comunicação de massa – jornal, rádio, televisão, cinema – com os dispositivos informáticos, como anunciado por Manovich, podemos verificar que não se trata de um paralelismo, uma acumulação de maquinarias interligadas, mas da emergência de novos sistemas, novos contextos que carregam as propriedades tanto da informática como das comunicações de massas em uma relação diferente da proposta pela visão colonialista “geografizada” e pelo mundo cartesiano.

Desta forma, acredito que, para tratar de videodança, não basta emendar os preceitos da videografia com os da arte do corpo e dizer que se tornaram um híbrido, pois tal atitude incorre no equívoco do Dr. Frankenstein (Shelley, 1997). Não basta achar que se trata de uma dança feita para o ambiente e linguagem do vídeo quando não há compreensão de que ambos (dança e videografia) pertencem a essa Cultura Digital e, conseqüentemente, manifestam-se, em sua simbiose, sob outros pressupostos. Por um lado, cada uma já está alterada pelo contexto a que pertence. Por outro, não se trata de justaposição ou interligação, mas de uma emergência promovida pela mediação tecnológica da dança, assim como a instaurada pelo encontro entre a informática e os meios de comunicação, de acordo com Manovich.

Não se trata, portanto de uma simples junção entre um coreógrafo e um videasta para a chamada videodança ocorrer. Não adianta um coreógrafo carregar a legalidade da dança pertencente a esse ambiente físico, com suas regras de tempo e espaço, para impô-la a essa arte emergente. Ou, ao contrário, de nada vale o videasta elaborar um roteiro e um plano de filmagem que se equivocam quanto ao procedimento do corpo. Se os dois – coreógrafo e videasta – mantiverem um entendimento de ligação, fundamentado no discurso de rompimento de territórios, eles permanecerão presos em suas próprias áreas, reféns de leis que não pertencem à simbiose da dança com o vídeo.

Quando assistimos às imagens do poético *Romanz*¹³ de Katharina Mayer, percebemos claramente, em minha opinião, a simbiose à qual me refiro. Mayer apresenta um plano contínuo de um tronco masculino que se move paralelamente à câmera e ao fundo azul, ou em outra versão, o mesmo é feito com o torso feminino movendo-se sobre um fundo verde. Mayer iniciou esse trabalho a partir de uma série de fotografias, para as quais instruía os intérpretes para moverem o torso e a cabeça de forma a aparecer como “peças contínuas de carne mutável”¹⁴. O trabalho traz uma poética que é exclusiva a essa simbiose do encontro singular entre a dança e o vídeo.

Outro exemplo é *Vanishing Point*¹⁵, no qual Rosemary Butcher apresenta uma dançarina fazendo movimentos com braços, seguida de uma queda vertical com o corpo. A movimentação é repetida durante toda a obra, que dura 15 minutos. Entretanto, gravada em um local que indica ser um deserto, iniciando com a dançarina muito distante da perspectiva da câmera, seus movimentos e sua própria configuração como uma pessoa são revelados pouco a pouco. O pequeno ponto que se movia como uma miragem, a cada passo brinca com nosso imaginário, tornando-o, a cada momento, um fenômeno diferente. A dançarina, quando revelada completamente, continua seus movimentos repetidos, criando uma tensão entre sua posição e a nossa, como espectador. Ela caminha como se estivesse saindo da tela, em nossa direção, e, ao fazê-lo, transporta-nos para dentro daquele deserto.

Estas obras evocam a mesma poesia e força contidas na imagem célebre de *Meshes of the Afternoon* (1943), de uma mulher enigmática olhando através da vidraça de uma janela. Um olhar conflituoso, entre uma submissão àquela clausura e, ao mesmo tempo, um desconforto plácido diante daquela situação. Esse filme de Maya Deren¹⁶, em parceria com Alexander Hammid¹⁷, faz parte da obra dessa artista que também refletiu a arte do corpo pela mediação da Cultura Visual. Teórica e “criadora de filmes”, Maya Deren revolucionou o cinema novo americano, sendo considerada uma das grandes inspirações do cineasta David Lynch, o qual teria produzido *Estrada Perdida* (*Lost Highway* - 1997) como uma homenagem a *Meshes of the Afternoon*. Apesar de ter trabalhado extensamente com dança não houve uma contaminação efetiva da sua atuação neste campo da arte do corpo.

¹³ *Romanz*, Katharina Mayer, 1997 & 2000, som: Joachim Rüsenberg, 15’06”.

¹⁴ Frase retirada do programa da exposição *Motion At The Edge*, apresentada em 2005, *The Assembly Rooms*, com curadoria de Anna Douglas.

¹⁵ *Vanishing Point*, 2003, coreografado e co-dirigido por Rosemary Butcher e filmado e co-dirigido por Martin Otter, música Walter Fahndrich. Assisti a esse trabalho e ao de Mayer na mostra realizada durante o *Radiator and Digital Culture Lab* em Nottingham, Inglaterra, em 2005.

¹⁶ Seu nome verdadeiro era Eleanora Derenkovskaya, sendo modificado o sobrenome ao imigrar para os Estados Unidos. O nome Maya Deren adotou quando adulta, em 1943. Nasceu em Kiev, Ucrânia, em 1917, falecendo aos 44 anos, em 1961, vítima de hemorragia cerebral em virtude de desnutrição e uso acentuado de anfetaminas.

¹⁷ Cineasta Tcheco radicado nos Estados Unidos.

Este não foi o primeiro momento em que a dança encontrava a imagem em movimento. Na virada do século XIX para o XX, alguns trabalhos foram feitos pelos pais do cinema, como, por exemplo, Thomas Edison, e coreógrafos da época, como Ruth St. Denis e Ted Shawn. Um exemplo espetacular é o *Animated Picture Studio* (data entre 1894 e 1912), com o mesmo diretor em parceria com a dançarina Loïe Fuller. O filme é uma espécie de metalinguagem. Os criadores utilizam a dança e a produção de um filme como temas da própria narrativa. Um filme dentro de um filme que retrata o desejo de uma dançarina em ser filmada (a qual é interpretada por Isadora Duncan).

É interessante notar como os dois casos relatados acima – sobre Maya Deren e sobre o início do cinema – não germinaram de forma mais efetiva no campo da dança. Não bastou ter colocado um profissional da arte da imagem em parceria com um profissional da arte do corpo. A videodança, como a denominamos hoje, apenas surgiu com Cunningham, nos idos dos anos 1960 e início dos 1970, como mencionado anteriormente. Se bastasse a junção (ou apagamento das fronteiras) entre duas artes para que fosse gerada uma terceira, logo os acontecimentos relatados poderiam ter promovido algo como filme-dança ou cine-dança, seguindo a estrutura colonizadora e dual. Percebemos que esse não foi o caso. Foi necessário que o contexto como um todo – a área da imagem (vídeo ou cinema), a dança, a tecnologia e o meio que habitavam – oferecesse uma condição tal que propiciasse a emergência desse fenômeno, hoje reconhecido pelo título de videodança.

Estamos moldados ao empreendimento colonialista. Estamos presos ao discurso verbal dualista e cartesiano das palavras. Mas temos que cuidar para não tornar o fenômeno refém dessas configurações. Talvez não haja como escapar desses rótulos, mas podemos tratar do assunto através de um novo prisma, por um outro entendimento. E agir de acordo com isso.

A videodança é um dos pontos de convergência existentes nessa Cultura Digital, assim como outras formas da dança mediada pelas novas tecnologias. Pois então não existem fronteiras, já que não existem mais territórios. Trata-se apenas de emergências dos tempos de agora.

Ivani Santana é coreógrafa e pesquisa a inserção das novas tecnologias na dança desde 1994. Criadora de várias obras nesse campo como a vídeo-instalação DRYWET e as performance *Pele, study n.1 drywet*, *E Fez o Homem a sua Diferença*, *Missa Profana* e *Versus*, *Casa de Nina* e o solo *Corpo Aberto*, as quais têm participado de vários eventos relevantes. Mestre e Doutora em Comunicação e Semiótica (PUC-SP). Professora da UFBA (graduação e pós-graduação em dança). Coordenadora do Grupo de Pesquisa Poética Tecnológica na Dança. Autora do livro *Corpo Aberto: Cunniningham, dança e novas tecnologias* (SP: EDUC, 2002) e *(Sopa de) carne, osso e silício* (no prelo), além de vários artigos escritos para revistas e periódicos.

Referência Bibliográfica

Couchot, Edmond. (2003). *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: Editora da UFRGS.

Cunningham, Merce. (1968) *Changes: Notes on Choreography*. Frances Star (ed.) Nova York: Somethins Else Press.

Hayles, K. (2002) *Virtual Bodies and Flickering Signifiers*. Em *The Visual Culture reader*. Editora: Mirzoeff, N. New York: Routledge. 2a. ed.pp. 152-160.

Manovich, Lev (2001), *The Language of New Media*, Cambridge, The MIT Press.

Mitchell, W.J.T. (2002) *Showing seeing: a critique of visual culture*. Em *The Visual Culture reader*. Editora: Mirzoeff, N. New York: Routledge. 2a. ed.pp. 86-101

Quinz, Emanuele. *Anomalie. Digital Arts n.2. Paris: Anomos*. Ed. Digital Performance.

Santana, Ivani. (2002) *Corpo aberto: Cunningham, dança e novas tecnologias*. São Paulo: EDUC/FAPESP.

_____ (2006/prelo) *(Sopa de) Carne, Osso e Silício. As metáforas (ocultas) da dança com mediação tecnológica*. Salvador: EDUFBA/FAPESB

Shelley, Mary. (1997) *Frankenstein: ou o Moderno Prometeu*. Porto Alegre: L&PM. Tradução: Mécio Araújo Jorge Honkins. Primeira edição 1817