



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

LUIZ THOMAZ SARMENTO CONCEIÇÃO

**HIPERCOREOGRAFIAS: CORPO E IMAGEM DIGITAL EM
EXPERIMENTAÇÃO NA COMPANHIA MODERNO DE DANÇA.**

BELÉM, PARÁ.

2013



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE
MESTRADO EM ARTES

LUIZ THOMAZ SARMENTO CONCEIÇÃO

**HIPERCOREOGRAFIAS: CORPO E IMAGEM DIGITAL EM
EXPERIMENTAÇÃO NA COMPANHIA MODERNO DE DANÇA.**

Dissertação apresentada à Banca Examinadora do Instituto de Ciências da Arte da Universidade Federal do Pará, como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre no Programa de Pós-Graduação em Artes, sob a orientação da Professora Doutora Ana Flávia Mendes Sapucahy.

BELÉM, PARÁ.

2013.

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)
Sistema de Bibliotecas da UFPA

Conceição, Luiz Thomaz Sarmiento, 1989-
Hipercoreografias: corpo e imagem digital em
experimentação na companhia moderno de dança. /
Luiz Thomaz Sarmiento Conceição. - 2013.

Orientadora: Ana Flávia Mendes Sapucahy.
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal
do Pará, Instituto de Ciências da Arte, Programa
de Pós-Graduação em Artes, Belém, 2013.

1. Corpo. 2. Imagem Corporal. 3. Imagem
Digital. 4. Dança - Coreografia. I. Título.
CDD 23. ed. 128.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

ATA DE DEFESA PÚBLICA DE DISSERTAÇÃO DE Mestrado DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ.

Aos dezenove (19) dias do mês de Junho do ano de dois mil e treze (2013) as quinze (15) horas, a Banca Examinadora instituída pelo Colegiado do Curso de Mestrado em Artes da Universidade Federal do Pará, reuniu-se em Sessão Pública, no Instituto de Ciências da Arte, sob a presidência da orientadora professora doutora Ana Flávia de Mello Mendes ao disposto nos artigos 58 a 61 do Regimento Interno, Seção V “da Aprovação ou Reprovação da Dissertação”, presenciar a defesa oral de Dissertação de Luiz Thomaz Sarmiento Conceição, intitulada: **Hipercoreografias: corpo e imagens digitais em experimentação na Companhia Moderna de Dança**, perante a Banca Examinadora, constituída de acordo com o prescrito no parágrafo único do Artigo 59 do Regimento acima mencionado, pelos professores doutores Ana Flávia de Mello Mendes, Waldete Brito Silva de Freitas da Universidade Federal do Pará e Ivani Lúcia Santana, da Universidade federal da Bahia. Dando início aos trabalhos, a professora doutora Ana Flávia de Mello Mendes, passou a palavra ao mestrando, que apresentou o sumário da Dissertação, com duração de trinta minutos, seguido pelas arguições dos membros da Banca Examinadora e as respectivas defesas pelo mestrando, após o que a sessão foi interrompida para que a Banca procedesse à análise e elaborasse os pareceres e conclusões. Reiniciada a sessão, foi lido o parecer, resultando em aprovação, com o conceito Bom, com exigência de ajustes pontuais. Esta aprovação do trabalho final pelos três membros será homologada pelo Colegiado após a apresentação, pelo mestrando, da versão definitiva do trabalho. E nada mais havendo a tratar, a professora doutora Ana Flávia de Mello Mendes, agradeceu aos presentes, dando por encerrada a sessão. A presente ata foi lavrada, e após lida e aprovada, vai assinada, pelos membros da Banca e pelo mestrando. Belém-Pará, 19 de Junho de 2013.

Profa. Dra. Ana Flávia de Mello Mendes _____

Profa. Dra. Ivani Lúcia Santana _____

Profa. Dra. Waldete Brito Silva de Freitas _____

Luiz Thomaz Sarmiento Conceição _____

Autorizo, exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta dissertação por processos fotocopiadores ou eletrônicos, desde que mantida a referência autoral. As imagens contidas nesta dissertação, por serem pertencentes a acervo privado, só poderão ser reproduzidas com a expressa autorização dos detentores do direito de reprodução.

Assinatura

Local e Data _____

Resumo

A presente pesquisa visa investigar as possibilidades de utilização de mídias móveis digitais como interfaces de criação para a dança contemporânea. Foram propostos experimentos com a Companhia Moderna de Dança, de Belém do Pará, em que os 10 sujeitos participantes vivenciaram relações de criação de imagens corporais fotográficas e videográficas de si e dos outros, numa proposta de recriação das visões sobre corpo e a dança na composição coreográfica contemporânea. As pesquisas de movimento e criação coreográfica se davam a partir da visualização das imagens produzidas a partir do uso dialógico de mídias móveis digitais. Os experimentos, intitulados “Videocoreográficos”, dividiram-se em três momentos: Experimentos Videocoreográficos 1 no qual se desenvolveu possibilidades criativas com a câmera fixa e Experimentos Videocoreográficos 2 a partir do uso dos movimentos de câmera e de seus filtros e efeitos. Cada uma dessas etapas culminou na criação de pequenos videodanças aqui chamados de “videocorporeidades” que foram utilizados na elaboração de uma instalação cênica interativa que, somada ao registro simultâneo da experimentação corporal dos intérpretes-criadores, resultou nos Experimentos Videocoreográficos 3. O resultado estético proveniente dessa experimentação foi a hipermediação e hiperimediatação tecnológica do corpo e da dança. Prática que foi nomeada de hipercoreografia.

Palavras-chave: corpo; imagem digital; dança; coreografia.

Abstract

The current research aims to investigate the possibilities on digital mobile media uses as interfaces for creation in contemporary dance. Some experiments have been proposed to Companhia Moderna de Dança, from Belém, Pará, where the 10 participating subjects experienced relations on photographic and videographic corporal image creation, of themselves and others, in a proposal of recreation of views upon the body and the dance in the choreographic composition. The researches in movement and choreographic creation were understood by the visualization of images produced by the dialogic use of mobile digital media. The experiments, titled as “Videochoreographics”, were divided into three moments: Videochoreographic Experiments 1, in which creative possibilities have been developed with a fixed camera, and Videochoreographic Experiments 2, made up from the use of the camera movements and its filters and effects. Each one of these stages has culminated in the creation of short videodances, here called “videocorporeities”, which have been used for the elaboration of an interactive scenic installation that, added to the simultaneous registry of the corporal experimentation of the interpreters-creators, has resulted as the Videographic Experiments 3. The aesthetic result come from this experimentation was the technological hypermediation and hypermediatization of the body and the dance; such practice has been name as hyperchoreography.

Key-words: body; digital image; dance; choreography.

Agradecimentos

Concluir mais essa etapa profissional não seria possível sem o apoio e a dedicação de tantas pessoas que estiveram ao meu lado e que com pequenos ou grandes gestos contribuíram para o meu crescimento intelectual, emocional e moral.

À Deus pelas oportunidades que sempre me propicia.

À minha mãe, Célia Calandrini, pela infinita compreensão, paciência, dedicação e pelo enorme amor, carinho e apoio que sempre demonstrou por mim.

Ao meu “paidrasto” Guilherme Calandrini.

Às minhas avós Teresa Rosas e Célia Braga.

Ao meu pai Luiz Thomaz Conceição Neto que me deu não só seu nome mas também a vontade de ser sempre melhor do que posso ser.

Aos meus irmãos, Luiz Henrique, Ana Carolina, Luiz Fernando, Sabrina e Ana Laura.

À minha orientadora, coreógrafa, diretora e primeira professora de dança na vida, Prof^a. Dr^a Ana Flávia Mendes Sapucahy, por ter me acompanhado desde o início da minha jornada na dança. Sou grato pela paciência e orientações nessa etapa cujos frutos espero compartilhar conjuntamente.

Ao Colégio Moderno e à família Cia Moderno de Dança berços da arte na minha vida. Lugar onde aprendi a fazer e a pensar a dança. Agradeço em especial aos meus amigos-irmãos e intérpretes-criadores da CMD que aceitaram participar da pesquisa. Agradeço especialmente ao diretor executivo Gláucio Sapucahy por ter me aberto tantas portas

Ao Jardel Augusto Lemos por estar sempre comigo me apoiando, incentivando e mostrando que o valor da verdadeira amizade não conhece distâncias.

Aos docentes do mestrado do Programa de Pós-graduação em Artes do Instituto de Ciências da Arte da Universidade Federal do Pará. Um obrigado mais que especial ao Prof^o Dr^o Afonso Medeiros pelas enormes contribuições a essa pesquisa.

Por fim, à Wania Contente, incansável trabalhadora do Instituto de Ciências da Arte, sempre disponível para nos atender e auxiliar, assim como corpo técnico em geral. E aos meus queridos colegas de turma que com suas pesquisas e modos de ser me motivaram a melhorar cada vez mais, em especial ao Feliciano Marques, ao Ercy Souza, à Rosângela Colares, à Rosana Rosário, à Leida Willot, à Virgínia Abasto e à Iracy Vaz.

A imagem é idolatria pura, pois ela não só nos remete a alguma coisa mas também ocupa o lugar dela.”

Afonso Medeiros

Lista de figuras

Figura 01	25
Figura 02	29
Figura 03	29
Figura 04	65
Figura 05	65
Figura 06	66
Figura 07	66
Figura 08	78
Figura 09	79
Figura 10	93
Figura 11	94
Figura 12	94
Figura 13	97
Figura 14	118
Figura 15	118
Figura 16	120
Figura 17	120
Figura 18	121
Figura 19	126

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
1 AS VISIBILIDADES DO CORPO	20
1.1 RESENSIBILIZAÇÃO DO CORPO	24
1.2 VISÕES DE DANÇA	34
1.2.1 Dança Imanente	34
1.2.2 Dança tecnologicamente contaminada	39
2 A INTERFACE CRIATIVA	46
2.1 A DILATAÇÃO DOS MEIOS	46
2.2 AS FILOSOFIAS DO DISPOSITIVO	49
3 EXPERIMENTOS VIDEOCOREOGRÁFICOS	63
3.1 EXPERIMENTOS VIDEOCOREOGRÁFICOS 1	64
3.1.1 Diálogos Hipercoreográficos	68
3.2 EXPERIMENTOS VIDEOCOREOGRÁFICOS 2	77
3.2.1 Diálogos hipercoreográficos	79
3.3 EXPERIMENTOS VIDEOCOREOGRÁFICOS 3	92
3.3.1 Diálogos Hipercoreográficos	97
3.3.1.1 Parte 1	98
3.3.1.2 Parte 2	107
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	122
5 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	127

INTRODUÇÃO

*“I don’t explain. I explore.”*¹

Marshall McLuhan

A máxima supracitada pertence a um dos grandes pensadores contemporâneos sobre as mídias: o canadense Marshall McLuhan. Sua obra *Os meios de comunicação como extensões do homem*, de 1964, deu uma reviravolta na análise crítica dos meios de comunicação no final do século XX ao mostrar o quanto os suportes tecnológicos da comunicação são indispensáveis na compreensão dos fenômenos midiáticos contemporâneos. Em sua afirmativa de que o “o meio é a mensagem” (MCLUHAN, 2007, p. 21) o autor apresenta uma nova visão sobre o conceito de comunicação e de seus componentes (emissor, receptor e mensagem).

O que importa para esta introdução, contudo, não é propriamente o conceito de comunicação, mas os desdobramentos reflexivos que se pode extrair desta frase e que fundamentaram a minha visão epistemológica. Dizer “Eu não explico, eu exploro” manifesta o caráter experimental que as pesquisas do autor apresentaram. Uma verdadeira investigação exploratória.

Nesse sentido, aproprio-me da frase de McLuhan para apresentar os objetivos primeiros desta pesquisa, através da qual proponho a reflexão sobre o fenômeno cada vez mais recorrente da utilização da tecnologia digital na composição coreográfica contemporânea. Como forma de recortar o projeto de pesquisa que a princípio se intitulou *A estética digital na composição coreográfica contemporânea*, e, como tal, possui uma amplitude gigantesca de possibilidades, foquei minha investigação em uma relação que se mostrou comum na observação e estudo de diversas manifestações estéticas envolvendo dança e novas tecnologias: a relação entre dança e imagem digital. Somada às necessidades da linha de pesquisa *Processos de criação e transmissão em artes* do Programa de Pós-graduação em Artes do Instituto de Ciências da Arte da Universidade Federal do Pará, foquei meu olhar sobre uma investigação exploratória envolvendo intérpretes-criadores de uma companhia de dança contemporânea de Belém do Pará, a Companhia Moderna de Dança (CMD).

¹ McLuhan *apud* Trinta (2009, p. 19)

Ao ter abertura para intervir no cotidiano dessa companhia no mínimo uma vez por semana no período de Agosto a Novembro de 2012, pude aplicar uma série de 20 experimentos que intitulei de *videocoreográficos* cujo objetivo era investigar como mídias móveis digitais poderiam contribuir para a composição coreográfica daqueles sujeitos. No entanto, não foi objetivo deste estudo sistematizar uma metodologia de criação em dança, e sim observar um fenômeno artístico e refletir sobre uma proposição estética cujo princípio é a interação entre corpo e dispositivo tecnológico, a partir do que fosse perceptível no decorrer dos experimentos.

A essa proposição estética intitulei de *hipercoreografia*, pois, para mim, representa uma ampliação das potencialidades criativas contidas na interface entre as realidades concreta e virtual. A hipercoreografia busca produzir imagens corporais que potencializem as condições de visibilidade do intérprete-criador por meio da hipermediação da imagem corporal.

A obra de arte apresenta um conjunto de informações ao espectador; umas são facilmente compreensíveis, outras não. É necessário levar em consideração o caráter comunicacional da arte quando se estuda a mediação tecnológica que é o caso desse estudo. As estéticas digitais provenientes da interação artista-máquina compreendem a comunicação num sentido amplo, interativo, de troca, estimulação por múltiplos canais. Não estou preocupado em determinar a existência de uma mensagem que signifique a obra de arte, mas parto do princípio de que ela possui um conteúdo ou uma cadeia significativa que dialoga com o observador por meio de formas polissêmicas e polissensoriais. O artista interage, comunica-se, com o público através de sua obra, que na dança pode ser o seu próprio corpo.

No decorrer deste trabalho dialogarei com quatro referenciais teóricos principais: Cláudia Giannetti e seu estudo sobre as estéticas digitais, principalmente na perspectiva da endoestética; Ana Flávia Mendes a partir da poética da dança imanente; Josep Domenèch para pensar a imagem enquanto estratégia do pensamento criativo na perspectiva dos estudos visuais; e, por fim, Giorgio Agambem e sua pesquisa acerca do papel do dispositivo na contemporaneidade. Esses quatro conceitos: endoestética, dança imanente, imagem-pensamento e dispositivo foram fundamentais para o desenvolvimento da pesquisa de campo intitulada Experimentos Videocoreográficos.

O artista, ao criar utilizando plataformas digitais, necessita reconfigurar suas estratégias de elaboração coreográfica na medida em que faz uso de dispositivo

tecnológicos. Penso que essa reconfiguração possa ser feita a partir da produção de imagens corporais atribuindo ao corpo a qualidade de signo primeiro por onde a dança comumente se manifesta. As imagens corporais podem ser entendidas como representações imagéticas do corpo sendo elas de diversos tipos: imaginária, gráfica, analógica, digital, etc.

A imagem na perspectiva dos estudos visuais possuem uma amplitude de significados e aplicabilidades que serão mais bem expressas na seção 1. No entanto, necessário um entendimento introdutório de que a forma como o corpo é vista (sua imagem) interfere na autopercepção do indivíduo o que conseqüentemente interfere nas estratégias próprias de pensamento coreográfico, ou seja, do modo de operar o corpo durante uma coreografia, seja ela pré-estabelecida ou improvisada. Nesse estudo, para fazer jus ao experimentalismo da pesquisa a improvisação foi fundamental para que o pensamento coreográfico se desse de forma dialógica com os dispositivos móveis digitais. Forma essa que reflete a multiplicidade de estratégias que o corpo organiza em interação com o ambiente que o cerca, seja ele material ou imaterial.

Em função disso, o meu objeto de pesquisa, os dispositivos móveis digitais aplicados à composição coreográfica, está na interface entre a coreografia presencial, mediada e hipermediada. A hipermediação (*c.f.* RÜDIGER, 2002) reflete a convergência das multimídias telemáticas e da tecnologia digital que permite a transmissão simultânea de eventos em diversas plataformas midiáticas. A dança hipermediada apresenta também uma qualidade antes restrita a performances presenciais: o imediatismo. Com a hipermediação a dança também é hipermediatizada pois o movimento pode ser imediatamente transmitido por diversos meios concomitantemente. Isso só é possível por meio de uma rede de interfaces que permitem esse tipo de transmissão. Nesse sentido a dança em mediação tecnológica não pode ser pensada separadamente das interfaces vistas aqui como interfaces criativas, pois possuem uma determinada autonomia no processo criativo em função da sua lógica de funcionamento.

Nos Experimentos Videocoreográficos elaborei uma série de situações criativas que possibilitassem o uso dialógico das interfaces criativas para a composição coreográfica. Participaram como sujeitos da pesquisa 10 intérpretes-criadores da CMD, grupo no qual integro como bailarino desde o ano de 2009. A escolha se deu em função da identificação entre o fazer em dança da companhia com as propostas estéticas que

pretendi estudar. Essas identificações, além de afetivas, se dão também no modo de ver a criação em dança contemporânea.

Para o grupo e para mim, a dança contemporânea amplia as possibilidades poéticas e estéticas da dança através de fatores como: 1) a não utilização de códigos de movimento pré-estabelecidos na composição coreográfica de seus espetáculos e sim, processos de pesquisa corporal e de movimento que, ao invés de ser o fim, são o intermédio pelo qual é possível dar condições ao corpo do bailarino ter mais consciência de suas possibilidades de produzir movimento e autonomia para criar; 2) a construção coletiva, em que não há a figura clássica do coreógrafo que ensina uma partitura de movimento, mas um sistema de criação em rede na qual cada sujeito é coreógrafo e é através de experimentações coletivas e individuais que as coreografias são criadas na união das diversas sequências de movimento criadas por cada intérprete-criador; 3) a relevância das relações singulares que cada corpo estabelece no mundo a partir de sua *dança imanente* (MENDES, 2010B), como propõe a diretora Ana Flávia Mendes, ou seja, construído por cruzamentos e interpenetrações na percepção de um corpo como agenciador de informações, forças ou estímulos que o atravessa a todo o momento promovendo variedades de estados de ser que refletem no modo como dançamos; 4) e, por fim, a abertura dos intérpretes-criadores para o novo, ou para a conexão com diversas áreas do conhecimento e da arte, visto que cada um, além de bailarino, também exerce outras profissões, o que contribui intelectualmente para a reflexão do fazer artístico em dança dentro da companhia.

Por essas razões, os Experimentos Videocoreográficas se desenvolveram nesse locus a partir dessas características com a proposta de intervenção no processo de criação artístico da Cia Moderno de Dança. Tomando por base a dança imanente enquanto poética e propondo processos de pensamento coreográfico que fizessem uso de interfaces criativas como meio de criação. *Video* em função da utilização desse meio como forma criativa e expressiva para a dança e *coreográficas* pelo fato de se propor caminhos para a composição coreográfica na contemporaneidade. Esses caminhos que proponho não são formados apenas por coreografias, no sentido tradicional de escrita da dança ou formalização de códigos de movimento, mas também de organização de imagens mediadas pela tecnologia do vídeo. Desse modo, essa pesquisa dialoga com formas diferenciadas de apresentação do corpo, levando em conta a sua contaminação pela tecnologia digital.

Os experimentos videocoreográficos tiveram por finalidade apresentar caminhos possíveis para que os sujeitos deslocassem seu olhar sobre sua própria corporeidade, sendo desenvolvidos em etapas que serão detalhadas no decorrer desta dissertação.

A imagem digital, tal como o espelho de narciso², reflete uma das várias faces do bailarino, mas além de refletir verossimilhanamente ela também recria seu referente, ou pelo menos pode recriar, se ele assim desejar.

Nesse sentido, foram exercitadas com os sujeitos diversas formas de visão de si e dos outros, em exercícios nos quais os sujeitos modificavam seu posicionamento no processo artístico. Atribuindo ao corpo ora um caráter de objeto estético – própria da dança – que se mostrava visível por meio do movimento, ora de um espectador interator - próprio das artes digitais – que utilizava as mídias moveis digitais como virtualizadores do corpo e dos movimentos expressivos que se mostravam perceptíveis.

Uma série de *videocorporeidades* – relações estabelecidas entre o corpo e o vídeo – foram surgindo à medida que os sujeitos iam vivenciando e experimentando as possibilidades dos dispositivos de registrar e modificar imagens, assim como as suas próprias possibilidades de observação do outro e de si. O movimento da pesquisa se deu no sentido de uma resensibilização do corpo para um trabalho voltado para o estabelecimento de uma relação de complementaridade entre os sujeitos e os dispositivos técnicos. Para isso, foram criados laboratórios criativos que associavam: (i) princípios do movimento de Rudolf Laban; (ii) princípios criativos da dança imanente (imanência, visibilidade, metalinguagem); e (iii) elementos da linguagem audiovisual, sendo esses elementos principalmente os cinematográficos, tais como: enquadramento, plano, câmera fixa, câmera em movimento e câmera subjetiva, entre outros.

Os Experimentos Videocoreográficos 1 desenvolveram-se em duas etapas metodológicas: (i) experimentações livres com câmera fixa e (ii) criação de solos a partir de roteiros criado por cada indivíduo e registrados por sua respectiva dupla. Os solos deveriam partir da percepção das imagens corporais produzidas nas experimentações visuais com os dispositivos criando uma sequência lógica das imagens.

² O mito grego de Narciso, filho do Deus-rio Cephisus e da ninfa Liriope, que se apaixonou por seu próprio reflexo na água foi inserido nesse trabalho como uma metáfora para a exaltação ou valorização da imagem que observo na sociedade e que é perceptível também na vontade dos sujeitos da pesquisa de, através dos dispositivos tecnológicos, aperfeiçoarem-se. A relação com o mito será melhor desdobrada no capítulo 3.

Já os Experimentos Videocoreográficos 2 seguiram inicialmente a mesma estruturação do primeiro, mas foi possível a mobilidade da câmera durante as experimentações. Cada sujeito possuía seus próprios dispositivos e, em duplas, alternavam-se em funções de *videomaker* e de, por assim dizer, *dancemaker*³. Houve também experimentações coreográficas utilizando a câmera subjetiva e por fim, uma criação coletiva.

Por fim, nos Experimentos Videocoreográficos 3 propus uma última vivência em criação de imagens digitais sendo elas tanto fotográficas quanto videográficas e ao final desenvolvi uma instalação cênica audiovisual como forma de promover uma sensação de imersão dos sujeitos no ambiente digital. Essa imersão se deu através da projeção dos corpos por meio de projetores de vídeo que captavam e apresentavam simultaneamente as experimentações corporais que estavam sendo desenvolvidas em sala.

Ao final de cada um dos Experimentos Videocoreográficos eram feitas rodas de discussão sobre a percepção dos sujeitos acerca dos exercícios. No formato de uma entrevista livre e aberta eu os questionava sobre a reflexão que cada um desenvolveu durante a atividade e tentávamos equalizar os diálogos. As discussões eram registradas em vídeo e os depoimentos foram fundamentais para a elaboração desta pesquisa pois culminaram nos Diálogos Hipercoreográficos apresentados na seção 3 deste trabalho. Essa nomenclatura se deve ao fato de que a perspectiva da hipercoreografia surgiu a partir desses diálogos que se desenvolveram ao findar de cada etapa dos experimentos.

A maior parte dos laboratórios foi registrada por mim em duas câmeras de vídeo e uma máquina fotográfica no intuito de produzir material que servisse de ilustração e rememoração da parte prática da pesquisa e das reflexões construídas ao término de cada Experimento Videocoreográfico. Essas reflexões eram construídas coletivamente.

Em diversos laboratórios, os sujeitos tinham à sua disposição papéis e canetas espalhadas pela sala de dança para que, a qualquer momento da experimentação, pudessem anotar algum *insight*.

Os resultados práticos, chamados *videocorporeidades*, expressos nas imagens captadas pelos sujeitos, compõem um mosaico de possibilidades expressivas do corpo

³ O trocadilho [*videomaker/dancemaker*] se deve em função de que ora o sujeito estaria compondo partituras de movimento (*dancemaker*), em sua grande maioria de forma improvisada, e ora ele seria aquele que registra, em vídeo, a composição realizada pelo(s) parceiro(s) [*videomaker*].

por meio da imagem digital e que promoveram uma forma peculiar de reflexão sobre composição coreográfica conforme expresso nos Diálogos Hipercoreográficos da seção 3. As coletas de dados foram feitas a partir de registros em vídeo das experimentações e discussões realizadas em cada laboratório, assim como de escritos feitos pelos sujeitos durante as experimentações. Ao término das etapas de cada experimentação livre, os intérpretes eram solicitados a criarem roteiros videográficos que foram editados por mim na construção de pequenas videodanças. Há três delas (“Frenesi”, “Manchine” e “Viewpoints”) disponibilizadas em minha página do youtube⁴.

Para isso, iniciei a pesquisa com a intenção de analisar a estética que surge da interrelação criativa desses sujeitos que sentem, criam e compartilham juntos a dança dos corpos, a dança dos dispositivos e das imagens criadas por eles eletronicamente. Parto do princípio de que esses dispositivos funcionam como interface que cria, entre homem e máquina, novas formas estéticas híbridas.

É nesse debate teórico-prático que tento me localizar enquanto pesquisador, o que gera questionamentos enquanto estudioso, artista e espectador de dança. Algumas questões nortearam essa viagem investigatória: De que forma o uso dos dispositivos móveis digitais como interfaces criativas podem potencializar a composição coreográfica contemporânea? Ou seja, que caminhos ou formas estéticas podem surgir dessa interação entre dança e tecnologia por meio da imagem? Sabendo, decerto, que não há apenas um único caminho a se seguir, penso que através da criação e visualização de imagens corporais digitais seja possível hipercoreografar.

A hipercoreografia ainda não se configura como uma metodologia de criação ou como um conceito teórico. O termo se apresenta enquanto uma perspectiva estética na forma como pode se pensar, fazer e ver a dança em mediação tecnológica na contemporaneidade. Hipercoreografar significa pensar a coreografia, o corpo, a cena, como um hipertexto que pode ser fragmentado, desterritorializado, digitalizado, hipermediado e hiperimediato. Os códigos de movimento não devem ser pensados apenas na perspectiva da linguagem corporal ou da partitura de movimentos mas também enquanto código binário da máquina. O uso da imagem digital na dança faz

⁴In:

http://www.youtube.com/results?search_query=luiz+thomaz+sarmiento&oq=luiz&gs_l=youtube.1.0.35i39j0i9.374.843.0.2516.4.4.0.0.0.0.290.752.0j2j2.4.0...0.0...1ac.1.11.youtube.IV0vQE4065w

com que o dançarino atue conjuntamente com seu duplo digital, o eu hipermediado que promove uma endoestética da dança.

Nesse sentido a Hipercoreografia enquanto perspectiva estética perpassa por três preceitos: a qualidade imagética do corpo, seja na dimensão do imaginário, seja na dimensão material; o entendimento do papel da interface enquanto elemento de criação, por isso Interface Criativa, principalmente no que se refere à criação do duplo digital; e a composição coreográfica pensada a partir das imagens corporais digitais.

Para seguir essa lógica de preceitos e apresentar a perspectiva estética da Hipercoreografia este trabalho organizar-se-á sumariamente da seguinte forma: seção 1, intitulada *A imagem no pensamento coreográfico*, no qual se apresentarão as estratégias de pesquisa de movimento desenvolvidas pelos sujeitos a partir do estímulo à criação de imagens corporais. A prática foi atravessada por estudos das ciências cognitivas, da dança e dos estudos visuais. Na seção 2, *A Interface Criativa*, tecer-se-á uma teia conceitual acerca dos principais conceitos que permeiam a reflexão sobre o termo dispositivo móvel digital a partir do papel que eles exerceram no decorrer dos Experimentos Videocoreográficos. Essa teia sugere um passeio teórico por termos como meio, novas mídias, instrumento, aparelho, dispositivo até culminar na interface criativa a partir de uma rede que interliga filosofia, cinema e cultura digital. E, por fim, na seção 3, “Experimentos Videocoreográficos”, apresentar-se-á em forma de diário de bordo o procedimento da pesquisa de campo, revelando os procedimentos metodológicos, os produtos estéticos e desenvolvendo uma análise que culmina na visualização de uma perspectiva estética para a dança em mediação tecnológica: a hipercoreografia. Apontando para uma proposta estética da dança na qual a construção de imagens digitais permeiem o processo e o produto artístico, potencializando as formas de representação do corpo na interface entre as realidades concreta e virtual.

1 AS VISIBILIDADES DO CORPO

A utilização de dispositivos móveis digitais⁵ abriu possibilidade para diferentes experimentações visuais e corporais dentro da Companhia Moderna de Dança. Essas estiveram pautadas sobre um reposicionamento da imagem no contexto da criação e reflexão coreográfica. Inspirado nos recentes estudos visuais o conceito de imagem trabalhado na pesquisa buscou expandir a visão tradicional sobre o termo. Josep Domenèch em seu livro *A Forma do Real: introdução aos estudos visuais* (2011) aponta caminhos para o desenvolvimento de uma fenomenologia visual, traçando fundamentações históricas sobre o papel da imagem nas sociedades ocidentais e reflexões sobre a sua atual conjuntura no contexto contemporâneo. Sempre pensando na imagem a partir do seu potencial de produzir conhecimento por si próprio e não apenas como ilustração ou adereço.

W.J.T. Mitchell (1987 *apud* DOMENÈCH, 2011, p. 32) divide as imagens com base nas diferentes disciplinas que se dispuseram a estudá-las até o século XX: história da arte, física, filosofia e psicologia/epistemologia. Em cada disciplina se configura um tipo de imagem: imagem gráfica, óptica, perceptual, mental e verbal. Os tipos foram agrupados em categorias mais amplas que compreendiam mais de uma forma de imagem de acordo com suas características, são elas: as imagens físicas, que compreendem as imagens gráficas e ópticas; as imagens cinematográficas/eletrônicas/videográficas/digitais, que compreendem as ópticas e perceptuais; e as imagens mentais compreendendo as que se originam no imaginário e no âmbito verbal.

Esta pesquisa se propôs a estudar fundamentalmente as imagens digitais. Porém, a imagem enquanto conceito amplo foi parte fundamental da metodologia empregada na pesquisa de campo enquanto estratégia de elaboração coreográfica. Ela foi utilizada com diferentes aplicabilidades a partir de algumas das diversas funções possíveis no campo da criação coreográfica. Para melhor esclarecimento, a tabela 1 abaixo apresenta graficamente a classificação das imagens segundo Mitchell.

⁵ Dispositivos móveis digitais são aparelhos que utilizam da tecnologia computacional em seu sistema operacional e que se caracterizam também pela mobilidade em sua manipulação. Exemplo: *tablets*, *smartphones*, câmeras de vídeo, *notebooks*, etc.

Tabela de classificação da imagem segundo o paradigma da igualdade, aparência, semelhança de W.J. Mitchell.

Imagem enquanto igualdade, aparência, semelhança.				
História da arte	Física	Filosofia	Psicologia Epistemologia	História da arte
Imagem gráfica	Imagem óptica	Imagem perceptual	Imagem mental	Imagem verbal
Desenho	Espelho	Tipos	Memórias	Metáforas
Pintura	Projeções	Aparência	Ideias	Descrições
Imagem física			Imagem mental	
		Imagem cinematográfica, videográfica, eletrônica e digital.		

Cada umas dessas classificações podem ser observadas nas etapas dos processos criativos relativos a esta pesquisa, como poderá ser observado no decorrer deste trabalho. Por exemplo: os processos de pesquisa de movimento se deram a partir da construção de imagens mentais⁶ ou visivas, verbais e também corporais. Foi muito utilizada a imagem óptica nas projeções de vídeo para visualização do corpo assim como imagens gráficas durante processos de roteirização dos solos e duos.

Em função de a produção imagética estar voltada para o corpo dos sujeitos, este se apresenta como o signo primeiro. Isso porque o que entendemos como corpo é o que a nossa percepção nos informa. O corpo por si só já é uma imagem e a produção de imagens sobre ele resulta na criação de outros signos secundários, signos de signos. Desse modo, os laboratórios seguiram em um sentido de resignificação da dança por meio da construção de imagens sobre o corpo, sendo que essa construção não se deu apenas a nível das imagens digitais, mas também a nível de imagens mentais, verbais e gráficas. Essa resignificação se deu principalmente por um processo de deslocamento

⁶ Quando faço referência a palavra mental, dialogo com a perspectiva cognitivista de que a mente não está dissociada do corpo mas se forma na cognição. Além disso, a imagem mental não é exatamente uma imagem visualizável, materializável, mas sim uma organização sensível do pensamento.

perceptivo do olhar, o qual pôde por meio das imagens digitais, visualizar o corpo de fora através dos olhos da câmera.

Foi parte das estratégias metodológicas desta pesquisa a construção de imagens-pensamento, o que significa que as reflexões, as construções lógicas sobre os estímulos dados nos experimentos e a interpretação das imagens produzidas se davam através de construções metafóricas, de imagens-síntese.

O pensamento não é aqui o resultado da imagem, tampouco a imagem é exatamente o resultado de um pensamento, mas este se encontra inscrito, em seu desenvolvimento, na própria imagem. São imagens utilizadas para pensar e, portanto, poderíamos denominá-las imagem-pensamento, usando esses novos conceitos híbridos que são tão necessários em um momento que aparecem novas configurações para as quais não temos denominações concretas. (DOMENÉCH, 2011, p. 27)

Entendo que a construção da imagem e a construção do pensamento possam ser processos semelhantes a nível neuronal. Isso pode ser analisado a partir da perspectiva das ciências cognitivas como no caso dos estudos de Antônio Damásio para quem o pensamento se constrói num fluxo de imagens. Em seu livro *E o Cérebro criou o Homem* (2011) e em *Mistério da Consciência* (1999) o autor destaca que a cognição se dá através da criação de mapas, que se concretizam na forma de imagens e que implicam na apreensão corporal dos diversos estímulos externos. As imagens internas do corpo são representações neuronais que ocorrem nos córtices sensoriais iniciais e daí são topograficamente organizadas. A evocação de uma imagem se dá na reconstrução de um padrão transitório, metaforicamente chamado de mapa nos córtices sensoriais iniciais.

Imagem, em Damásio, quer dizer uma estrutura construída com sinais provenientes de cada uma das modalidades sensoriais (visual, auditiva, olfativa, gustatória, e somato sensitiva ou somato-sensorial). Para o autor as imagens são criadas quando se mobiliza objetos de fora do cérebro para dentro e quando reconstruímos objetos a partir da memória ou imaginação.

Desse modo, a utilização da imagem-pensamento foi uma estratégia de valorização da imagem mental como meio informativo cujas características nos ajudam a compreender que o fenômeno da mediação tecnológica na arte não se dá de forma

linear, ao contrário, valoriza metáforas e a pluralidade expressiva e sígnica das formas. A complexidade da imagem mental indica a complexidade da representação visual.

As funções da imagem neste estudo podem ser vista em momentos diversos momentos e sob diversas formas, como, por exemplo, no que se refere à análise dos pensamentos coreográficos⁷ desenvolvidos durante a resensibilização do corpo para a interação com as novas mídias. Em função da pesquisa coreográfica ter se dado por estímulos sensoriais diversos cuja finalidade estava na expressão corporal e, conseqüentemente, visual do pensamento criativo, o entendimento dessas imagens deve ser percebido a partir de sua complexidade ou ecologia. Para isso, o conceito de imagem-rede também é bastante relevante para compreender os princípios do pensamento coreográfico de uma dança contaminada pela imagem digital.

O conceito de imagem-rede, a que antes me referi, encontra aqui um de seus primeiros exemplos: a imagem, a mensagem, não é um sinal que parte do emissor como um raio de luz em busca de um receptor que a recebe isolado de qualquer outro fenômeno, mas o ponto central de uma constelação cujo fulgor se expande em todas as direções, algumas das quais alcançam os receptores, que também são núcleos de outra constelação receptiva aberta igualmente em múltiplas direções. (*Ibidem*, p.40)

No tocante a presente pesquisa, esse fato foi observado nas falas dos sujeitos que utilizaram por diversas vezes metáforas que caracterizassem sua percepção durante as experimentações. Elas representavam ideias, sensações e formas apreendidas ou reconhecidas durante o processo experimental que se deu na forma de agenciamento das múltiplas percepções provenientes dos estímulos de criação, além da construção de estratégias coreográficas de cunho imagético. Uma questão que precisa ser esclarecida é que essas imagens são resultantes de percepções que, longe de relegar a cultura do indivíduo – a qual já é constituída de um repertório de imagens e conceitos –, recria sobre o olhar culturalmente construído um olhar de questionamento das essências das coisas. Para isso, os laboratórios iniciaram num sentido de resensibilização do corpo para uma nova presença e interação com as mídias digitais.

⁷ O termo faz referência à dança enquanto pensamento do corpo proposto na tese de doutorado de Helena Katz *Um, dois, três: a dança é o pensamento do corpo* (2005).

1.1 Resensibilização do corpo para as novas mídias

Durante todas as etapas dos Experimentos Videocoreográficos os sujeitos possuíam sua própria mídia que variava entre celulares, tablets⁸, *smartphones*⁹ e câmeras de vídeo. No entanto, mesmo com o uso corriqueiro, é fato que muitas vezes pouco se conhece sobre as possibilidades criativas dos dispositivos, principalmente seu potencial artístico.

Por isso essa resensibilização do corpo foi intuída de uma vontade de reconhecimento das mídias como extensões do corpo¹⁰ e criadoras de imagens sobre esse corpo. Imagens essas que resignificam a condição de uma existência contaminada pela tecnologia. Trata-se de uma requalificação estética na qual a “percepção do corpo humano na vida cotidiana é condição prévia de uma verdadeira experiência estética.” (JEUDY, 2002, p. 13).

Na busca por observar a elaboração coreográfica dos indivíduos no decorrer de uma pesquisa de movimento¹¹ que fosse desenvolvida a partir da imagem corporal, comecei os laboratórios instigando-os a trabalhar com a imagem metafórica da kinesfera¹². Inicialmente sem o uso direto dos dispositivos digitais por parte dos sujeitos, apenas um trabalho de autoinvestigação corporal.

⁸ *Tablets* são aparelhos como computadores portáteis. Sua espessura e seu tamanho são um pouco maiores que os celulares comuns. Eles podem conter uma série de aplicativos cujas funções geralmente se referem ao entretenimento. Entre suas principais funções estão: a captura de imagens fotográficas e de vídeo; leitura de livros em versão digital; navegar na internet; reproduzir músicas, etc.

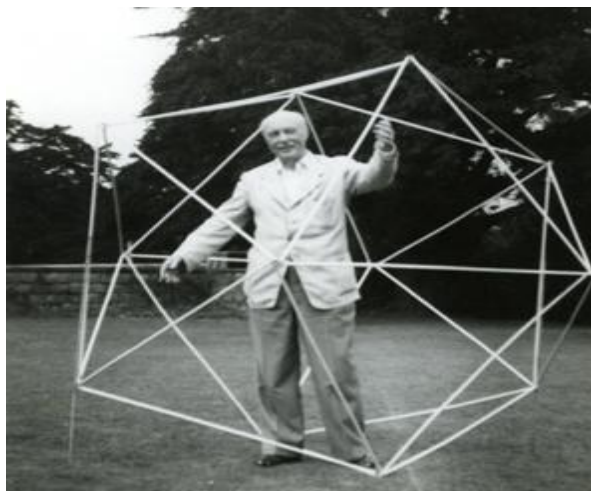
⁹ *Smartphone* é uma palavra de origem inglesa que em português significa “telefone inteligente”. Seu diferencial está nas tecnologias avançadas de seu sistema operacional que funciona semelhantemente a um computador.

¹⁰ A visão dos dispositivos tecnológicos enquanto extensões do corpo tem como um dos principais teóricos representantes o pesquisador canadense Marshall McLuhan. Todavia, hoje há estudos que vão além dessa ideia e que propõe uma visão menos dicotômica e mais integrada como poderá ser observado na seção 2.

¹¹ Refere-se a uma pesquisa individual do bailarino no qual ele explora as possibilidades de seu corpo se movimentar assim como criar imagens corporais.

¹² Termo dado ao espaço imaginário e individual do dançarino, tendo como referência o eixo central de equilíbrio corporal e englobando os espaços internos e externos do corpo. Para Rudolf Laban a figura geométrica que representaria a kinesfera seria um icosaedro.

Figura 1: Rudolf Laban e a kinesfera



Fonte: <http://musicaemovimentos.blogspot.com.br/2011/06/musica-e-expressao-pelo-movimento.html>

A exploração da kinesfera trabalha com os princípios de Rudolf Laban sobre a análise do movimento. O autor compreende que o movimento corporal inicia com um impulso interno, o qual ele chamou de *esforço*, e que se desdobra em fatores do movimento (peso, espaço, tempo e fluência) e ações básicas (pontuar, chicotear, socar, flutuar, torcer, deslizar, sacudir e empurrar).

Uma das principais contribuições de Laban para a dança foi a dissecação do movimento em fatores e ações básicas assim como a proposição de uma forma de analisar o movimento que ao longo dos anos vem sendo estudada e aperfeiçoada por diversos pesquisadores de acordo com as necessidades dos objetos de pesquisa. Lia Robatto em *Dança em processo: a linguagem do indizível* presente no livro *Reflexões sobre Laban, o mestre do movimento* (2006) apresenta sua perspectiva.

Acredito que no processo coreográfico seria um equívoco se ater a uma dissecação detalhada de cada movimento quanto aos fatores técnico-corporais, em prejuízo da captação de sua função expressiva, como acredito também que seria igualmente um equívoco me embrenhar numa excessiva análise psicológica de cada gesto simbólico e das considerações relativas à interpretação do seu conteúdo. O ideal é trabalhar tanto com a consciência como com a sensibilidade do sentido expressivo de cada sequência de movimentos, considerando a intenção de cada imagem coreográfica. (ROBATTO, 2006, p. 137)

Nessa fala, Robatto propõe que o movimento seja analisado em consonância com a expressividade e intencionalidade de cada gesto. Observa-se a existência de alguns fatores de análise: i) os fatores técnico-corporais observáveis nos códigos do movimento e na qualidade de sua execução; ii) a função expressiva dos gestos simbólicos que em minha opinião está diretamente relacionada a carga emocional, e portanto, psicológica dos gestos; iii) e a interpretação dos conteúdos, a comunicação.

Esses fatores de análise estão localizados numa posição de observador do corpo que dança o que para esse estudo influencia em estratégias de distanciamento de si próprio já que os Experimentos Videocoreográficos tratam de auto-observações. As estratégias partiram no sentido de deslocar o olhar dos sujeitos para que se apropriassem dos dispositivos como extensões de seu corpo que lhes possibilitassem um olhar externo.

Para a autora, deve-se levar em consideração tanto a consciência do movimento quanto sua expressividade na construção da imagem coreográfica. E o que seria essa imagem coreográfica? As imagens são significados que circulam sobre uma determinada plataforma visual e as imagens coreográficas são, portanto, os significados que circulam sobre a plataforma visual da dança ou do corpo que dança, visto que a dança precisa deste meio¹³ para existir. É necessário ressaltar que o entendimento de visão para este estudo é bastante amplo não se detendo apenas a uma capacidade dos olhos, mas sim como uma propriedade do corpo como um todo. Visão igual a reconhecimento.

A visão, em sentido geral, não está só relacionada com os olhos. Na verdade, podemos dizer que vemos também por meio do corpo, já que o campo de visão e as experiências que dele derivam estão conectados à posição do corpo em relação à realidade que o rodeia, assim como toda experiência visual tem que ver com os estímulos que são recebidos do entorno por meio do corpo em sua totalidade. (DOMENÉCH, 2011, p. 19)

¹³ Quando digo que a dança precisa de um corpo para existir não necessariamente me refiro ao corpo humano.

Em nenhum momento da pesquisa foi dado algum estímulo emocional inicial à pesquisa de movimento apenas direcionamentos quanto ao processo de pensamento coreográfico¹⁴.

Para o processo inicial dos Experimentos Videocoreográficos 1, os direcionamentos do exercício eram voltados para a conscientização do movimento segundo as seguintes diretrizes: (i) escolher a parte do corpo a se movimentar; (ii) a trajetória que ela desenharia no espaço e (iii) a qualidade do movimento. Tudo antes de executar a movimentação.

Após isso eles deveriam identificar as trajetórias que os seus corpos desenhavam no espaço e as imagens, desenhos ou formas que se construíram durante o processo. Enquanto pesquisavam, suas imagens eram simultaneamente projetadas na parede (Figura 2) oposta ao espelho (Figura 3) para que, assim como o segundo, pudesse servir de meio de visualização das imagens corporais.

Eu pensei... não sei como se dá o nome, mas é como se eu estivesse visualizando aqueles pontinhos e as linhas luminosas que designam o movimento do computador. Eu ficava com essa imagem de mim quando eu “tava” me movimentando pensando nas trajetórias. E uma coisa que eu percebi é assim: quando a gente “tá” numa coreografia e a gente perde a atenção é uma coisa, é muito fácil isso acontecer. Agora ontem eu me vi assim, digamos eficiente nesse sentido porque a atenção voltada para a realização do movimento, da trajetória parece que prende a atenção de ficar nesse estudo de por onde vai a linha, por onde passa.¹⁵

Para facilitar uma universalização do ponto de partida do exercício foi sugerido que eles imaginassem uma esfera entorno do corpo e que, aos poucos, os movimentos fossem modificando essa forma e descobrindo outras formas derivadas com a utilização dos membros como se esses pudessem desenhar no espaço. Desse modo, dando margem para que cada um construísse seu próprio espaço imaginário de atuação.

Sabe aquelas esferas que vendem em tabacarias que tu tocas e a interferência magnética da nossa mão gera um raiozinho lá dentro? Me lembrou muito isso. Outra coisa que ficou muito forte é a cor das

¹⁴ Considero que a emoção não precise, necessariamente, ser sugerida ou organizada antes do processo de criação. A própria pesquisa de movimento por si só sugere um estado emocional que variará de acordo com as condições do indivíduo no momento da criação.

¹⁵ Depoimento da intérprete-criadora Andreza Barroso registrado em vídeo.

coisas pois quando eu traçava tinha uma cor que ficava riscado e era um cor tipo roxo, bem vivo e brilhante e era a mesma cor que eu imaginava desde o *Avesso*¹⁶ quando a gente tinha coisas internas de energia principalmente, essa energia era sempre com essa mesma cor. E eu imaginava isso dessa mesma forma agora, eu riscava e ficava assim uma lambida dessa cor e aos poucos ela ia esmaecendo e depois eu fazia de novo e de novo e ela ia esmaecendo, era super bonito. Sabe aquele negocio de olhar pros três pontos, depois fechar o olho e olhar para parede e aquilo ficar “piscando”, cada vez que você fica ela aparece e desaparece, aparece e vai sumindo. Era tipo isso, eu riscava e com o tempo ela ia desaparecendo. E era muito divertido ir riscando porque dava pra ver mesmo as coisas. Eu não imaginava o movimento pelo corpo, eu imaginava pelo desenho, pelo risco que eu fazia, [...] eu imaginava qual era a parte e qual era a linha e aí eu ia cobrir. Era tudo junto, não tinha como dissociar.¹⁷

Os depoimentos acima caracterizaram uma pesquisa de movimento que privilegiou a projeção de desenhos do movimento ou da trajetória do corpo no espaço e a criação de associações como a da tela de um computador ou da esfera magnética. É um pensar a partir do corpo numa projeção sobre o ambiente, modificando-o imaginariamente. O corpo seria como um instrumento que cria formas e imagens no espaço. Pode-se denominar esse pensamento coreográfico desenvolvido pelos intérpretes-criadores como uma estratégia de *Projeção*, onde o corpo opera criando imagens no ambiente.

Conjuntamente àqueles que projetaram imagens sobre o espaço houve quem projetasse imagens do corpo sobre o próprio corpo. A intérprete-criadora Deborah Lago narra que deteve sua atenção sobre as formas corporais. Sua metodologia foi buscar, no corpo, formas espaciais possíveis numa atitude de *Corporificação* imagética.

Parece que criaram-se vários pequenos instrumentos no corpo para medir velocidade, medir ângulos, medir comprimentos e eu fico medindo isso. Eu não consigo só, como o Christian, “ah eu desenho uma linha e cubro”, eu quero imaginar o ângulo que meu braço está, se ele vai ficar 90°, se eu vou desenhar um semicírculo. Eu me sinto meio paranoica nesse exercício. Mas no final parece que vai fluindo, vira um mecanismo que fica fácil depois de um bom tempo.¹⁸

¹⁶ Espetáculo da Cia Moderno de Dança de 2006.

¹⁷ Depoimento do intérprete-criador Christian Perrotta registrado em vídeo.

¹⁸ Depoimento da intérprete-criadora Deborah Lago registrado em vídeo.

Figura 2. As intérpretes-criadoras Bruna Cruz (em primeiro plano) e Deborah Lago (em segundo plano) durante um processo de pesquisa de movimento.



Fonte : Foto: Arquivo pessoal de Luiz Thomaz Sarmiento

Figura 3: Demais intérpretes-criadores em pesquisa.



Fonte : Foto: Arquivo pessoal de Luiz Thomaz Sarmiento

A outra categoria de metodologia que se apresentou na experimentação foi a que privilegiou as sensações em detrimento da forma plástica. O intérprete-criador Luiz Henrique Santana argumentou sobre a impossibilidade de se prever o movimento e que isso o direcionou a aprofundar-se na pesquisa sobre as sensações, em que o estado de corpo e os desconfortos físicos seriam os elementos impulsivos da movimentação, num caminho de *Sensorialização*.

Eu não me detive tanto assim a essa antecipação porque é impossível descrever nos mínimos detalhes, antecipar todas as nuances do movimento. Eu me preocupei mais em identificar a sensação daquilo que eu fazia. Eu não me preocupei tanto em produzir uma imagem específica ou um relato verbal pra descrever o que eu ia fazer mas eu me preocupei mais em identificar o que estava me instigando a fazer determinada coisa. Então eu estou aqui e senti um incomodo assim e eu sinto que meu braço vai fazer algo próximo a essa sensação. Só segui a sensação, porque intelectualizar sobre cada parte do movimento, um correlato daquilo que eu vou fazer é impossível porque o que a gente aprende e descreve a gente aprende com os outros e os outros não são capazes de dizer todas as nuances daquilo que a gente vive e sente. Então sempre vai ter uma discordância, uma discrepância enorme entre aquilo que eu faço, eu sinto, e a minha forma de coordenar não verbal e uma outra forma de coordenar verbal, porque a verbal sempre vai ser um microfenômeno dentro de todas as minhas reais possibilidades motoras.¹⁹

Cada um dos caminhos apontados pelos sujeitos – de Projeção, Corporificação e Sensorialização – traçam possibilidades criativas de uma *dissecação artística do corpo* e que podem conduzir a diversos resultados estéticos. Para mim esses caminhos não estão desconectados e podem ocorrer concomitantemente. Sua divisão é para efeito didático de visualização da dissecação artística como metodologia de pesquisa de movimento para a dança contemporânea.

A dissecação do corpo, nesse sentido, é uma proposta estética de desvelar diferentes possibilidades para o movimento na cena da dança. Não se trata de uma estética da forma, mas de uma estética diferenciada, na qual forma e conteúdo promovem um diálogo produtivo a partir de estratégias metodológicas de criação que visam à percepção sutil do organismo/sujeito humano. (MENDES, 2010B, p. 196).

Não se pode pensar o conteúdo deslocado da forma: esse é um dos princípios para se compreender a dança desenvolvida na CMD, a dança em mediação tecnológica, e me atrevo a dizer, a dança de forma geral, pois em primeira instância o suporte da dança é o corpo, ou melhor, o dançarino é o corpo, ele carrega os significados. É o meio através do qual o artista significa suas intenções e as materializa em movimento. O homem é um ser simbólico e como tal tem a capacidade de simbolizar e significar as

¹⁹ Depoimento do intérprete-criador Luiz Henrique Santana registrado em vídeo.

coisas e, dessa maneira, recriar a sua própria realidade. Não nascemos com condições de ver, a olho nu, os microorganismos como as amebas, mas fomos capazes de ampliar nossa visão através de um instrumento tecnológico chamado microscópio. É essa capacidade de visualização que é maior que a nossa própria visão que permitiu ao homem interagir cada vez mais com o ambiente assim como com o seu próprio corpo, cuja interioridade ainda é tão obscura quanto o universo exterior.

Fazem parte do nosso corpo simbólico não apenas as diferentes fronteiras naturais como a pele e suas defesas, mas também as artificiais, como a roupa, a casa, os limites territoriais, a propriedade, o carro, a cidade, a pátria etc. E, uma vez que fronteiras não apenas nos separam do outro, mas também nos unem (simbolicamente) a este outro, também os sentimentos são formas de vínculo com o outro corpo. (JÚNIOR, 2006, p. 86)

O corpo possui hipóteses motoras cuja organização coreográfica podem se dar de diversas maneiras, de uma lógica plástica a uma extremamente sensorial e orgânica. A dança é a presentificação ou atualização, portanto, de um pensamento que se desenvolve pela interconexão neural do corpo como um todo. Um todo pensante. Nesse sentido, o pensamento coreográfico seria essa esquematização do jogo de hipóteses organizacionais de movimentos, formas, temporalidades, espacialidades e sensorialidades que ocorrem simultaneamente no processo de pesquisa e criação de movimento na dança.

A dança nasce quando no corpo se desenha um determinado tipo de circuitação neuronal/muscular. Este mapa, exclusivamente ele, tem o caráter de um pensamento. Quando ele se dá a ver no corpo, o corpo dança. Esse momento parece inaugural. No entanto, o apresentar-se da dança no corpo já representa o fim de um caminho. Quando lá se instala, a dança inaugura uma outra cadeia de circuitações para o corpo. Os acionamentos que impelem esse trânsito tem o mesmo caráter daquele que ocorre no cérebro. Dança: ordem que abriga o caos. (KATZ, 2005, p. 52)

Esquematizar o movimento antes de executar e posteriormente refletir sobre as trajetórias produzidas por esse corpo e visualizá-las através da reprodução digital foi uma tentativa de, em um primeiro momento, cartografar o corpo. A atitude de cartografia, nesse estudo, implica em mapear o corpo a partir de sua relação com o

espaço (kinesfera). Desse modo, promover um reconhecimento de estratégias de ocupação dos espaços e as relações que se estabelecem a partir da fisicalidade.

Reconhecer a fisicalidade é importante para, mais a frente, refletir sobre a virtualização digital do corpo que sugere inevitavelmente uma reconfiguração dela. “A leitura do corpo deve funcionar como uma carta de orientação. Pois que se faz indispensável um guia para transitar pelo amontoado espesso de descrições que tomam o corpo que dança como seu objeto.” (*ibidem*, p. 49).

O mapeamento é uma função cerebral conforme esclarece Antônio Damásio (2011) e diz respeito à capacidade do cérebro de mapear os estímulos provenientes de cada parte do corpo através de sinais químicos e elétricos e, assim, organizar essas informações a fim de reconhecer o estado do corpo.

O cérebro humano é um cartógrafo nato, e a cartografia começou com o mapeamento do corpo que contém o cérebro. O cérebro humano é um imitador inveterado. Tudo o que está fora do cérebro – o corpo propriamente dito, desde a pele até as vísceras obviamente, e mais o mundo circundante [...] tudo é imitado nas redes cerebrais. Em outras palavras, o cérebro tem a capacidade de representar aspectos da estrutura das coisas e eventos não pertencentes ao cérebro, o que inclui as ações executadas por nosso organismo e seus componentes, como os membros, parte do aparelho fonador, etc. (DAMÁSIO, 2011, p. 88).

Isso contribui para a defesa de que a pesquisa de movimento pode funcionar como cartografia ou mapeamento do corpo e consequente aprimoramento da consciência do corpo e de suas possibilidades motoras. Questão fundamental para processos de criação coreográfica na medida em que contribui para a autonomia criativa do bailarino. Além disso a cartografia pode contribuir também para a ampliação da capacidade de visibilidade do corpo.

Nesse sentido, criação de versões do corpo do cérebro está associada também ao que Calvino (1990) denomina de *visibilidade*. Esse termo remete-se capacidade imaginativa humana. Para isso ele diferencia dois tipos de imagens: a visiva e a visível. A imagem visiva diz respeito à construção imagética virtual que se dá durante o processo de imaginação, a qual apenas o sujeito que imagina tem acesso, pois encontra-se numa dimensão privada. A imagem visível é aquela que se mostra perceptível e expressa por algum meio que se conecta com o exterior, uma interface, para utilizar dessas nomenclaturas atuais provenientes da computação. Tal como qualquer imagem, a

construção imagética do corpo pode se dar por esses dois processos de visibilidade. Desse modo, podemos construir imagens vivas das coisas e entre elas do nosso próprio corpo: um corpo visivo. Como explica Mendes (2010B, p. 237):

Essas imagens se configuram por meio da realização de atividades sensibilizadoras dos sistemas corporais, considerando ainda, nessa sensibilização, a organicidade que ganham os aspectos não biológicos localizados nos níveis fisiológicos e anatômicos do indivíduo, o que é possível pensar com base nas teorias que estudam o corpo [...] Essa experiência cria o que chamo de corpo visivo. O corpo visivo, desse modo, é o conjunto de imagens desencadeadas pela imaginação dos intérpretes-criadores.

O processo de visualização do corpo visivo pode se dar por inúmeros caminhos, mas, seguindo a visão de Mendes, penso ser possível promover isso através uma dissecação artística do corpo. Dissecar significa²⁰ separar organizada e metodicamente as partes de algo – na medicina o corpo, por exemplo – ou ainda analisar minuciosamente a estrutura de alguma coisa para compreendê-la. Retomando o caráter exploratório desta pesquisa, promover uma dissecação artística do corpo denota analisar os diversos aspectos que constituem o sujeito: biológico, cultural, etc., considerando tanto os elementos concretos como os não concretos, mas que se expressam nas formas de interação do indivíduo em seu meio social, como é o caso do imaginário.

Desse modo, na busca por uma metodologia para a utilização dos dispositivos móveis na criação de imagens digitais em um processo criativo em dança contemporânea considero fundamental o papel da criação de imagens corporais a qual pode ser explorada através de uma dissecação artística do corpo por meio da cartografia.

Esse estudo propõe um processo criativo que faça emergir imagens vivas e visíveis do corpo, reflexos de processos individuais e coletivos de pensamento coreográfico que resignificam o corpo através da autovisualização, autopercepção e autocriação. Os Experimentos Videocoreográficos apresentaram perspectivas estéticas possíveis para um processo criativo em dança associado às novas tecnologias, caracterizado por múltiplas formas de visualização do corpo: a hipercoreografia.

²⁰ <http://www.dicio.com.br/dissecar/>. Visualizado em 05/12/2012.

1.2 VISÕES DE DANÇA

1.2.1 Dança imanente

Além de apresentar os experimentos, é necessário o esclarecimento sobre o pensamento em dança desenvolvido na Companhia Moderna de Dança e que permitiu que se estabelecesse a conexão com esta pesquisa.

Ana Flávia Mendes, pesquisadora em dança e diretora da CMD, desenvolve no grupo e em seus estudos o pensamento pós-estruturalista de Gilles Deleuze sobre imanência e rizoma aplicado ao corpo e à dança e amplia esse pensar para uma prática em dança a qual intitula de *dança imanente*. Em seu livro *Dança imanente: uma dissecação artística do corpo no processo de criação do espetáculo Averso* (2010B), a autora desenvolve um modelo sobre os processos de criação da Companhia com base primeiramente em uma ideia de corpos como rizomas.

Assim como a individualidade de um sujeito se constrói na coletividade, conforme argumentado, a unidade de um rizoma se dá tomando-se por base a multiplicidade. Como em um rizoma, em que qualquer ruptura pode vir a gerar uma nova linha, no corpo a apreensão ou aprendizagem de qualquer informação pode gerar novos percursos em busca de outras informações a receber ou a transmitir. Nesse fluxo de agenciamentos, são constantes as desterritorializações e reterritorializações do corpo. E mais, como um rizoma, o corpo também “não começa nem conclui, ele se encontra sempre no meio, entre as coisas, interser, *intermezzo*.” (MENDES, 2010B, p. 183-184).

Estar entre as coisas é uma condição que se dá quando se observam essas mesmas coisas a partir de sua relação com outros elementos de um meio, ou seja, na mediação. A imagem ramificada do rizoma extraída da biologia e conceitualizado por Deleuze também dialoga com a ecologia que estuda as interações entre os organismos e seus ambientes. Logo, um corpo rizomático é um corpo que se constrói na interação com outros corpos e com o ambiente externo, ecologicamente falando.

Como forma de acessar as potencialidades criativas de um corpo visto nessa perspectiva, Mendes apresenta como metodologia a dissecação artística. No sentido metafórico, dissecar artisticamente é descobrir o corpo de suas camadas que são construídas biológica e culturalmente para que ele possa, na escuta das suas necessidades orgânicas, produzir formas próprias e expressivas de se movimentar.

No caso da CMD, a metodologia de criação coreográfica se dá na utilização de diversos recursos de consciência do corpo e pesquisa de movimento, assim como improvisação e, atualmente, exercícios teatrais, no intuito de explorar um movimento autônomo do corpo. O movimento é criado na pesquisa individual, mas se torna informação que será trocada entre os corpos que unirão suas partituras coreográficas em uma unidade, a coreografia. Em outras palavras, o criador, a partir de um estímulo criativo, desenvolve uma pesquisa individual com o próprio corpo e em seguida produz uma cadeia ou sequência de movimentos que sintetiza as formas e sensações vividas durante a experimentação. Essa sequência pode ser entendida como um discurso que o sujeito desenvolve e que representa todo um conjunto de signos sinestésicos produtos da interpretação do corpo sobre si mesmo ou sobre um signo indutor durante a criação. A esse corpo Mendes (2010B, p. 216) nomeia de metacorpo.

Compreendendo a metalinguagem como “uma linguagem para falar de outra linguagem – a chamada ‘linguagem objeto’ – ou para analisá-la” (Japiassú, 1996, p. 181) é possível dizer que [...] o corpo, visto como linguagem criadora de informações referentes às suas próprias configurações, emite um discurso cujo conteúdo diz respeito a sua qualidade de ser corpo, isto é, um discurso metalinguístico.

Essa compreensão de um corpo que dança a si mesmo é seminal para a elaboração deste trabalho visto que busca-se formas de visualização do corpo enquanto objeto estético fundamental da dança e que, antes de transmitir qualquer discurso narrativo, simbólico ou representativo, transmite a sua própria qualidade de ser corpo. Do mesmo modo que *Davi* (1501-1504) de Michelangelo constitui-se objeto estético refletindo a imagem do herói bíblico, ele também transmite sua qualidade de ser mármore mesmo que a imagem que se construiu sobre o material bruto se refira a outro referente. E é exatamente essa qualidade pedra que dá a grandiosidade da obra de Michelangelo sob a questão: como é possível talhar tal imagem magnífica em pedra? Desse modo se pode dizer “como é possível o corpo produzir tais movimentos?” quando diante de algum gesto incomum na dança.

É notável o papel do imaginário na criação artística, assim como em quaisquer outros processos de simbolização humana. Gilbert Durand, em sua obra *O Imaginário*, discorre profundamente sobre essa questão demonstrando os papéis que a imagem vem exercendo nas sociedades ocidentais. Destaco a reviravolta nos estudos em psicologia

apoiado em Sigmund Freud²¹ para quem “a imagem representa um intermediário entre um inconsciente não manifesto e uma tomada de consciência ativa.” (DURAND, 2011, p. 36) e Carl-Gustav Jung²² que atribuiu à construção da imagem como modelo para a autoconstrução ou individuação da psique. Para ambos os teóricos a imagem constitui em mediador para a compreensão do psiquismo humano valorando a imagem como partícipe no desenvolvimento cognitivo humano e na produção de conhecimento.

No processo de dissecação artística a criação de imagens visivas é fundamental para a construção do metacorpo, pois este se percebe à medida que se visualiza enquanto tal.

Percebe-se que a criação de imagens é o cerne das experiências. É como se as imagens visivas fossem o ponto de partida para a execução de qualquer movimento e, sem elas, não fosse possível chegar à exteriorização de nenhuma sensação. A dissecação somente acontece se, antes do movimento, foi criado o corpo visivo, que está na dependência da captação de sensações. Como se vê, o metacorpo não existe sem o corpo visivo e, conseqüentemente a dança imanente não é possível sem a dissecação. (MENDES, 2010B, p. 289)

É isso o que propõe a resensibilização do corpo por meio da cartografia: que o corpo seja recriado em forma de imagens visivas e visíveis a partir de sensações. Para a visualização das trajetórias e imagens do movimento antes de sua execução foi necessária a construção do corpo visivo de cada um dos sujeitos. Essa construção não necessariamente se dá sempre pela cognição pois pode se dar por outros meios como a propriocepção como no caso da Sensorialização. A partir daí, dessa criação imaginativa do corpo que vislumbra seu movimento antes de sua execução é que se cria a imagem visível da dança imanente, a imagem corporal em si.

²¹ Sigmund Freud nasceu em Freiberg, onde agora é conhecido como a República Checa, em 6 de Maio de 1856. Freud desenvolveu a psicanálise, um método através do qual um analista descompacta conflitos inconscientes com base nas associações livres, sonhos e fantasias do paciente. Suas teorias sobre a sexualidade infantil, a libido eo ego, entre outros temas, foram alguns dos conceitos acadêmicos mais influentes do século 20. In: <http://www.biography.com/people/sigmund-freud-9302400>. Acessado em 30/05/2013.

²² Carl Jung nasceu em 26 de julho de 1875, em Kesswil, Suíça. Jung acreditava nas associações "complexas" ou emocionalmente carregadas. Ele colaborou com Sigmund Freud mas não concordava com ele sobre a base sexual das neuroses. Ele fundou a psicologia analítica, avançando na ideia de personalidades introvertida e extrovertida e no poder do inconsciente. Ele escreveu vários livros antes de sua morte em 1961. In: <http://www.biography.com/people/carl-jung-9359134>. Acessado em 30/05/2013.

Quando faço referência a imagem corporal falo eminentemente sobre o corpo enquanto signo visual perceptível. O termo pode ser visto também em trabalhos como o de Paul Schilder no livro *A imagem do corpo* (1994), que a define como a imagem mental que criamos de nós mesmos a partir da nossa percepção do corpo. Schilder aborda a imagem no contexto mental, no entanto, numa perspectiva diferente da de Damásio pois se insere na psicanálise.

Não foi objetivo desta pesquisa provar a existência de uma imagem mental. Por essa razão opto pelo termo visivo, pois se insere no contexto da percepção. A imagem visiva não necessariamente configura uma forma visível mas sim uma organização sensorial metafórica que se dá numa dimensão privada, portanto, incomensurável por mecanismo externos ao indivíduo. Nesse sentido o acesso ao pensamento coreográfico só foi possível, nesse estudo, a partir dos relatos verbais dos sujeitos. Compreender como se constrói a imagem corporal visiva no processo experimental dos sujeitos é necessário como forma de estimular a qualidade imagética do corpo.

O pensamento coreográfico desenvolvido sobre as imagens corporais contribui para uma percepção visual deste metacorpo proporcionando uma autocriação em várias dimensões, principalmente na dimensão perceptiva. Esse fato poderá ser observado nos Diálogos Hipercoreográficos da seção 3. Essa construção imaginativa é fundamental para entender os processos de criação coreográfica nos Experimentos Videocoreográficos 2 e 3.

A dança pode ser descrita como uma metalinguagem que trabalha com movimentos naturais e que, incorporados à cultura social, assumem significados diversos e abertos. Na passagem para diferentes suportes, ou seja, a criação do vídeo-dança e da ciber-dança, esta linguagem incorpora os movimentos naturais a estas mídias, que os desnaturalizam e os recontextualizam. Neste caso, outra dimensão de re-significação é acionada: a significação da dança + a significação do *médium* vídeo ou computador = re-significação desta forma de arte, alterando-lhe a estrutura matriz, ou seja, o movimento efêmero, fugaz, apresentado tridimensionalmente para uma platéia fixa sob um único ponto de vista. (WOSNIAK, 2008, p. 34)

Reitero que a ação de visualizar não se dá apenas pelos olhos mas também por outros meios sensíveis do corpo. Para tal vale lembrar que os olhos não conseguem sozinhos criar uma imagem do corpo por inteiro pois seu alcance é limitado. Não é possível ver diretamente as costas ou a nuca sem o auxílio de um dispositivo como o espelho. Logo, não conseguimos ter uma visão direta da nossa própria imagem corporal como um todo. Ela pode ser construída a partir de outras formas de percepção.

Creio que nunca antes se questionou tanto a “natureza” do corpo quanto após as transformações possíveis através da tecnologia. Num tempo em que as dicotomias dão lugar a convergências e simultaneidades é preciso mais do que nunca não ver o indivíduo como unidade impermeável, mas como superfície cujas fronteiras se misturam ao meio externo e vice-versa.

Logo, processos de criação que estejam fundamentadas no metacorpo, nas imanências, na construção de imagens corporais visivas e visíveis e na dança imanente, sugerem um pensamento coreográfico ecológico. Isso porque tal como na biologia, essa forma de pensamento representa uma metodologia criativa que valoriza as relações entre indivíduos assim como suas formas de visualização/compreensão de si e do meio externo.

Isso sugere que analisar esse fazer implica em perceber as múltiplas influências que esse corpo pode gerenciar durante uma criação de movimentos – incluindo as influências tecnológicas – é levar em conta não só as condições internas do sujeito, mas também a sua interação com outros indivíduos – e também com a máquina e qualquer outro elemento inorgânico – durante o processo.

Ana Flávia Mendes explica esse aspecto interativo da dança vivida na CMD através do plano de imanências proposto pelos filósofos Deleuze e Guatarri. O plano de imanências seria a imagem de um mapa rizomático que representa as interações humanas. Assim como uma rede infinita, o plano de imanência exprime a natureza caótica das conexões entre as diversas imanências, que são, na verdade, a própria existência do homem, sua vida, sua presença. A imanência seria a vitalidade de um indivíduo que se observa através da percepção desse metacorpo, e sua dança pode ser entendida então como uma dança imanente, já que o corpo, no final das contas, dança – expressa – a sua própria existência.

Sendo assim essa dança não se restringe a plasticidade do movimento mas também aos meandros que coadunam pensamento, ação, memória, corpo, imagens visivas e visíveis e sensações. A expressividade da dança imanente está nessa totalidade do corpo que dança e trabalha, paga as contas, cria filhos, cuida da casa, etc. Cada gesto está carregado dessas vivências que impregnam o corpo. Resta-me, enquanto pesquisador, pensar e pesquisar como esse corpo imanente constrói imagens de si mesmo.

Tento captar através das mídias digitais as forma ou especificidades de cada corpo durante o momento da criação de movimento. De uma criação que não está voltada em um primeiro momento para o registro videográfico. Primeiro porque não faz parte da prática do grupo, por isso a necessidade da resensibilização. Segundo porque a proposta inicial dos Experimentos Videocoreográficos foi a experimentação livre baseada na improvisação para que a interconexão criativa com o dispositivo móvel digital se desse sem a utilização de códigos de movimento pré-estabelecido. Desse modo, o pensamento coreográfico poderia se dar através da criação de imagens metafóricas como forma de apresentar camadas invisíveis do corpo que dança.

Sendo assim, a perspectiva da dança imanente se fez solo fértil para experimentações envolvendo mídias digitais. Penso ainda que a dança imanente constitui mais do que uma estética de dança inserida nas poéticas contemporâneas mas também uma filosofia de criação. Esse entendimento aponta para uma perspectiva de que existem outras danças imanentes, ou seja, fazeres em dança que se desenvolvem, mesmo que inconscientemente, a partir das premissas filosóficas supracitadas onde vida, corpo e pensamento confluem-se em movimento.

1.2.2 A dança tecnologicamente contaminada

Ana Carolina Mendes em seu livro *Dança contemporânea e o movimento tecnologicamente contaminado* (2010A) colabora para este estudo à medida que sua pesquisa investiga como a tecnologia e as culturas influenciam no movimento humano. A autora considera que a dança é uma forma rizomática da ação motora e traça cruzamentos entre cinesiologia e a filosofia para compreender a criação em dança na contemporaneidade a partir das relações entre movimento, pensamento e tecnologia.

Sobre a questão do movimento Ana Carolina Mendes esclarece que nosso aprendizado motor se dá por assimilações de padrões de movimento por repetição e de forma hierarquizada (dos mais simples aos mais complexos). Aprendemos repetindo movimentos simples e conforme adquirimos maior domínio passamos a formas mais complexas de ação, como um bebê que antes de andar percorre outros estágios como sentar, engatinhar, etc. O nosso sistema muscular funciona dicotomicamente em alternâncias entre a tensão e o relaxamento dos músculos e as combinações desses

elementos com grupos musculares diversos nos permite uma variedade enorme de possibilidade de deslocamento no espaço.

Essa complexidade de movimentos obedece a padrões mecânicos de ação, com sequencialidade de causa e efeito, e dependem de um aprendizado hierarquicamente organizado. Dessa estrutura de funcionamento chega-se a uma constatação importante para as ideias desse trabalho: o movimento humano não se caracteriza por fragmentação e desarticulação, não ao nível de funcionamento. O movimento que se efetua no braço, por exemplo, tem “causas e efeitos” em todo o corpo, mesmo que não aparentes. E quanto mais complexo o movimento, mais se percebe esse encadeamento, ou mais se precisa conhecê-lo, como é o caso da dança, para que seja executado. (MENDES, 2010A, p. 28).

No entanto, essa característica aparentemente dual não se aplica a complexidade do funcionamento do pensamento humano. Há muitas divergências na psicologia com relação ao pensamento. Entre debates sobre a existência ou não da mente ou qual a natureza dessa propriedade humana, não pertence aos objetivos deste trabalho afirmar nem comprovar essas questões. Sobre isso o que diz respeito à pesquisa é a busca por teorias que possam ser aplicadas para uma compreensão sobre o pensamento coreográfico baseado na criação de imagens corporais.

É fato que existe uma dimensão interior do nosso corpo à qual apenas nós temos acesso. Como explica Tourinho (2009, p.95).

Como todo fenômeno humano é sempre um fenômeno que envolve o *organismo* humano, há sempre a possibilidade de nos referirmos a dimensões orgânicas como evidência da interioridade dos sentimentos e pensamentos. Uma vez tendo aprendido a observar o próprio corpo de modos particulares, qualquer um será capaz de relatar a certeza da interioridade de seus sentimentos.

Dessa maneira, ao lidar, neste trabalho, com seres humanos, dependo de seus relatos orais como forma de acessar as cadeias semióticas que cada um foi desenvolvendo. Como tentativa de ampliar a compreensão do fenômeno no contexto da pesquisa, analisei não só o relato verbal mas também os registros em vídeo dos laboratórios e as imagens em vídeo ou fotografia produzidas pelos próprios sujeitos.

Para ilustrar uma visão acerca do pensamento, Ana Carolina Mendes também dialoga com o conceito de rizoma dos filósofos pós-estruturalistas Gilles Deleuze e

Félix Guattari. O rizoma, como uma superfície ramificada de interconexões continuamente mutantes e recombinantes, é a imagem de um sistema de pensamento que abole a centralização, a hierarquia e a dicotomia. O rizoma induz ao movimento, ao pensar em movimento. Induz a uma visão de rede em que as conexões entre elementos se dão não pela proximidade, similaridade, equivalência, etc., mas sim pela heterogeneidade, ambivalência e potencial de conexão.

É importante destacar que, segundo a autora, Deleuze e Guattari afirmam que apesar de nosso pensamento funcionar rizomaticamente, ele contém centralizações também. Essas centralizações são fundamentais para a elaboração de organizações do pensamento como é o caso da linguagem. A linguagem pode ser compreendida como “demarcação, significação e comunicação” (KRISTEVA *apud* MENDES, 2010A, p. 38) Mesmo que nem todas as práticas humanas tenham esses objetivos, elas perpassam pela capacidade humana de codificar, que é, senão, a base da linguagem. Segundo Mendes (*ibidem*, p. 39) “é preciso perceber que o rizoma engloba, também, de certa maneira, o limite. O bulbo é um limite, com a especificidade de que esse bulbo/limite não constitui uma unidade de medida.” O limite pode ser entendido como uma presentificação.

Logo, o corpo pode ser visto como um bulbo, uma unidade repartida, uma demarcação que organiza e gerencia informações transeuntes, e reforma-se, assim como a dança, a partir da criação de seus códigos próprios de movimento. Esses códigos estão diretamente relacionados às formas e imagens que o corpo constrói na composição coreográfica. Na dança o corpo tende a ser o signo principal, é ele que ressignifica o movimento por meio do gesto e o gesto, como esclarece Mendes (*idem*, p. 89), é constantemente contaminado pela tecnologia.

O ser humano contamina e é contaminado por sua produção tecnológica e, como foi visto antes, contemporaneamente isso tem significado alimentar-se do excesso: excesso de informação, excesso de rapidez (extrema velocidade de circulação e de modificação da informação), excesso de automação das ações, excesso de fragmentação imagética e espaço-temporal, excesso de *trans*-formação, de *trans*-codificação, de *trans*-mutação. *Trans*: movimento para além de, através de; também, intensidade.

Não trabalho aqui com técnicas formais de dança, e minha visão de técnica é fundamentada na experimentação do corpo e descoberta de formas próprias de se expressar pelo movimento. “Técnica é qualquer coisa que você precisa fazer para fazer

o que você precisa fazer”²³ (BURROWS, 2010, p. 68). As noções de técnica aqui aplicadas estão vinculadas também a visão de filosófica de Pierre Lévy (1996) que as define como condicionantes, não no sentido de limitar mas de possibilitar, dar condição a. Penso que nessa confluência a investigação mediada por tecnologias digitais possa ampliar as visões que o bailarino tem de si e do entorno a partir da construção de imagens visivas e visíveis de seu próprio corpo, transformando-o assim em um hipercorpo.

Da socialização das funções somáticas ao auto-controle dos afetos ou do humor pela bioquímica industrial, nossa vida física e psíquica passa cada vez mais por um “exterioridade” complicada na qual se misturam circuitos econômicos, institucionais e tecnocientíficos. [...] Como a das informações, dos conhecimentos, da economia e da sociedade, a virtualização dos corpos que experimentamos hoje é uma nova etapa na aventura de auto-criação que sustenta nossa espécie. (LÉVY, 1996, p. 27)

A autocriação apresentada pelo filósofo Pierre Lévy não diz respeito apenas a dimensão de imagens sobre o corpo, mas também de transformações orgânicas que hoje são possíveis por meio da tecnologia, como por exemplo: cirurgias plásticas, uso de medicamentos que modificam comportamentos, cirurgias feitas por intermédio de máquinas, etc. De certa forma, o hipercorpo proposto pelo autor vai bem mais além do que se propõe nessa pesquisa, mas é um elemento que está presente tanto quanto outros conceitos que abordem a condição pós-moderna do homem, como o caso do pós-humano em Santaella (2003). O hipercorpo, no entanto, está diretamente relacionado a processos de virtualização.

Uma forma encontrada para possibilitar a virtualização foi a representação do corpo em outros suportes, o que representa os primórdios da criação de “mundos artificiais”. Das figuras rupestres à fotografia, somos capazes de representar artificialmente a imagem do corpo visível em outra matéria física (um negativo para a fotografia analógica, por exemplo), e, dessa maneira, reconfiguramos a sua existência em uma existência outra, destituída da visualização do movimento²⁴. Já quando

²³ “Technique is whatever you need to do to do what you need.” (Tradução nossa)

²⁴ Compreendendo movimento segundo os parâmetros de mobilidade de Eric Landowski (1996 *apud* MENDES, 2010, p. 59). “categoria fundamental no que concerne à articulação dessa matéria significante complexa, o corpo”.

filmamos um corpo em movimento, o reconfiguramos em um suporte que permite a percepção visual do movimento. No âmbito digital a imagem enquanto expressão redimensiona-se e adéqua-se a propriedades específicas desse meio. O digital:

Designa, por oposição ao analógico, a representação de dados ou de magnitudes físicas por meio de caracteres, assim como dos sistemas, dispositivos ou procedimentos que empregam esse modo de apresentação discreta. Os dados representados em forma digital podem ser manipulados para produzir um cálculo ou outra operação. Nos computadores eletrônicos digitais, dois estados elétricos correspondem aos 1 e 0 dos números binários. Emprega-se, também, o termo numérico. (GIANNETTI, 2006, p. 205)

Digitalizar é uma operação da computação que implica, entre outras coisas, em transformar a matéria atual em códigos binários virtuais e essa característica possibilitada pelos computadores é o que causou a reviravolta na produção artística e a sua potencial reprodutibilidade técnica. A tradução passa a ser também uma forma de ação criativa que produz uma estética que é produto de um meio expressivo baseado na fragmentação ou modularização, pois “a reestruturação da associação e do trabalho humanos foi moldada pela técnica de fragmentação, que constitui a essência da tecnologia da máquina.” (MCLUHAN, 2007, p. 21)

Como fora proposto no início da pesquisa, os conceitos não deveriam ser apresentados aos sujeitos previamente, mas sim dialogaríamos com eles a partir das necessidades da prática. Foi o que aconteceu com as concepções de *atual* e *virtual*²⁵, que aos poucos começamos a trabalhar no intuito de separar didaticamente duas formas de representação do corpo.

Quando se lida com o digital dialoga-se diretamente com a representatividade digital e conseqüentemente com imagem, e uma imagem que não é manipulável diretamente, mas sim de forma mediada, interfaceada. É uma condição virtual de existência como explica Lévy (1999, p.49):

A palavra “virtual” pode ser entendida em ao menos três sentidos: o primeiro, técnico, ligado à informática, um segundo corrente e um terceiro filosófico. Na acepção filosófica, é virtual *aquilo que existe apenas em potência e não em ato*, o campo de forças e de problemas

²⁵ Esclarecidas as acepções filosóficas que definem o virtual substituirei o termo pelo digital no que se referir a imagem produzida para a plataforma do vídeo.

que tende a resolver-se em uma *atualização*. [...] Mas no uso corrente, a palavra virtual é muitas vezes empregada para significar a irrealidade. [...]

Neste estudo a acepção filosófica é de fácil aplicabilidade, pois ao lidar com o digital e, portanto, com códigos binários manipuláveis e transportáveis, ocorre uma transformação daquilo que é ato em uma potência. A definição técnica esclarece ainda mais a condição virtual/digital quando define que “é virtual toda entidade ‘desterritorializada’, capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais determinados, sem, contudo, estar ela mesma presa a um lugar ou tempo em particular.” (*ibidem*, p. 49).

É comum a utilização dos termos virtual e digital como sinônimos em relação a estudos envolvendo tecnologias digitais. Isso porque, ambas envolvem um processo de desmaterialização e desterritorialização. A virtualização trata de dar outra condição à entidade em questão. Entretanto, não se deve reduzir a virtualização a uma desmaterialização ou desterritorialização apenas, pois a virtualização exige em alguma medida uma matéria e um território. Vale a ressalva de que uma vez desterritorializada ou desmaterializada a entidade se reterritorializa e se rematerializa em algum outro suporte espaço-temporal. Mesmo que não se possa visualizá-la ou manipulá-la diretamente isso poderá ser possível por algum meio indireto, mediado.

As referidas tecnologias, como já visto, têm alterado de forma significativa as noções de tempo e de espaço, as ideias sobre limites e fronteiras encontram ressonância num pensamento filosófico pautado pela multiplicidade, pela fragmentação, pela desterritorialização. O excesso de informações, a alta velocidade com que estas circulam e a intensificação dos processos de virtualização, provocados por tais tecnologias, são interdependentes e caracterizam a experiência perceptiva com essas mesmas multiplicidades, fragmentação e desterritorialização. O corpo tem sido então, modificado, tanto em si mesmo como em suas representações e significados. (MENDES, 2010 A, p. 52)

Os Experimentos Videocoreográficos ocorreram num sentido de estimular a leitura do corpo enquanto objeto estético produtor de imagens potencialmente produtivas para composições coreográficas na busca pelo estreitamento da relação entre o movimento, o corpo, a dança e o vídeo. Parti de uma resensibilização do corpo para a implementação dos dispositivos móveis, como também interfaces criativas, para o uso

contínuo em experimentações e criações diversas, voltadas para o vídeo ou para uma cena presencial, mas que em alguma medida fizesse uso da mediação digital não só à nível do produto final, mas também composicional, processual.

A dança-tecnologia vem propor novos desafio ao treino técnico. Pimentel (2000, p. 124) lembra que parece ser necessária, hoje, uma nova percepção corporal que não se restrinja ao corpo físico, “cabendo ao dançarino incorporar suas extensões digitais, sua ampliação virtual, seus parceiros sintéticos”. [...] talvez seja necessária, ao que buscam a criação em ambiente de dança-tecnologia, a introdução dos recursos desse ambiente ainda na fase de preparação corporal, numa construção do que se pode imaginar como uma improvisação por contato virtual entre corpos de carbono e de silício. Ideias a pensar. (MENDES, 2010A, p. 96)

Foi nessa perspectiva que os Experimentos Videocoreográficos se apresentam também como uma possibilidade de trabalho técnico voltado para bailarinos e coreógrafos interessados em desenvolver pesquisa em dança-tecnologia. É claro que não dispus de aparato tecnológico suficiente para desenvolver pesquisas avançadas em imersão e interação, criação de avatares, *motiontracking*, etc. Por isso mesmo que focar na relação dança-imagem se mostrou mais produtivo, pois, mesmo de forma limitada, pude apontar reflexões e desdobramentos criativos para outras linguagens dentro da própria dança-tecnologia, tais como a dança telemática, a ciberdança, o videodança, e todo e qualquer fazer que utilize a câmera e o corpo.

2 A INTERFACE CRIATIVA

2.1 A DILATAÇÃO DOS MEIOS

No desenvolvimento desta investigação percebi que a observação prática e a reflexão teórica não poderiam se restringir aos sujeitos da pesquisa no que concerne ao pensamento coreográfico, mas também aos instrumentos que possibilitaram a mediação tecnológica da dança, isto é, os dispositivos móveis digitais. O termo é uma junção de três palavras que representam um conjunto instrumental que tem por características principais a mobilidade e o processamento digital. A partir da utilização desses dispositivos na experimentação prática proponho substituir os termos dispositivos móveis digitais por interface criativa, pois representam uma recolocação conceitual do dispositivo para um perspectiva hipercoreográfica.

O termo interface criativa advém de uma reflexão sobre duas questões básicas: (i) as conceituações concernentes aos termos: meio/mídia, dispositivo e interface; que permeiam os estudos envolvendo novas tecnologias; e (ii) a função do dispositivo nos experimentos videocoreográficos. Primeiramente, é preciso apresentar um entendimento sobre os conceitos meio/mídia que permeia as bases da proposta criativa aqui desdobrada. O termo meio é ampla e incessantemente estudado em diversas áreas do conhecimento, em variados contextos e sob múltiplos olhares, mas apresento aqui, primeiramente, sob seu viés etimológico. Para CARAMELLA (2009, p.24)

É curioso observar a etimologia das palavras *media*, canal e veículo. A palavra *media* é o plural da palavra latina *medius* (*media*, *medium*), e em português corresponde a *meio* (*meios*, *do meio*). Esse substantivo latino *medium* tem como significado “aquilo que está no meio de algo, aquilo que está entre duas coisas”, e por isso mesmo, inclui a participação dos elementos nas extremidades. Isso significa dizer que qualquer mudança num meio (de comunicação) afeta todos os componentes do processo comunicacional, incluindo o código desse meio, e impondo-lhes modificações, não só a eles, mas, ainda, a qualquer outro elemento que esteja em alguma extremidade. Isso permite afirmar que o meio e o código são duas faces da mesma moeda.

Com relação às teorias da comunicação a palavra meio esteve ligada aos suportes materiais de transmissão de informação, meios de comunicação de massa, por

exemplo. No entanto, o termo foi adquirindo outras denotações de acordo com mudanças no próprio paradigma comunicacional. Lúcia Santaella em seu livro *Cultura das Mídias* (2003) apresenta historicamente a transformações do conceito meios e mediação na era digital culminando na popularização do termo mídia. Para a autora, houve uma banalização do termo mídia em função da falta de uma preocupação em delimitar conceitualmente o termo. Santaella defende a tese de que desde os anos 1980 os meios de comunicação de massa vem perdendo sua hegemonia na comunicação e na cultura. Isso se deve a emergência de outros meios e de outras formas de se produzir e transmitir informações.

O termo mídia em seu sentido estrito, quando começou a se popularizar no Brasil por volta dos anos 90, referia-se aos meios de massa (TV, rádio, jornais impressos, revistas, etc.). A principal característica dessa nomenclatura diz respeito à forma de distribuição e recepção massiva e passiva das informações. Com o tempo as mídias de massa representavam não só os meios de produção e difusão de conteúdos jornalístico, mas também publicitário, ampliando o conteúdo do que se entendia como comunicação de massa.

No entanto, o processo de multiplicação das mídias não cessou por aí e o conceito de meio de comunicação de massa não mais foi suficiente para abarcar as novas e cada vez mais personalizadas/individualizadas mídias. O progresso das tecnologias de telecomunicação e computação e o cruzamento entre as áreas fizeram surgir novas e potentes formas de comunicação: as novas mídias.

O que seriam então essas novas mídias? Lev Manovich em sua obra *The Language of the New Media* responde a esta pergunta:

As novas mídias representam uma convergência de duas trajetórias históricas distintas: computação e tecnologias midiáticas. Ambos começam em 1830 com a Máquina Analítica de Babbage e o Daguerreótipo de Daguerre. Finalmente, em meados do século XX, um computador digital moderno é desenvolvido para realizar cálculos em dados numéricos de forma mais eficiente, que assume a partir de inúmeras tabuladores mecânicos e calculadoras já amplamente utilizados por empresas e governos desde o virar do século. Paralelamente, assistimos ao surgimento de tecnologias de mídia moderna que permitem o armazenamento de imagens, sequências de imagens, sons e textos usando diferentes formas materiais: uma placa fotográfica, um estoque de filme, um disco de vinil, etc. A síntese destas duas histórias? A tradução de todos os meios existentes em dados numéricos acessíveis para computadores. O resultado é a nova

mídia: gráficos, imagens em movimento, sons, formas, espaços e texto que se tornam computável, ou seja, simplesmente um outro conjunto de dados de computador. (MANOVICH, 2001, p. 44)²⁶.

Isso potencializa exponencialmente as formas de produção de conteúdo midiático (textos, imagens, sons, etc.). Tudo pode ser codificado em representações numéricas, ou códigos binários e desse modo transportados e modificados incessantemente por meio de interfaces que permitam que um usuário manipule os dados digitalizados. Esse processo de codificação se assemelha a semiose na perspectiva de Charles Sanders Peirce no que se refere à construção de signos, pois segundo o autor o signo nunca é auto-referente ele sempre se refere a um outro objeto. Desse modo, ele pode ser visto como um código que dá acesso ao objeto. A comunicação entre humano e máquina pode também ser chamada de mediação, pois ocorre por intermédio de um ou mais meios e que, assim como na semiose peirceana, ocorre de forma triádica:

Para ele, um signo é qualquer coisa que represente (ou encontre-se no lugar de) um objeto. Nessa relação de representação entre signo e objeto – onde o objeto, de alguma maneira, determina o signo – desenvolve-se um interpretante, um segundo signo, igual ou mais desenvolvido que o primeiro. Esse interpretante, também um signo, fará referência a outro(s) objeto(s), criando novo(s) interpretante(s) e assim indefinidamente, num processo que Peirce chamou de “semiose infinita”. (MEDEIROS, 2011, p. 15-16)

Assim, semiose e mediação se aproximariam no que se refere à capacidade de construir signos, pois funcionam no sentido de substituir o objeto por algo que o represente (uma palavra ou uma imagem, por exemplo), em informar, estabelecer relações entre sujeitos e coisas, representar. Isso se dá por uma experiência de alteridade na qual a coisa em si existe em alguma medida por meio de sua representação que, se por um lado deforma o objeto real, valorizando-lhes algumas faces e representando-o

²⁶New media represents a convergence of two separate historical trajectories: computing and media technologies. Both begin in the 1830's with Babbage's Analytical Engine and Daguerre's daguerreotype. Eventually, in the middle of the twentieth century, a modern digital computer is developed to perform calculations on numerical data more efficiently; it takes over from numerous mechanical tabulators and calculators already widely employed by companies and governments since the turn of the century. In parallel, we witness the rise of modern media technologies which allow the storage of images, image sequences, sounds and text using different material forms: a photographic plate, a film stock, a gramophone record, etc. The synthesis of these two histories? The translation of all existing media into numerical data accessible for computers. The result is new media: graphics, moving images, sounds, shapes, spaces and text which become computable, i.e. simply another set of computer data. Tradução nossa.

parcialmente, por outro, estimula o sujeito a estabelecer comparações com outras representações, formando uma cadeia semiótica, ou ainda criando significações.

Para que o signo possa representar alguma coisa, o fenômeno, aqui nominado como objeto dinâmico, que está fora dele, deve ter algo desse objeto dentro dele (objeto imediato). O signo é um sistema aberto, ou melhor, aberto em algum nível, pois ele manifesta somente parte do objeto, não o objeto na íntegra, assim como expõe apenas parte do interpretante. Por ser sempre incompleto, o signo tende a um desdobramento na cadeia semiótica. Por exemplo, o objeto imediato de uma fotografia pode ser o que está sendo fotografado, a luz do ambiente, o ângulo da câmera, o foco, etc. (SANTANA, 2006, p. 74)

A criação artística em dança e tecnologia digital pode ser comparada a um processo de semiose, a ação do signo, na medida em que se criam imagens corporais, gestos significativos mediados. Essa visão é fundamental para a análise que se fará no decorrer deste trabalho, pois vai permitir o entendimento do fenômeno de hipermediação do signo corpo por meio das imagens digitais, princípio do que proponho analisar: a hipercoreografia. Quando uma câmera registra a imagem do corpo do bailarino ela está produzindo um signo do signo, pois o corpo enquanto objeto por si só já é um signo, neste caso o signo primário.

No entanto, diferentemente de outros instrumentos a câmera digital não é apenas um objeto inanimado e destituído de um funcionamento próprio. Ele possui mecanismos complexos de ação que determinam o produto estético, seja ele fotográfico ou videográfico. É necessário, portanto, repensar o seu papel na criação artística numa perspectiva mais ativa acerca de sua participação na composição coreográfica contemporânea.

2.2 AS FILOSOFIAS DO DISPOSITIVO

O filósofo Vilém Flusser desenvolveu os princípios para a elaboração de uma teoria dos meios e das mediações tecnológicas a partir do dispositivo, buscando desde as raízes etimológicas até o processo de mediação uma forma de pensar sobre as novas mídias sem reduzi-las à sua funcionalidade tecnológica.

O termo mídia contém interfaces que para a informática se caracterizam como dispositivos (material e lógico) no qual se efetuam trocas de informações entre dois

sistemas. Pode ser compreendido também como um limite comum a dois sistemas ou duas unidades que permite trocas informacionais. Ambos caracterizam instrumentos pelo qual se propicia o acesso a outros meios.

Por instrumento (do latim *instrumentum*, equipamento, material) etimologicamente falando pode-se compreender entre outras coisas por: 1) Objeto ou aparelho com que se executa algum trabalho ou se faz alguma observação; 2) Pessoa ou coisa que serve de meio ou auxílio para determinado fim; e 3) Meio com que se consegue alguma coisa.

Flusser (2009) em seu livro *A Filosofia da Caixa Preta* desvenda uma ontologia do aparelho fotográfico a fim de direcionar uma perspectiva de pensamento a partir dos aparelhos tecnológicos. Primeiramente acho válido ressaltar que o filósofo não é pessimista em relação ao futuro tecnológico. Para o autor, as mídias são objetos culturais e como tais possuem funções que obedecem às intenções humanas. Os dispositivos tecnológicos não são inocentes, eles são construídos por indústrias e instituições ideológicas que imprimem intenções nos objetos que produzem. A lógica de funcionamento e aplicabilidade de uma tecnologia reflete a lógica de um idealizador e funciona como um instrumento de ação. A utilização dos aparelhos conduz a formas específicas de interação social e de mediações do homem no ambiente. Logo, as mídias vistas como instrumentos tem o papel fundamental na sociedade humana de promover modificações no ambiente.

Instrumentos tem a intenção de arrancar objetos da natureza para aproximá-los do homem. Ao fazê-lo, modificam a forma de tais objetos. Este produzir e informar se chama “trabalho”. O resultado se chama “obra”. (FLUSSER, 2009, p. 20)

Os instrumentos seriam uma forma de apropriação da natureza pelo homem. De forma mais complexa, as máquinas representam mais uma forma de controle do homem sobre o ambiente pois elas podem ser compostas de múltiplos instrumentos e tendem a convergir em seu funcionamento diversas aplicabilidades. Isso pode redimensionar a ideia de trabalho em dois sentidos. Primeiramente à medida que a máquina acaba muitas vezes realizando ações autonomamente o que contribui para uma inversão entre necessidade da tecnologia e a dependência dela, como esclarece Flusser (*ibidem*, p. 21)

Quando os instrumentos viraram máquinas, sua relação com o homem se inverteu. Antes da revolução industrial, os instrumentos cercavam os homens; depois, as máquinas eram por eles cercadas. Antes, o homem era a constante da relação, e o instrumento era a variável; depois, a máquina passou a ser relativamente constante. Antes os instrumentos funcionavam em função dos homens; depois, grande parte da humanidade passou a funcionar em função das máquinas.

O outro reside na função cultural que as máquinas passaram a possuir na sociedade pós-industrial e como isso também transformou a função social das pessoas. Seguimos com Flusser na reflexão sobre instrumentos e chegamos em mais um termo: o aparelho ou aparato tecnológico.

No capítulo intitulado “O aparelho”, Flusser inicia sua reflexão ontológica a partir do aparelho fotográfico. Para ele, a máquina fotográfica “pode servir de modelo para todos os aparelhos característicos da atualidade e do futuro imediato. [...] desde os gigantescos (como os administrativos) até os minúsculos (como os *chips*), que se instalam por toda a parte. (*ibidem*, p. 19).

Segundo o autor “aparelho” deriva da palavra latina *apparatus* que por sua vez deriva de dois verbos *adparare* e *praeparare*. O primeiro verbo significa estar em prontidão para algo e o segundo ter disponibilidade para algo. Ele compara o significado dos verbos à ação animal de estar à espreita para saltar, lançar-se ou atacar e que essa compreensão deve ser mantida ao refletirmos sobre os contemporâneos aparelhos tecnológicos.

Em seguida o autor traz à tona a visão cultural sobre os aparelhos na qual eles são encarados como objetos culturais. Sendo assim podem ser divididos entre bens de consumo a serem consumidos ou instrumentos produtores de bens de consumo. Em ambos os casos o aparelho possui valores que, estejam expostos ou ocultos, localizam o objeto em sua cultura. Interessa-nos aqui visitar um ponto específico do pensamento de Flusser sobre o aparelho tecnológico. Ele opõe duas funções básicas dos objetos ou instrumentos culturais: produzir e informar. Produzir pode ter vários sentidos mas dentre eles destaco o de “Apresentar produto; gerar. Ser o berço de. Compor, criar pela imaginação. Causar, ocasionar.”²⁷ Já informar está geralmente relacionado a função comunicativa mas o autor também resgata a etimologia da palavra e seu sentido de dar forma a algo.

²⁷ In: <http://www.dicio.com.br/produzir/>. Acessado em 12/04/2013.

Nesse quiasma algumas reflexões surgem no texto na tentativa de localizar o aparelho no contexto contemporâneo. Se o aparelho fotográfico entrasse na categoria de instrumento cultural – junto com facões ou agulhas para usar o exemplo dado pelo autor – então as fotografias seriam bens de consumo como a banana e o sapato? E o fotógrafo então seria um proletário como os operários das fábricas?

Apesar da máquina e do aparelho terem sua origem conceitual no momento histórico industrial a evolução rápida dos produtos desse primeiros instrumentos apontam para uma situação pós-industrial na qual categorias como as de bens de consumo e até mesmo o instrumento não cabem mais. É o caso do aparelho fotográfico.

A categoria fundamental do terreno industrial (e também do pré-industrial) é o trabalho. Instrumentos trabalham. Arrancam objetos da natureza e os informam. Aparelhos não trabalham. Sua intenção não é a de “modificar o mundo” [diretamente pelo menos]. Visam modificar a vida dos homens. De maneira que os aparelhos não são instrumentos no significado tradicional do termo. O fotógrafo produz símbolos, manipula-os e os armazena. Escritores, pintores, contadores, administradores sempre fizeram o mesmo. O resultado desse tipo de atividade são mensagens: livros, quadros, contas, projetos. Não servem para ser consumidos, mas para informar: ser lidos, contemplados, analisados e levados em conta nas decisões futuras. (*ibidem*, p. 22)

É nesse primeiro sentido de informar que os dispositivos móveis digitais começam a se construir na medida em que não atuam como um instrumento que modifica diretamente o meio dança mas que promove informação que será encarnada no corpo dos bailarinos para promover novas decisões ou pensamentos coreográficos.

Após a Revolução Industrial alguns parâmetros de interação social passaram a seguir regras de automação. Seja pelo telefone ou mesmo pelos automóveis que representam formas distintas de encurtar espaços e tempos, respectivamente. Com a mobilidade cada vez maior das máquinas elas passaram a literalmente “viver” conosco e em alguns casos a compor o nosso próprio corpo. O acesso à informação se tornou cada vez mais “democrático” no que diz respeito à possibilidade de as diversas camadas da sociedade ter acesso a veículos de informação de massa (TV, rádio, jornais impressos) e móveis (*notebooks, tablets, celulares*). E ainda ao conectar-se a grande rede internacional de trânsito informacional, a Internet, ampliaram as possibilidades de produção, manipulação e tráfego de informações entre os indivíduos do planeta. Ter informação se tornou parâmetro de sociabilidade.

As pesquisas em tecnologias da informação são responsáveis por produzir *softwares* e *hardwares* cuja função primordial é a aceleração do processamento e da transmissão informacional, encurtando espaços e comprimindo o tempo entre emissão, recepção e *feedback*. O *feedback* é um conceito proveniente da Teoria da Informação de Claude Shannon e Warren Weaver que ao lado de outros teóricos da comunicação como Norbert Weiner e Alan Turing se dedicaram a estudar no início do século XX a interação entre sistemas distintos como o biológico e o tecnológico colaborando para o surgimento de disciplinas como a Cibernética e a Realidade Virtual (RV). Em relação à Cibernética têm-se contribuições a esse estudo no que se refere ao deslocamento do papel passivo do observador ou receptor²⁸ no processo de comunicação

As principais colaborações dessa disciplina consistem em se desvincular da ideia romântica segundo a qual o observador é um simples “consumidor inerte” de arte e sustentar que, por um lado, “não existe uma percepção passiva” e, por outro, “a obra de arte é objeto de comunicação.” (GIANNETTI, 2006, p. 48)

O excerto acima se refere a um ponto fundamental desta pesquisa: a obra de arte enquanto objeto (estético) de comunicação. Mesmo sendo polêmica a afirmativa creio que seja necessário uma reflexão sobre isso, pois essa afirmação corrobora as visões explicitadas anteriormente, em que o processo de mediação é cerne das artes que lidam com a tecnologia digital.

Segundo sua origem grega, Cibernética significa a “arte de conduzir”²⁹, ou: “ciência que estuda os mecanismos de comunicação e de controle nas máquinas e nos seres vivos.” E ainda “Aplica-se a uma arte (também dita cinética) que tende a representar, utilizando os recursos da técnica moderna, coisas em movimento.”³⁰ E o objetivo dessa disciplina é lutar contra uma tendência natural: a Torre de Babel da comunicação – a entropia, o processo entrópico ou o ruído. O ruído atrapalha a comunicação vista sobre a lente da eficiência matemática em teorias como a da

²⁸ Ao refletir sobre o processo comunicacional da arte no qual o observador/receptor não mais são vistos como passivos, tais termos não são mais eficazes à reflexão aqui proposta podendo ser substituídos pelo termo interator o qual denota aquele que atua em interação, ou ainda, interpretante, segundo a semiótica de Peirce.

²⁹ Entendendo arte em sua visão clássica referente ao domínio técnico.

³⁰ <http://www.dicio.com.br/cibernetica/>. Visualizado em 05/11/2012.

Informação na qual todo dado que se perde danifica o processo. Portanto, o ruído é inimigo da cibernética e das demais práticas que visam a transmissão de informação sem perdas, ou com o mínimo de perdas. A tecnologia digital elimina boa parte das interferências externas as quais a tecnologia analógica sofria em sua transmissão.

O ruído interfere no processo de interpretação da mensagem, o que, a meu ver, acaba sendo um elemento constituinte das artes – principalmente as que valorizam a abstração –, visto que uma transmissão linear e objetiva nem sempre faz parte de sua intencionalidade. Nesse sentido, fazer arte por meio da tecnologia digital perpassa um paradoxo no qual o digital é utilizado como forma de interferência sensível. Logo, a ordem e o caos permeiam a criação artística tanto quanto na comunicação.

Pensemos nisso sobre a arte: se no processo de interação entre obra e espectador há um processo entrópico – o que é característico da arte visto que sua materialização tende a valorizar o plano de expressão em detrimento do plano de conteúdo – então quer dizer que há uma quantidade de informação elaborada pelo artista que não chega a ser perceptível ou compreensível ao observador. No entanto, para a Cibernética, a efetividade de uma comunicação não está na quantidade de informação que é transmitida mas na proporção dela que chega a circular.

Essa valorização dada ao interpretante da mensagem é fundamental para uma percepção da estética digital que valoriza o papel de interator do público perante a obra de arte e no papel ativo que ele tende a ter nas expressões artísticas modernas e pós-modernas. A resposta dele às informações recebidas pela obra, assim como a resposta de um receptor à mensagem, caracteriza o que, para a Teoria da Informação, é o *feedback* e para a Cibernética a retroalimentação. “Segundo esse ponto de vista, qualquer informação – inclusive a informação estética, os sentimentos e as emoções – está sujeita a processos fisiológicos específicos, que determinam sua assimilação.” (*ibidem*, p. 53) Essa característica implica em uma autoregulação do sistema em função da informação de resposta do meio. Isso pode ser visualizável na interação humano-máquina.

Modelos canônicos de Interação Humano-Computador são baseados em um loop - estrutura do arquétipo de feedback. A informação flui a partir de um sistema (talvez um computador ou um automóvel) através de uma pessoa e de volta através do sistema de novo. A pessoa tem um objetivo, ela atua para alcançá-lo em um ambiente (fornece a entrada para o sistema), ela mede o efeito de sua ação sobre o meio

ambiente (interpreta saída do sistema de feedback) e, em seguida, compara resultado com a meta. A comparação (diferença rendimento ou congruência) dirige a sua próxima ação, iniciando o ciclo novamente. Este é um simples auto-correção do sistema, mais tecnicamente, um sistema de primeira ordem cibernética.³¹(PANGARO, 2009, p. 01. Tradução nossa)

Nesse processo de estudar a interação entre sistemas distintos, a Cibernética percebeu que seria necessário um equipamento responsável por fazer a tradução das intenções humanas em informações compreensíveis pelo computador, ou seja, informações binárias. A ele deu-se o nome de *interface*.

A relação humano-máquina é possível através de uma conexão entre diversos desses dispositivos ou interfaces que codificam informações de uma linguagem a outra, seja do homem para a máquina, ou vice-versa. Na dança mediada não é diferente, e é importante esclarecer conceitualmente qual dispositivo estou abordando neste estudo.

Segundo Parente (2010) o termo *dispositivo* foi criado na década de 1970 por teóricos estruturalistas franceses como Jean-Louis Baudry, Christian Metz e Thierry Kuntzel para definir o instrumento cinematográfico capaz de condicionar os espectadores das salas de cinema a um estado de sonho ou alucinação. Para eles, o dispositivo, compreendido como todo o conjunto instrumental do cinema (câmera, projetor, sala de projeção), era responsável pelo *efeito cinema*.

O dispositivo cinematográfico tem, portanto, vários aspectos: materiais (aparelho de base), psicológico (situação espectral) e ideológicos (desejo de ilusão). O cinema possui um dispositivo específico cujo efeito básico consista na produção da impressão de realidade. (PARENTE, 2010, p. 06)

Essa impressão da realidade é dada a uma recriação da realidade ordinária, vivida pelo espectador e/ou pelo artista e recriado pelo dispositivo. Essa recriação pode também ser entendida como *simulacro*. A construção simbólica desse simulacro implica em escolhas de discursos (sejam eles verbais ou não) que faz com que Baudry compare

³¹ “Canonical models of computer-human interaction are based on an archetypal structure—the feedback loop. Information flows from a system (perhaps a computer or a car) through a person and back through the system again. The person has a goal; she acts to achieve it in an environment (provides input to the system); she measures the effect of her action on the environment (interprets output from the system—feedback) and then compares result with goal. The comparison (yielding difference or congruence) directs her next action, beginning the cycle again. This is a simple self-correcting system—more technically, a first-order cybernetic system.”

o dispositivo a um *aparelho ideológico*. Quando, até aqui, abordo a nomenclatura *cinema*, estou falando do cinema na sua forma comumente compreendida ou a *Forma Cinema* que é o modelo estético hegemônico que se concretizou historicamente pela sua (re)produção massiva baseada na espetacularização da técnica cinematográfica, na imobilidade do espectador durante a contemplação do filme e na ilusão de verdade dos fatos apresentados. A *Forma Cinema* compreende toda a situação espaço-temporal, emocional e corporal que exprimi três dimensões do dispositivo: a arquitetura da sala, a tecnologia de captação/projeção e a forma narrativa.

Mas nas formas contemporâneas de cinema e de outras linguagens que utilizam o dispositivo cinematográfico como mediador exploram-se outras formas de narrativa, seja ela linear ou não. Nessas formas como o transcinema, a videoinstalação, a videodança, a *performance*, entre outros, o dispositivo é problematizado. Esse processo de problematização abre-se a uma visão filosófica sobre o dispositivo.

O conceito de dispositivo tem uma história filosófica forte na obra de grandes filósofos pós-estruturalistas, em particular Michel Foucault, Gilles Deleuze e Jean-François Lyotard. Para eles, o efeito que o dispositivo produz no corpo social se inscreve nas palavras, nas imagens, nos corpos, nos pensamentos, nos afetos. É por essa razão que Foucault fala de dispositivos de poder e de saber, Deleuze fala de dispositivos de produção de subjetividade e Lyotard de dispositivos pulsionais. Cada um deles faz uso deste conceito para analisar uma obra em que a questão do dispositivo é como um manifesto do seu pensamento. (*ibidem*, p. 10)

Ver o dispositivo como manifesto do pensamento humano é percebê-lo como mediador no processo perceptivo e como criador de visões de mundo. Essa percepção é fundamental para a compreensão de seu papel em um processo artístico, tanto no que concerne a forma quanto ao conteúdo, que, como já fora explicitado, para essa investigação exploratória estão indissociados.

Conteúdo pode ser entendido de duas formas: ou como assunto ou como o que está contido em algo³². A definição tradicional de mensagem estaria próxima da ideia de assunto. Ao elaborar um texto para um livro impresso, há um processo de codificação do pensamento sobre determinado assunto que é peculiar a essa forma de linguagem escrita. Mas esse mesmo assunto poderia ser codificado em uma ou várias imagens

³² <http://www.priberam.pt/dlpo/>. Visualizado em 15/09/2012.

fotográficas ou em um filme. A linguagem verbal, a linguagem visual e a corporal possuem especificidades que estão diretamente relacionadas ao meio material por onde elas se expressam. É a síntese do pensamento McLuhaniano de que “os meios de comunicação, cada um nos limites de suas codificações, operam modificações no modo de perceber o mundo e, por conseguinte, de produzir linguagem.” (MACHADO, 2009, p. 41).

Para compreender melhor a maneira como os dispositivos modificam nossa percepção é necessário visitar um último teórico que estuda o conceito de dispositivo antes de convocar a interface. Giorgio Agambem, filósofo contemporâneo, em seu livro *O que é contemporâneo? e outros ensaios* (2009) apresenta uma reflexão sobre o que é o dispositivo construindo sua genealogia a partir de Michel Foucault e depois expandindo num contexto histórico atual. Mesmo Foucault não o tendo conceitualizado, Agambem considera o dispositivo como uma estratégia de pensamento observável na obra foucaultiana.

O dispositivo em Foucault pode ser resumido da seguinte forma:

- a. É um conjunto heterogêneo, linguístico e não-linguístico, que inclui virtualmente qualquer coisa no mesmo título: discursos, instituições, edifícios, leis, medidas de polícia, proposições filosóficas etc. O dispositivo em si mesmo é a rede que se estabelece entre esses elementos.
- b. O dispositivo tem sempre uma função estratégica concreta e se inscreve numa relação de poder.
- c. Como tal, resulta do cruzamento de relações de poder e de relações de saber. (AGAMBEM, 2009, p.29)

O dispositivo se refere a formas materiais ou não de interação do homem na sociedade e sua função é estratégica o que significa que ela está circunscrita em uma situação de saber e de poder. Ela, na verdade, determina essa situação de poder-saber visto que se concretiza enquanto estratégia. O dispositivo foucaultiano está fundamentado no termo *positivité* observável na obra *Introduction à La philosophie de l'histoire de Hegel* de seu mestre Jean Hyppolite. Para Hyppolyte a positividade em Hegel pode ser observada na chamada “religião positiva”. Ao contrário de uma “religião natural” que se refere à relação entre o humano e divino, a positividade religiosa detém-se nas determinações históricas e sociais a partir do conjunto de crenças, ritos e dogmas impostos aos indivíduos. Desse modo, a positividade relaciona-se à coerção, a estratégias de dominação e poder que estão alheias a liberdade do homem, a um poder

externo que o comanda mas que se torna interiorizado na construção das crenças e dos sentimentos. Na medida em que o dispositivo é estratégia positiva de poder interiorizada, pode-se falar que por meio dele se estabelece processos de subjetivação.

Enquanto rede que se estabelece entre os elementos de um conjunto, o dispositivo se aproxima do termo grego *oikonomia* que significa a administração do *oikos*, da casa. Trata-se de uma prática que foi introduzida na igreja católica como forma de convencimento teológico sobre a trindade divina, que representa a “administração de Deus”. O dispositivo em Foucault abrange a positividade hegeliana e a *oikonomia* teológica latina. A *oikonomia* é a administração, a governabilidade, o guia, o controle, a orientação; e a positividade é a estratégia, o conjunto de saber, as medidas. Logo, superficialmente, arrisco a resumir que a função do dispositivo em Foucault é o guiar por meio de estratégias que estabelecem relações de poder. E o resultado das interiorizações de valores externos ao homem culmina em processos de subjetivação. Um indivíduo pode ser o lugar de múltiplos processos de subjetivação e a variação de tipos de dispositivo implica em variados processos, pois meio e indivíduo estão implicados.

Generalizando posteriormente a já bastante ampla classe dos dispositivos foucaultianos, chamarei literalmente de dispositivo qualquer coisa que tenha de algum modo a capacidade de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres viventes. Não somente, portanto, as prisões, os manicômios, o Panóptico, a escolas, a confissão, as fábricas, as disciplinas, as medidas jurídicas etc., cuja conexão com o poder é num certo sentido evidente, mas também a caneta, a escritura, a literatura, a filosofia, a agricultura, o cigarro, a navegação, os computadores, os telefones celulares e – por que não – a própria linguagem, que talvez é o mais antigo dos dispositivos em que há milhares e milhares de anos um primata – provavelmente sem se dar conta das consequências que se seguiriam – teve a inconsciência de se deixar capturar. (AGAMBEM, 2009, p. 40-41)

Portanto, não consideremos ingênuo o uso dos mais diversos aparatos, pois seremos nós os ingênuos em nos deixar capturar não só pela linguagem, mas também por uma *oikonomia* a qual necessitamos conhecer para que possamos reconhecer os dispositivos de controle e atuar de forma menos inconsciente.

Parece termos nos distanciado de nosso objeto de estudo, mas ele está imerso nessa rede que converge tudo o que percebemos até aqui. Penso que Agambem amplia o

conceito de dispositivo esclarecendo e resumindo-o de forma bastante eficaz não só como um objeto material, que talvez seja a primeira instância do amplo significado da palavra, mas também mostrando toda a origem do pensamento que o cerca. No caso dos dispositivos móveis digitais podemos analisar os resultados práticos das videocorporeidades como provenientes dos processos de subjetivação no qual eles funcionaram como tradutores fundamentais para o diálogo entre os intérpretes-criadores da Companhia Moderna de Dança e as máquinas fotográficas, de vídeo, aparelhos celulares, entre outros utilizados nos experimentos videocoreográficos.

Tudo isso só se deve pelo caráter mediador que esses dispositivos possuem no processo de tradução da linguagem humana para a computacional, possível por meio das interfaces técnicas.

As interfaces técnicas (*Human Computer Interfaces*) desempenham um papel semelhante ao dos “meios” que os seres humanos necessitamos para comunicar e facilitam o acoplamento entre diferentes sistemas. Nesse processo, trata-se tanto de buscar a redução da distância e do tempo de comunicação como de alcançar a otimização do tempo de reação e da flexibilidade na inter-relação. Essa otimização implica reconsiderar a compreensão das posições assumidas por cada sistema – sujeito e máquina – que intervém no processo de comunicação: o sujeito deixa de ser o operador que controla o consciente e integralmente uma ferramenta; e a máquina experimenta um crescimento progressivo no grau de independência de seu funcionamento, isto é, já não é uma “simples” ferramenta “inerte” no sentido tradicional. (GIANNETTI, 2006, p. 118)

Essa independência está relacionada à pesquisas como a Cibernética, Inteligência Artificial e de Realidade Virtual principalmente, mas que é perceptível nas formas mais “simples” de mídia digital na qual a autonomia da máquina ocorre mais no nível do processamento das informações do que a nível operacional apesar da crescente evolução da robótica. Até a invenção da fotografia a reprodução de retratos era feita por meios manuais, manufaturados. Os olhos do artista tinham a função primordial de captar a imagem mas o trabalho, a produção, ficava a cargo das mãos que eram os meios pelos quais a imagem se reconstruía³³. Após a fotografia, a funcionalidade da mão se transforma, pois agora é preciso apenas um *click* em um botão para que a imagem seja

³³ A divisão olho/mão é apenas didática no sentido de se entender as mudanças ocorridas na corporeidade da ação de fotografar.

reproduzida. E mais, nas atuais câmeras digitais é possível prever em uma tela embutida no aparelho como a imagem será visualizada posteriormente superando as máquinas de filmes fotográficos. Observa-se aí uma reconfiguração da própria corporeidade na ação de reprodução da imagem. E isso também pode ser observado na dança a partir da existência de *softwares* de composição coreográfica como o *Lifeforms*³⁴ onde a figura tradicional do coreógrafo se dissipa dando lugar a um coreógrafo digital. Nesse caso quem produz a fotografia, o fotógrafo ou a máquina? E quem cria a coreografia, o coreógrafo ou o programa?

Em ambos os casos supracitados a produção artística é feita com conjunto, pois a relação é interdependente. Não é mensurável a participação de cada uma das partes, mas é possível perceber que elas necessitam uma da outra para que o produto final se concretize.

Segundo Mcluhan (2007), a tecnologia elétrica é uma projeção do sistema nervoso humano para fora do corpo. Desse ponto de vista, qualquer tecnologia pode ser vista como uma extensão do nosso próprio corpo orgânico no sentido de que são formas de expansão das possibilidades de ação do homem sobre o ambiente, o que passa a exigir novas relações entre os órgãos dos sentidos e as extensões, ou seja, as percepções são redimensionadas. Segundo o autor, o homem sempre é modificado pela tecnologia a nível fisiológico, e, em compensação, sempre encontra uma forma de modificá-la também.

Trata-se de um processo de extrassomatização do sistema perceptivo humano, no sentido de que o homem passou a perceber o mundo através de um aparato tecnológico artificial, mas que tem como objetivo enviar informações ao corpo para que ele interaja com o ambiente.

Pra mim a câmera é essa possibilidade, resumindo, de tirar o meu olho e poder enxergar de um outro ângulo. E outra coisa que eu ia falar era da coisa da possibilidade que o vídeo traz da criação. Quando a gente 'ta' criando a sequência ou pensando na cena, ela tem um contexto específico, a gente acaba pensando, querendo ou não, [...] uma qualidade que a gente fala assim: isso aqui [o movimento] é legal mas

³⁴ O *Lifeforms* foi um *software* de animação desenvolvido na Simon Fraser University em 1989. Ficou amplamente conhecido no campo da dança pela participação nos trabalhos do bailarino e coreógrafo norte-americano Merce Cunningham. Sua função na dança é múltipla como por exemplo a composição e a notação coreográfica. Atualmente em sua quinta edição o *Lifeforms* está sendo distribuído pela Credo Interactive <http://www.charactermotion.com/products/lifeforms/index.html>.

se fosse mais devagar... agora eu quero a atenção só pra minha mão. A gente acaba pensando em coisas assim porque o vídeo ele pode tranquilamente recortar isso, ele pode ampliar, pra ficar mais próximo do imaginado.³⁵

No entanto, estudos mais recentes apresentam um outro olhar sobre a relação entre homem e tecnologia. Retomando o parâmetro da informação como fundamental para se compreender o “sendo” humano³⁶ na contemporaneidade, Ivani Santana em seu livro *Dança na Cultura Digital* (2006) apresenta uma visão amplificada sobre a interferências indivíduo-ambiente por meio de mútua interferência entre máquina e bailarino. A autora, que desenvolve ampla pesquisa em dança em mediação tecnológica, propõe que a visão mcluhaniana na qual a máquina é uma extensão do corpo seja substituída por uma visão co-evolutiva. Ivani Santana se fundamenta em uma série de autores da psicologia e das neurociências para reafirmar que o corpo não pode ser visto por um viés dicotômico, cartesiano como os meios de comunicação como extensões do homem propõe. Isso porque quando se olha por esse prisma considera a tecnologia como prótese ou como acoplamentos sobre o corpo. Superando essa visão Santana apresenta os estudos cognitivos de Lakoff & Johnson (1980 *apud* SANTANA, 2006) sobre o aspecto *embodied* no qual todas as informações que chegam a nós são corporificadas consciente e inconscientemente, formando um sistema conceitual metafórico no qual o pensamento não está separado do corpo, o pensamento é o corpo e vice-versa.

A reflexão aqui proposta reafirma: “Conceitos [são] encarnados: Nosso sistema conceitual é baseado, neuralmente faz uso e é crucialmente formado por nosso sistema motor e perceptivo (...) *Mente é incorporada*: Porque os conceitos e a razão derivam e fazem uso do sistema sensoriomotor, a mente não é separada ou independente do corpo”. (Lakoff & Johnson, 1999:555). Neste sentido, o corpo passa a ser compreendido como um sistema aberto que troca informação com o ambiente que habita. De forma mútua, os dois sistemas, corpo e meio, contaminam-se. (SANTANA, 2006, p. 45-46)

³⁵ Depoimento do intérprete-criador Ercy Souza registrado em vídeo.

³⁶ Optei pelo gerúndio do verbo ser para fazer oposição ao estabelecido ser humano e uma possível visão estática da condição humana. Segundo o processo de *embodiment* apresentado pelos estudos de Lakoff & Johnson (1980) o homem se (re)constrói a cada relação que estabelece com o mundo e isso cocorre a todo o momento. Portanto, é melhor colocar o ser humano numa posição de constantes transformações de si mesmo por meio da corpofiricação das informações percebidas, processadas e devolvidas ao ambiente sem discriminar o corpo e a mente como substâncias diferentes.

A máquina enquanto integrante do meio e produtora de signos ou informações, além de ser fruto do sistema conceitual humano, está imbutida, corporificada em nós. Por isso, o sistema conceitual da máquina e o nosso sistema conceitual coexistem no corpo, de modo que ela não pode ser vista apenas como uma extensão, mas como parte integrante de nosso sistema vivo e aberto. Logo, o *embodiment* não se dá apenas na relação material, concreta e palpável com a tecnologia, como pode-se dizer dos implantes corporais, mas também está a nível cognitivo. O corpo não se expande mais apenas quando está acoplado a um dispositivo tecnológico, mas também quando está sem ele, pois uma vez traçado o contato ele se torna corpo. Não mais uma extrassomatização, mas uma somatização do sistema perceptivo humano pela tecnologia.

A Interface pode ser entendida como o:

(i) Limite comum a dois corpos, sistemas, fases ou espaços, que permite sua ação mútua ou intercomunicação ou trocas entre eles: interface produção-distribuição; interface gás-líquido. (ii) Ponto em que interagem coisas diversas. (iii) Informática Meio físico ou lógico através do qual um ou mais dispositivos ou sistemas incompatíveis conseguem comunicar-se entre si.³⁷

Isso implica que a palavra interface possa ser aplicada tanto ao dispositivo material, a interface técnica como fora exposto anteriormente, quanto como esse limite, ou ponto, ou meio, abstrato em que as relações se estabelecem. Interface estabelece relações de co-existência, co-habitação, co-evolução, co-produção.

Desse modo, quando atribuo o adjetivo *criativa* ao substantivo interface concedo a ela uma característica que é comumente atribuída ao ser humano: o da criatividade, da criação, da inventividade. Pois uma vez corporificada, a interface criativa assume papel decisivo na produção artística. Resumindo: a máquina, o instrumento, o dispositivo e ainda a interface criativa, possuem seus códigos próprios concernentes com o seu sistema conceitual que determinam uma forma própria de interação, e que, na conexão com o corpo na dança não funcionam apenas como mediadoras, tradutoras, mas também como co-criadoras enquanto recriadoras do signo corpo, por isso interfaces criativas.

³⁷ <http://www.dicio.com.br/interface/>. Acessado em 05/05/2013.

3 EXPERIMENTOS VIDEOCOREOGRÁFICOS

Após apresentar sistematicamente a teoria por trás da pesquisa, neste capítulo apresentarei um diário de bordo dos Experimentos Videocoreográficos 1, 2 e 3 expondo a metodologia de cada um deles, apresentando um pouco dos resultados e analisando-os de forma a perceber em que medida a imagem digital do vídeo contribuiu para o desenvolvimento criativo em dança na Companhia Moderna de Dança, culminando na perspectiva hipercoreográfica da dança no contexto digital.

Optei por apresentar os depoimentos dos intérpretes-criadores na íntegra para dar voz ao grupo e deixá-los expor o que funcionou e o que não funcionou durante a pesquisa de campo e para que o leitor possa compreender como se desenharam os pensamentos coreográficos discutidos coletivamente em roda ao final de cada etapa da experimentação. Momento em que sentávamos e discutíamos as percepções de cada um. Os diálogos foram chamados de hipercoreográficos, pois foram essas conversas que me conduziram a elaborar a perspectiva estética que observei ao final da pesquisa de campo: as hipercoreografias, uma forma de pensar as coreografias para além da presencialidade.

Os Experimentos Videocoreográficos 1 e 2 (EV1 e EV2, respectivamente) desenvolveram-se por meio de experimentos de improvisação em dança e experimentações livres com câmera em que, sozinhos, em duplas, ou em conjunto, os sujeitos exercitaram possibilidades de criação de imagens corporais. Os exercícios de caráter cumulativo visaram a apropriação da interface criativa enquanto elemento intrínseco de um processo criativo em dança contemporânea exercitando diferentes ângulos, enquadramentos, perspectivas e pontos de vista do corpo, alternando momentos de pesquisa de movimento “com” e “para” o dispositivo com o registro individual ou compartilhado da mesma.

Os encontros que aconteciam geralmente duas vezes por semana³⁸, às sextas-feiras e sábados no horário das atividades normais do grupo, contabilizaram 4 horas e meia de atividades semanais. Além desses encontros decidi criar um blog para que pudessemos criar outro ambiente de interação criativa, dessa vez mais teórica e com a função de registrar o desenvolvimento das atividades. Lá, eu coloquei textos, imagens e

³⁸ Exceto quando a agenda da Cia Moderna de Dança exigia outras atividades.

perguntas que pudessem gerar discussões virtuais fora do horário normal da experimentação. Era um espaço que eles ficariam livres para postar insights, textos autorais e de outros autores, imagens, poemas, enfim, o que quisessem. No entanto, essa estratégia não foi eficaz, pois em função da rotina atribulada da maioria dos integrantes eles pouco acessavam e as respostas eram muito demoradas. Em alguns casos eu levei o texto e as perguntas para os dias de encontro para poder discutir com eles.

3.1 EXPERIMENTOS VIDEOCOREOGRÁFICOS 1

Nos Experimentos Videocoreográficos 1 (EV1) trabalhamos apenas com a câmera fixa. Após os trabalhos corporais que sempre iniciavam os experimentos no qual preparávamos o corpo por meio da cartografia (Seção 1) para estar em prontidão para a percepção de possíveis pensamentos coreográficos com a câmera, iniciamos o livre registro que deveria ser feito pelo sujeito sobre o seu próprio corpo (Figura 4). Nesse momento o exercício era basicamente da exploração de formas de visualizar, enquadrar³⁹ o corpo; bidimensionalizá-lo, reconhecê-lo em outra plataforma. E, para, além disso, reconhecer como a interface poderia modificar a sua corporeidade através das imagens do vídeo. Em função disso decidi chamar de *videocorporeidades* os resultados desses experimentos pois representam essa ligação entre o corpo e a interface criativa que modifica dialogicamente a corporeidade do bailarino.

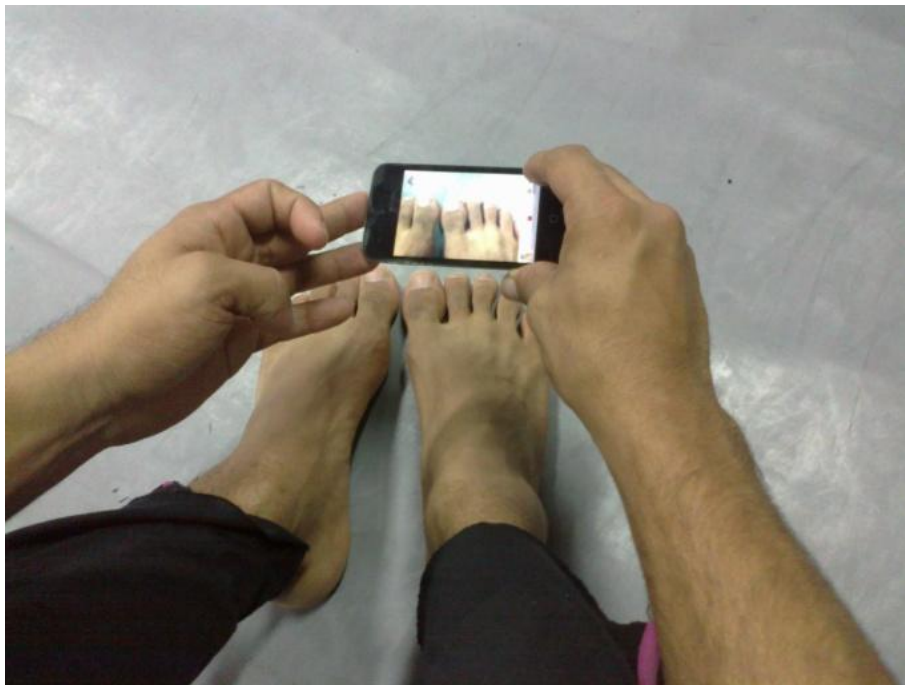
Após esse primeiro momento os sujeitos eram convidados a se juntarem em duplas e roteirizarem um solo para vídeo para cada um dos indivíduos, ou seja, criarem sequências de imagem a partir das experimentações individuais. O sentido que cada um atribuiria ao seu solo era subjetivo, não havendo a necessidade de criar uma sequência lógica e desencadeada. Também não houve regra na forma de roteirizar: poderia ser em forma de texto, tópicos, desenhos etc.

Nesse segundo momento, cada um desenvolveu seu próprio roteiro (Figuras 5 e 6) e a função do par era a de possibilitar a troca ideias além de atuar como *videomaker* ou *videoartista*, como alguém que registrasse as imagens em movimento (Figura 7). Os

³⁹ “Designa-se por *enquadramento* o acto, bem como o resultado desse acto, que delimita e constrói um espaço visual para transformar em *espaço de representação*. (GARDIES, 2008, p. 20)

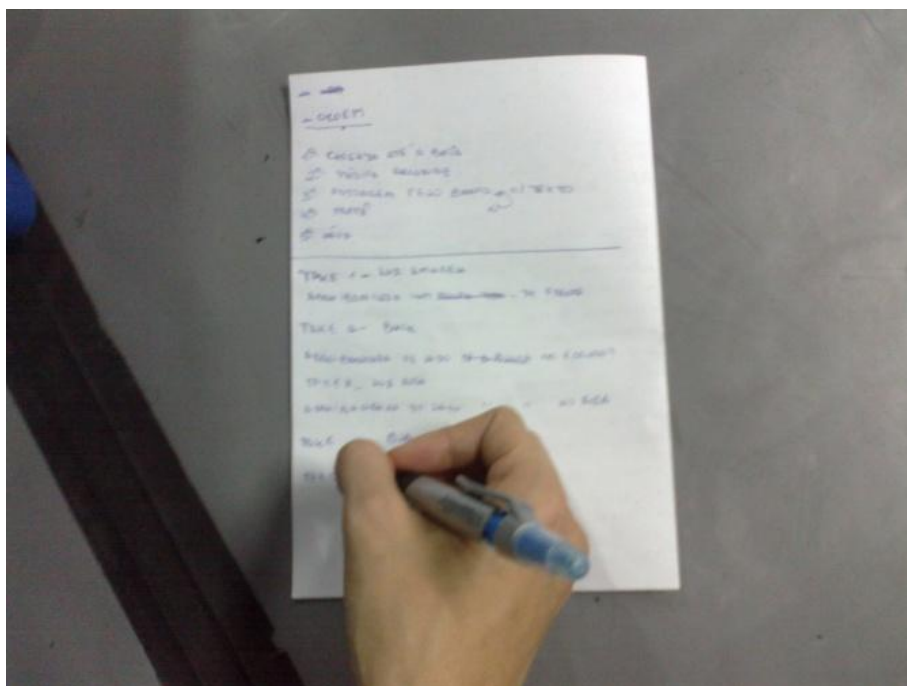
solos deveriam partir da percepção das imagens corporais produzidas nas experimentações visuais com os dispositivos.

Figura 4: Momento 1: experimentação livre com a interface criativa.



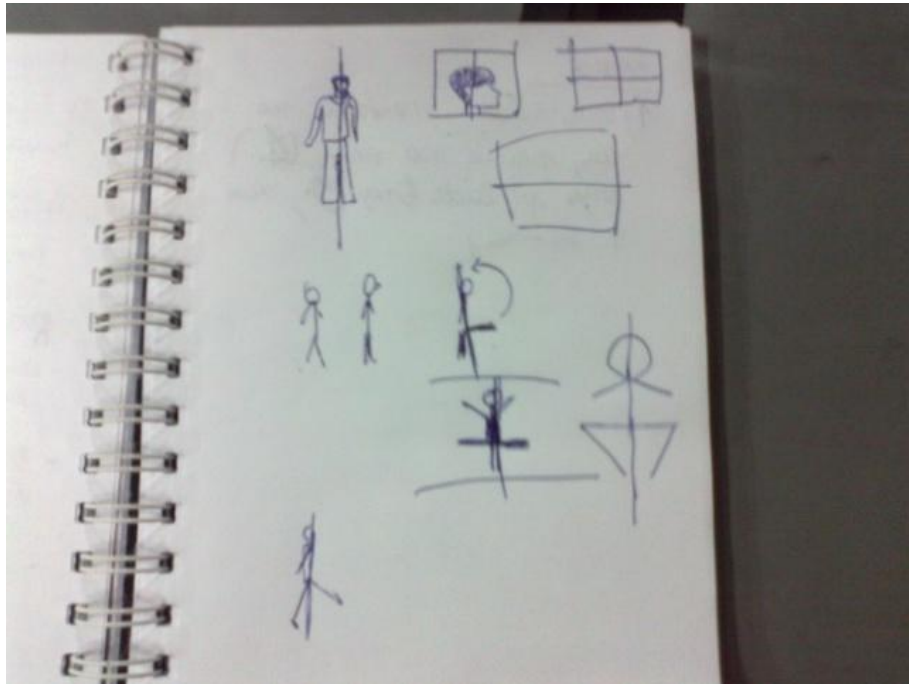
Fonte: Arquivo pessoal de Luiz Thomaz Sarmento.

Figura 5. Momento 2: roteiro em forma de tópicos



Fonte: Foto: Arquivo pessoal de Luiz Thomaz Sarmento.

Figura 6: Momento 2: roteiro em formato que se assemelha a um *storyboard*



Fonte: Foto: Arquivo pessoal de Luiz Thomaz Sarmento.

Figura 7. Momento 3: registro da videodança



Fonte: Foto: Arquivo pessoal de Luiz Thomaz Sarmento.

O registro videográfico poderia ser feito pelo próprio intérprete assim como pelo parceiro de acordo com a necessidade do roteiro. A escolha pela produção de

videodança foi uma estratégia metodológica de deslocamento dos intérpretes-criadores da posição de bailarinos para a posição de visualizadores de imagens, de roteiristas e de videoartistas. A videodança configura em expressão visual da dança na plataforma do vídeo. Como todo conceito híbrido há controvérsias sobre seu significado mas em geral há o consenso de que seja um gênero audiovisual no qual a dança seja desenvolvida com a presença do, e para a transmissão audiovisual. Penso também que seja uma forma inicial de visualização do pensamento coreográfico na medida em que, uma vez em câmera fixa, o movimento, nesse primeiro momento está visível no corpo que dança, logo, no pensamento coreográfico desse corpo. Além disso, o fato de estar em dupla permite a visão/opinião de um olho externo.

“Dançar o impossível” foi uma expressão já usada para referir àquilo que a tela autoriza à dança: espaços impossíveis, trânsitos impossíveis entre espaços, a matéria escapa de sua física, o corpo de sua autonomia, o tempo confunde suas dimensões e sentidos. O cinema desde sempre, produziu efeitos sobre a dança; o vídeo os prolonga e – no instante em que a imagem se torna digital – os extrema. A imagem da dança na tela hoje acolhe dimensões distintas: ela ainda pode ser memória – quando repete a preserva as imagens do mundo (a dimensão historiográfica da videodança não pode ser rejeitada), mas – sobretudo – é produção, como arte, de cada vez mais novas experiências no mundo: as novas tecnologias não param de tensionar a dança na direção de uma reinvenção. (CALDAS, 2009, p. 28)

A exigência do roteiro conduz a projeção de um pensamento futuro que pode ser, neste caso, tanto coreográfico quanto fílmico, ou de montagem⁴⁰, edição. Se o roteiro fora criado a partir das percepções das imagens corporais do sujeito sobre si então podemos deduzir que o raciocínio coreográfico de Projeção se estabelece por consequência, pois a coreografia é sempre desenvolvida pensando nas imagens que o corpo desenhará no espaço óptico da câmera. Há, nesse caso, uma dupla observação: a observação de si mesmo pelo ponto de vista de “dentro”, enquanto corpo que dança, e de “fora” enquanto corpo que registra. O olho interno e um olho externo, uma visão interna e uma visão externa. Relação que promove modificações no corpo que dança como podemos observar a seguir.

⁴⁰ A primeira função da montagem é fornecer um suplemento de sentido às imagens, cujo mero conteúdo não poderia dar esse sentido. A associação dos planos permite ligar situações, reunir ou separar elementos, articular numa determinada continuidade aquilo que, sem esta operação de montagem, seria apenas visto como isolado. O simples facto de cortar e depois, reunir permite efeitos de sentido tanto mais ricos quanto se multiplicam e se cruzam, se correspondem à medida que o vídeo avança. (GARDIES, 2008, p. 34)

Iniciamos o primeiro diálogo hipercoreográfico como resultado dos EV1 a partir das experimentações individuais de criação de imagens com a câmera, a criação dos roteiros e da discussão do excerto do capítulo *Na Contemporaneidade do Homem* do livro *Dança Contemporânea e o Movimento Tecnicamente Contaminado* (2010A, p. 51-52), de Ana Carolina Mendes.

Buscando salientar o aspecto dinâmico e motriz do corpo – base sobre a qual desenvolve suas funções sensíveis e inteligíveis –, Luiz Tatit cita o poeta francês Valéry (apud TATIT, 1996, p. 204), para o qual “O corpo é um espaço e um tempo – dentre os quais encena um drama de energias”. Tatit ressalta a dinamização do conceito de corpo, em que a noção de espaço lhe atribui o poder de ações as mais diversas como abrir, fechar, ocupar, criar distâncias, prever, antecipar, precipitar, criar durações. É nesse sentido que o corpo encena um “drama de energias”. Concordam, portanto, Tatit e Valéry com o papel do movimento na realização da espacialidade do corpo na relação deste com o espaço objetivo.

Assim é, pois, o corpo vivido de Merleau-Ponty, caracterizado por um espacialidade original que é centro de referências do processo perceptível e que constrói, por meio de seu movimento, espaço objetivo. Esse corpo vivido é concebido inteligivelmente, conceitualmente, por meio das representações que dele se faz. (...) A ideia de corpo, no entanto, não está desconectada das experiências perceptivas, e suas representações são, de fato, o resultado mesmo dessa experiência, desse corpo vivido. Daí ser importante se considerar o tipo de experiência perceptiva advindo da interseção do corpo no mundo de hoje, um mundo de excesso de informação, de alta velocidade e crescente virtualização, provocados pelo meio digital, para se compreender as leituras e representações atuais do corpo.

As referidas tecnologias, como já visto, tem alterado de forma significativa as noções de tempo e de espaço, as ideias sobre limites e fronteiras e encontram ressonância num pensamento filosófico pautado pela multiplicidade, pela fragmentação, pela desterritorialização. O corpo tem sido, então, modificado tanto em si mesmo como em suas representações e significados.

3.1.1 Diálogos Hipercoreográficos

Thomaz: O que vocês entendem por essa modificação nas representações e significados do corpo por meio das tecnologias a partir do que experimentamos até aqui e do texto que acabei de ler?

Ercy: *Isso de um corpo, no caso o meu corpo ultrapassar um limite que não tem como entendeu?* (Grifo nosso) Com o auxílio do corpo da Bruna [...] parecer que é o

mesmo corpo, que é um corpo diferenciado, um corpo meio homem, meio mulher entendeu? Então, a gente tenta jogar com essa questão: uma estrutura diferenciada, um negócio de pular e sair do chão de forma lenta então investiga essa questão do tempo também do real. Eu acho que é bem a base do que ta aí no texto que é bem direto no nosso trabalho.⁴¹

Luiza: Tem a ver com o texto porque tudo “tá” imbricado mas o que eu falei que eu ia colocar no blog que era sobre o que a gente estava fazendo ontem. É porque, por exemplo, eu tenho muita dificuldade de trabalhar com essa coisa do vídeo [...] porque tem que pensar como é que vai ficar no vídeo. E além do fato de eu não ter tanto gosto por essa forma tem a coisa da dificuldade, talvez eu não tenha muito gosto por conta da dificuldade. Geralmente a gente não gosta daquilo que a gente não sabe fazer. Então, por exemplo, quando a gente vai criar uma dança cênica, que vá pra cena, que vá para o palco, você cria a sua movimentação para o olhar de uma outra pessoa, que é a mesma coisa que a gente está fazendo com o vídeo. Só que o problema é que não é uma pessoa, é uma mídia, uma coisa tecnológica, que você sabe que depois você vai ter uma outra possibilidade de fazer a tua composição coreográfica, entendeu? Então mesmo que pareça que é a mesma coisa [...] isso já cria uma barreira na minha cabeça. Então, por exemplo, quando eu vou criar uma coreografia, vou criar uma composição coreográfica, uma improvisação, eu quero criar a coisa mais bela, não no sentido estético, que o conteúdo não seja grotesco enfim, mas a coisa mais bela, mais bem acabada, entendeu? E da melhor forma a ser feita. E para vídeo também. Só que então por que tenho tanta dificuldade de fazer se aparentemente seria o mesmo processo? *Eu acho que é porque eu já quero antever mais ou menos o que eu quero fazer, de que forma eu vou manipular.* (Grifo nosso) [...] Então eu acho que eu já quero pensar numa forma mágica entendeu? De como seria a forma mais mirabolante de fazer uma mega composição. De pegar a estrutura básica que eu to dando e fazer uma mega composição já que no palco a única forma que eu tenho é entrando os bailarinos e fazendo duos, em cânone e tal. Então eu já sei os caminhos, com o vídeo eu não sei quais são. Eu não sei, me fogem as

⁴¹ A proposta de solo dos intérpretes-criadores Ercy Souza e Bruna Cruz era montar um vídeo no qual cada um registraria apenas metade do seu corpo sendo completado pela metade do outro. Desse modo, construir-se-ia uma espécie de corpo andrógono e criar-se-iam jogos de desafio de tempo e espaço como o fato de pular e hiperestender as duas pernas lateralmente no ar. Fato que o bailarino Ercy revela que não conseguiria fazer no espaço atual.

estratégias, me fogem os artifícios, eu não sei como manipular então eu tenho muito essa dificuldade. Por exemplo, eu não optei por pensar numa coreografia porque eu pensei “não, por que eu vou pensar numa coreografia se o vídeo vai poder me dar a coreografia que eu quero? Então e vou pensar numa improvisação. Eu vou improvisar e aí depois o Feliciano [dupla dela na atividade] ia me dizendo “vai repetindo a mesma coisa” depois quando eu olhar eu vou combinar das formas que eu quero. Aí você “tá” lá na ilha de edição, sei lá como é que chama, e vai compor. Então, eu tenho essa dificuldade, mas eu estava pensando aqui enquanto tu estavas falando: *é um reestruturação do corpo, é um prolongamento do corpo, a mídia, outros corpos. É um corpo múltiplo, é tudo isso.* (Grifo nosso) Mas pensando bem diretamente na coisa da composição: por que há tanta essa dificuldade da minha parte de fazer uma composição, de fazer um movimento pensando que o olho que “tá” me olhando é um olho imediato entendeu? É um olho que “tá” ali. A plateia, quando eu to criando meu espetáculo, a plateia não está. Eu “to”, eu vou, eu elaboro, eu faço, eu volto mil vezes e aí depois constrói. Mas ali com a câmera, a tecnologia “tá” lá. Ela vai me filmar, vai ter uma pessoa que interfere muito. Isso era outra coisa que eu ia colocar no blog. É engraçado porque o Feliciano tem esse gosto pela tecnologia então ele ia propondo outras coisas. Então ele se deu bem tanto no lugar da pessoa que é filmada quanto no lugar do *videomaker* e eu não me dei bem em nenhum dos lugares. Talvez no lugar da pessoa que é filmada e dirigida me dou melhor do que “ah esse ângulo vem daqui”. Eu não consigo imaginar tanto que quando eu falei da minha ideia ele: “não, não “tá”, “tá” muito simplório”. Aí ele foi sugerindo outras coisas, um ângulo que vem daqui e vai aproximando. Eu não consigo pensa dessa forma, dessa estrutura de câmera, de ver daqui de “vai” aproximando e não vai eu não consigo. Se agora com a câmera parada eu não “tava” conseguindo pensar num roteiro que me convencesse, imagina depois que puder usar zoom, puder vir de costa. Não sei é muito difícil.

Deborah: Eu acho que a dificuldade ela realmente reside no fato de tu não conheceres tanto os mecanismos tecnológicos quanto os presenciais que tu já tens experiência há muito tempo. Por que na verdade *eu acho que é uma composição coreográfica a dois tempos: existem duas etapas; a etapa em que você pensa o que vai aparecer nesse vídeo, se você vai criar uma coreografia, se você vai improvisar, se vão ser duas pessoas. Você pensa tanto quanto em uma coreografia presencial. Vão*

aparecer duas pessoa, vão aparecer três, vai ser só uma? Vai ser uma dança assim, assada, rápida, lenta, de cima para baixo com rolamentos? Não sei. Existe uma composição coreográfica nessa primeira etapa. Mas existe também uma composição coreográfica etapa número 2 que eu acho que é quando entra uma edição que não é naquele momento em que você está criando na primeira composição coreográfica, vai ser depois, mas você não precisa deixar de pensar naquilo, você vai criando pensando naquilo. (Grifo nosso). São várias coisas para pensar. É como se fossem mais elementos mas para fazer uma composição coreográfica. Entendeu? É uma composição, não deixa de ser uma composição coreográfica no seu sentido mais...é...mais tradicional. Ela é, só que ela é uma composição coreográfica com muito mais elementos para se pensar, entendeu? Eu acho que essa dificuldade ela é por não conhecer. Por exemplo, *se tu já tivesses mexendo há uns dois anos no programa de edição talvez tu já, na tua composição daqui tu já pensasses: égua⁴² isso aqui ia ficar muito legal se eu usasse aquele efeito de transição porque tu já consegues imaginar;* (Grifo nosso) mas como tu nunca mexeste num programa de edição tu não fazes ideia do que pode ser essa segunda etapa aí o que é mais fácil pra tu pensares? Na escada, como você vai interagir com a escada e essa direção toda é do Feliciano que já tem um conhecimento da câmera dele, por exemplo, entendeu? Então, é, como eu tava dizendo, a minha composição ontem eu já tava tentando pensar na minha coreografia em como ela ia ficar no ângulo em que eu estava pensando porque eu já sei qual o ângulo que eu queria então é mais um elemento para pensar, eu não tava criando aleatoriamente entendeu? Então, são muitos elementos para se pensar mas é pela prática eu acho, mais pelo conhecimento das ferramentas do que por não saber ainda, tipo não vai saber nunca.

Thomaz: Lógico que eu não vou pedir que vocês aprendam a manipular as coisas todas até porque logicamente vai ser um processo em conjunto. Mas assim, futuramente vocês vão sentar comigo a gente vai ver como vai fazer isso [a edição dos vídeos]. Mas o que é legal para esse momento, o que eu quero nesse experimento é exatamente essa dificuldade ou não de utilizar um outro recurso, um novo elemento para criar.

⁴² Expressão verbal paraense cuja função é geralmente exclamativa.

Luiza: Então eu to dentro.

Thomaz: Exatamente, tu estas muito dentro. Muitas coisas do que tu fazes é porque tu estais muito dentro até quando tu consegues diferenciar essa composição daqui do atual, daqui da cena mesmo. E aí como fazer isso para o vídeo? Então agora eu vou ter que ter um olhar direcionado? É exatamente isso: como eu vou trabalhar esse olhar direcionado? Talvez tu poderias na tua execução pedir para o Feliciano: “grava pra mim de frente” como se tu fosses um público que estivesse de frente. Aí tu vês, tu te vês fazendo a execução. E aí tu te vendo tu perceberás “ah eu acho que esse movimento ficaria legal se eu olhar ele de lado. Talvez fique legal se eu fizer isso aqui ou se eu fizer de cabeça para baixo, entendeu? Tipo, é exatamente isso: tentar entender nesse momento agora. É a gente tentar entender como é que a gente que já tá acostumado a trabalhar com uma construção cênica para palco ou para um espaço cênico específico, como é que eu vou trabalhar essa questão agora com mais o vídeo? Não necessariamente eu quero que vocês pensem: “Ah, agora eu quero que tudo agora seja com o vídeo” mas como pode ser isso mais o vídeo? Porque futuramente a gente vai experimentar tanto a coisa cênica quanto as coisa do vídeo ao mesmo tempo. Então assim, vamos tentar agora como é que no vídeo eu vou tentar ver isso agora? Vamos começar a representar. O que o vídeo pode acrescentar naquilo que não “tem” na composição normal? O que ele pode me trazer que não tem no outro? Ou vice versa. Perceber os mecanismos de construção cênica para o palco ou pra um espaço específico e o mecanismo de construção cênica para o vídeo ou pra mídia e aí tentar juntar uma coisa com a outra. Meio que um quebra cabeça isso aqui que a gente está fazendo então a gente vai tentar pegar as pecinhas daqui e vai tentar fazer. É claro que tem pessoas que, como tem mecanismos, tem tablet não sei o que, já estão acostumadas como o Wanderlon que gosta muito de mexer com isso. Feliciano também, então eles conhecem mais a ferramenta, entendeu? Mas assim é legal quando fica vocês dois juntos porque ele conhece e vocês podem trocar um pouco mais; Mas não te deixa levar muito por eles, tenta tu mesmo “ah como é que eu vou ver isso?”, “deixa eu ver como é que ‘tá’ agora, como seria no palco”, “tá e agora, Feliciano faz assim”. Aí vai vendo. Não precisa fazer uma coisa megalomânica e super bonito. É mais a questão de experimentar mesmo. Eu acho que é isso.

Ercy: *pra mim a câmera é essa possibilidade, resumindo, de tirar o teu olho e poder enxergar de um outro ângulo.* (Grifo nosso) É, isso é legal, é uma coisa que quando tu crias só, quando tu trabalhas numa Cia, em que tem uma diretora, ela tem esse papel de ser o olho que vê de fora. Querendo ou não como eu estou agora nessa criação é só tirar esse olho e ver. Como o Thomaz falou, eu deixo meu olho pra ele filmar, faço aqui minha sequencia que eu pensei: “tá agora dali eu posso analisar a minha criação”, podendo falar “agora eu acho legal daqui e daqui e vou mudar esse olhar pra trazer uma coisa diferente”. E outra coisa que eu ia falar era da coisa da possibilidade que o vídeo traz da criação entendeu? Quando a gente ‘ta’ criando, a sequencia ou pensando na cena toda, ela tem um contexto específico, a gente acaba pensando, querendo ou não, trazendo uma cor específica, uma roupa, sei lá, uma qualidade que a gente fala assim: “isso aqui era legal mas se fosse muito devagar ...mas eu quero a atenção só na minha mão” sabe? *A gente acaba pensando em coisas assim porque o vídeo ele pode tranquilamente recortar isso, ele pode ampliar, pra ficar mais próximo do imaginado no vídeo do que no real.* (Grifo nosso)

O intérprete-criador Ercy Souza relata a possibilidade de ultrapassar os limites do corpo a partir da representação das imagens corporais no vídeo. As videocorporeidades resultantes da experimentação livre com a câmera fixa apresentaram diferentes reconfigurações do corpo. Em geral houve o predomínio de uma estética visual bastante fragmentária na qual, na maioria das vezes, não era possível reconhecer a totalidade do corpo ou a posição que o corpo estava. Houve uma valorização de partes do corpo ao invés do corpo como um todo. Ocorreu o predomínio dos planos⁴³ detalhe, plano médio e em pouquíssimos casos planos americano e geral⁴⁴.

⁴³ Tamanhos de plano – Definem-se, classicamente, diversos “tamanhos” de plano, em geral com relação a vários enquadramentos possíveis de um personagem. Aqui está a lista geralmente admitida: plano geral, plano conjunto, plano médio, plano americano, plano aproximado, primeiro plano e *close-up*. (AUMONT, 1995, p. 40)

⁴⁴ Os tipos de plano citado são repercussões do Renascimento sobre as proporções do corpo humano e as regras de representação (*idem*). Na análise de uma imagem corporal podem ser entendidas da seguinte maneira: o plano geral é aquele em que o corpo é visto em sua totalidade abarcando uma ampla visão do ambiente no qual ele está inserido; o plano americano é um recorte na altura dos joelhos mostrando cerca de $\frac{3}{4}$ do corpo; o plano médio seria um corte horizontal na altura do quadril mostrando cerca de $\frac{1}{2}$ do corpo; o plano detalhe é aquele que destaca uma parte específica do corpo ou um detalhe, um ponto no ambiente; o *close-up* seria uma ampliação do detalhe a sua máxima potência.

Já as qualidades de movimento e os pensamentos coreográficos variaram entre os de Projeção e Sensorialização⁴⁵. Os solos propostos pela dupla de intérpretes-criadores Bruna Cruz e Ercy Souza, por exemplo, refletem um pensamento coreográfico de Projeção à medida que foram criadas imagens vivas com o foco na edição – como no depoimento da bailarina Luiza Monteiro sobre a possibilidade de antever o que se está fazendo –. Desse modo, o pensamento coreográfico de Projeção pode ser relacionado ao pensamento voltado para a edição e, portanto, associado a trabalhos em videodança. A ideia da dupla é que fosse filmado apenas metade do corpo de cada um deles e que na edição se juntasse as partes formando apenas um corpo andrógino. Isso refletiria não só numa mudança física, mas também à nível das possibilidades motoras e das qualidades de movimento.

Primeira cena é um corte vertical em que só aparece uma metade minha e a outra do ercy e fazer uma abertura no ar. A primeira parte é um reconhecimento do corpo estranho

Aí depois dá um foco na cabeça e as duas metades da cara viram de um lado a outro.

Em seguida fazer o Ercy colocar a perna no nariz.

Depois fazer a Bruna dar um mortal em stop motion

Depois tem um corte vertical, com a bruna em cima e o ercy em baixo

Depois um novo reconhecimento do corpo.

Por último só o rosto.⁴⁶

Já a videocorporeidade do intérprete-criador Luiz Henrique Santana expressa, segundo o roteiro criado por ele, a vida de um animal. Com a câmera fixa em plano detalhe, a mão do intérprete constrói imagens com movimentos minimalistas, lentos e descontínuos. A mão parece hora querer se esconder e hora querer se revelar mas na maior parte do tempo sugere um auto-reconhecimento sensível do “bicho”. Essa qualidade reflete mais uma vez o raciocínio coreográfico de Sensorialização que ele propôs no início da pesquisa de campo na fase de resensibilização do corpo.

Eu dei nome às cenas e não ao roteiro.

Cena 1: A primeira cena chama “o bicho”. Ela tem um foco diagonal sobre a mãe parada. O foco se aproxima do dedão que, só quando bem próximo, se mexe.

⁴⁵ Ver página 27 da seção 1.

⁴⁶ Depoimento de Bruna Cruz e Ercy Souza registrado em vídeo.

Cena 2: “O mundo do bicho”

A câmera está no chão com foco no horizonte e aí a mãe entra confusamente e de repente se revela o dedão.

Cena 3: a vida do bicho dedo

Tem o mesmo foco no horizonte e mostra cenas tipo documentário. Mostra ele andando pelo meio dele, mostra ele catando comida, depois ele dando comida para cada um dos seus filhotes. E termina com ele alimentando os filhotes.

Cena 4: a debandada e o palia

Todos os dedos vão embora e ele fica sozinho. Ainda mantém o foco no horizonte mas só com ele. E aí vai mostrar a lamúria quieta do bicho. O foco se afasta e finda a história.⁴⁷

Houve ainda um terceiro tipo em que o roteiro e as imagens refletem uma proposta cênica de visualidades do corpo e do movimento. A videocorporeidade de Andreza Barroso pode ser incluída na categoria de Corporificação, à medida em que o pensamento coreográfico proposto recai sobre as imagens corporais digitais possíveis com o registro videográfico como expressa seu roteiro:

Primeiro são os joelhos mexendo. Câmera de cima para baixo depois a câmera fica na horizontal no chão.

Mãos supinadas freneticamente batendo sobre o ângulo dos joelhos de cima para baixo.

Ombro-mão mexendo. A mão fica mexendo no ombro. Câmera de cima para baixo. Nessa mesma movimentação a câmera fica na diagonal de baixo para cima.

Cena de mãos entrelaçadas onde todos os dedos se mexem. Câmera posicionada também de cima para baixo.

Perna direita dobrada e mãos batendo, fazendo um jogo com as linhas da mão com as linhas da perna. Uma mão supinada e a outra pronada. Com a câmera também de cima para baixo.

Aí depois tem um (plano) geral, com a câmera longe comigo fazendo a movimentação do ombro com a mão e do joelho, aparecendo a outra mão. E a última é a mão e os joelhos mexendo com a câmera posicionada de cabeça para baixo.

Mãos entrelaçadas sobre as pernas. Câmera de cabeça para baixo.⁴⁸

A bailarina Deborah Lago conseguiu sistematizar um procedimento metodológico bem interessante para a criação em dança associada ao vídeo. Para ela, a introdução do vídeo na dança configura o uso de um elemento criativo que permite uma reestruturação do processo coreográfico e de resignificação do signo dança. Como um

⁴⁷ Depoimento do intérprete-criador Luiz Henrique Santana registrado em vídeo.

⁴⁸ Depoimento da intérprete-criadora Andreza Barroso registrado em vídeo.

processo a dois tempos, a coreografia pode ser pensada com praticamente as mesmas estratégias cênicas já estabelecidas pelo grupo com a diferença de que há uma pós-produção coreográfica que se dá na edição das imagens.

O espaço da câmera apresentava um desafio. Ele tem limites claros, mas também proporciona oportunidade de trabalhar com dança de um modo que não era viável no palco. A câmera capta uma visão fixa. Mas pode ser movimentada. Existe a possibilidade de cortar para uma segunda câmera, que pode modificar o tamanho do bailarino, o que, a meu ver, também afeta o tempo, ou seja, o ritmo. Ela também pode mostrar a dança de uma forma nem sempre possível no palco, isto é, o uso de detalhes que, no contexto mais amplo do teatro, não aparece. (CUNNIGHAM *apud* SANTANA, 2002, p.62)

Se levarmos em consideração a criação de um videodança como até agora se estabeleceu, temos dois momentos básicos: a coreografia de execução presencial e a edição ou montagem audiovisual. As duas etapas podem ser amplamente correlacionadas à medida que o pensamento coreográfico perpassa o conhecimento de ambas as técnicas, tanto da dança quanto da interface criativa. Mas isso se torna mais complexo quando levamos em consideração expressões artísticas como a dança telemática ou a dança interativa, entre outros, onde o produto final é uma performance ao vivo.

Nesses casos, o processo de *feedback* é imediato e a fase da edição ocorre no momento da execução da coreografia em tempo real. Isso é possível através de *softwares* como o *Isadora*, *Eyecon*, *Very Nervous Sistem (VNS)*, no qual sensores captam a movimentação ou as mudanças de peso do bailarino no espaço cênico e isso gera informação para o computador que traduz o estímulo em som ou imagem, ou seja, a própria coreografia promove a edição das imagens digitais. Para Spoladore (2011, p. 7)

Nos trabalhos em que os dançarinos tornam-se editores de imagem em tempo real, os vídeos, bem como qualquer outro tipo de imagem em movimento, que, na maioria das vezes, são fixos e estáticos em termos de duração, velocidade e edição tornam-se flexíveis, fluidos, e dançam com o dançarino na performance. Enquanto o imbricamento de vídeo e dança podem criar efeitos teatrais interessantes, bem como ambientes e não simplesmente cenários, o processo de deixar passar um vídeo atrás do dançarino é muito limitante, tanto para quem está dançando, como para o processo criativo como um todo.

A mudança do termo cenário para ambiente é fundamental pois reflete a transformação dos modos de operar do bailarino na cena digital. Bruna Spoladore em seu artigo *Os ambientes de imagem digital transformam os ambientes coreográficos?* (2011) destaca que os ambientes determinam as relações entre os sujeitos, os objetos, as ações, o sistema como um todo, assim como as configurações de corporalidade. O depoimento supracitado de Luiza Monteiro demonstra o estranhamento inicial em relação à mudança no ambiente da cena com a introdução da interface criativa; e a percepção sobre as etapas de um processo coreográfico explicitado pela bailarina Deborah Lago reflete uma re colocação de si na criação em dança associada à tecnologia digital.

Spoladore destaca também o desempenho colaborativo que ocorre entre o bailarino e os dispositivos em um ambiente de imagem digital e exemplifica com o trabalho em cd-rom de William Forsythe intitulado *Improvisation Technologies: a Tool for Analytical Dance Eye* (1999) que em português significa *Tecnologias de improvisação: uma ferramenta para o olho analítica de dança*. Nesse processo Forsythe utiliza câmeras e *softwares* de gráficos, desenhos e animações para explanar sobre sua linguagem de movimento. O uso dessas ferramentas possibilita não só a notação coreográfica como também a compreensão do pensamento coreográfico do coreógrafo. “O processo coreográfico, neste sentido, se modifica nos ambientes digitais porque agora podemos visualizar certas propostas coreográficas.” (*ibidem*, p. 5).

Não pude usufruir de *softwares* avançados de notação coreográfica, nem *motion tracking*, nem construir um avançado ambiente de imagem digital. Entretanto, penso que a forma como os Experimentos Coreográficos 1, 2 e 3 se deram - através do uso direto das interfaces por parte dos intérpretes-criadores assim como as projeções de vídeo e a análise das imagens – também proporcionaram uma maneira de visualização de propostas coreográficas mesmo que de forma menos interativa e imediata.

3.2 EXPERIMENTOS VIDEOCOREOGRÁFICOS 2

No processo dos Experimentos Videocoreográficos 2 (EV2) foi possível pesquisar a mobilidade da câmera.

Os EV2 foram desenvolvidos em três etapas. Na primeira, semelhante aos EV1 havia a improvisação aliada ao registro. Dessa vez, no entanto, a improvisação tinha um

estímulo: cada um deveria lembrar as atividades do dia que tinha transcorrido e escolher uma sensação ou estado de corpo e improvisar a partir dessa escolha. Já o registro ficou a cargo do parceiro que por sua vez deveria explorar as possibilidades de ângulos, enquadramentos e movimentos de câmera possíveis a partir das proposições corporais do outro (Figura 8).

Figura 8: O intérprete-criador Wanderlon Cruz investiga possibilidades de criação de imagens na experimentação corporal de Daiane Gasparetto.



Fonte: Arquivo pessoal de Luiz Thomaz Sarmento

A parte que me coube ontem foi informar com uma palavra meu estado de corpo antes e depois da aleatoriedade de comandos que regiam as ações mais desencontradas dos participantes da aula. Ao encontrar meu parceiro de trabalho do dia, Luiz, deleitei-me no trabalho de produzir e informar corporalmente minha “moleza” à câmera que em suas mãos estava. De forma bastante complementar, seu olhar atento e curioso por de trás da máquina fria e sem perspectivas de informação, arrancou de meu corpo objetos significantes de meu estado real e conseguiu em uma produção de alguns minutos formar e informar claramente a “moleza” latente de minha pequena produção improvisada.⁴⁹

⁴⁹ Depoimento da intérprete-criadora Luiza Monteiro compartilhado por ela no sítio do blog <http://luizthomaz.wordpress.com/2012/09/04/vamos-filosofar/> em 16 de setembro de 2012.

Figura 9: Visualização das videodanças dos Experimentos Videocoreográficos 2 nos dispositivos móveis digitais.



Fonte: Arquivo pessoal de Luiz Thomaz Sarmiento.

Ao final visualizamos as videodanças captadas por todos em suas respectivas interfaces e discutimos sobre os resultados (Figura 9). Para incitar a discussão levei uma citação do filósofo Vilém Flusser (2009, p. 20) para refletirmos sobre o significado da interface criativa no processo de experimentação com a câmera em movimento.

Instrumentos têm a intenção de arrancar objetos da natureza para aproximá-los do homem. Ao fazê-lo, modificam a forma de tais objetos. Este produzir e informar se chama “trabalho”. O resultado se chama “obra”. No caso da banana, a produção é mais acentuada que a informação, no caso do sapato é a informação que prevalece. Facões produzem sem muito informarem, agulhas informam muito mais. Serão os aparelhos agulhas exageradas que informam sem nada produzir, já que fotografias parecem ser informação quase pura.

3.2.1 Diálogos hipercoreográficos

Thomaz: Como vocês percebem corporalmente a função do instrumento câmera nas experimentações?

Luiza: Fala aí o nome da tua dissertação.

Thomaz: A estética digital na composição coreográfica contemporânea.

Luiza: Pois é: “A estética digital na composição coreográfica contemporânea.” Quando tu falas isso, tu não dizes se essa composição coreográfica contemporânea é real ou se ela é virtual, então *eu entendo que a estética digital, ao mesmo tempo em que ela modifica a composição coreográfica contemporânea real ela também modifica a composição contemporânea virtual. Então pra mim é um espaço entre. Tem um instrumento que informa, produz, sei lá o que, tem um instrumento ali que quando eu digo assim: [...] “me filma de cima”, eu to manipulando o olhar da pessoa e to manipulando a minha composição porque eu vou repetir ou então eu vou produzir um outro efeito, uma outra ondulação nas minhas costas ou um outro levantamento da minha cabeça. Então, aquele instrumento vai modificar a forma da minha composição contemporânea real*_(Grifo nosso), entendeu? Porque eu sei que está lá. Ele pode ir pra onde eu quiser: pode ir pra minha frente, pra minha costa, pode ir pra cima e pode ir pra baixo. Então, talvez eu consiga, depois da tua pesquisa, sair daqui com pensamentos diferenciados desse meu olho externo. Talvez eu não seja a maior amante do vídeo e doida por ficar na frente manipulando a minha composição contemporânea virtual porque eu não tenho muito apreço por isso. Não tenho muita paciência mas eu vou aprender a me olhar mais de fora, mais do que eu já me olho porque eu me imagino eu sou muito exigente, eu quero angulação e tal, enfim. Porque a câmera “tá” me dando isso e tem alguém manipulando a câmera. Então acho que isso que tu falaste agora tem muito a ver com esse teu objeto de pesquisa [...] Eu modifico a minha composição contemporânea real e é óbvio que depois eu vou conseguir manipular muito mais porque acho que a grande sacada, não sei o que é que tu queres, se é o real, o virtual ou os dois, *a grande sacada é a gente permitir que o vídeo, esse instrumento, possa colaborar pra modificação da nossa composição contemporânea real, muito mais do que a virtual* (Grifo nosso) porque a virtual a gente sabe que dá pra mudar. A gente sabe que dá pra parecer que a gente “tá” sentado mexendo o cabelo de cabeça pra baixo; vai parecer que eu to andando na lua. A gente sabe que existem muitas possibilidades, a gente tem que ter paciência, instrumentos e tempo pra fazer. Agora e aqui, e a presença dessa tecnologia na nossa vida real, como é que isso modifica o nosso fazer? Eu acho que esse é o grande estímulo.

Bruna: De algum modo a gente é a banana, a gente é bem banana. A gente é bem orgânico. A gente “tá” extraindo diretamente do orgânico, do real. A câmera é o facão, ela vai tirar o pedaço daquilo, vai lapidar um pouquinho aquilo que a gente quer mostrar. E a ilha de edição é a agulha pois ela vai dar os detalhes que a gente quer entendeu?

Wanderlon Eu tava pensando mais ou menos isso quando a Luiza tava falando porque qual é a comparação que eu fiz? Por exemplo, no caso diz aí que a banana só produz e não informa não é isso? Pois é, aí porque que eu fiz o paralelo, porque a banana e a faca elas não informam? Porque elas precisam de outra coisa para produzir, elas por si só não produzem nada, elas precisam ser manipuladas pra ser um produto, ela é somente um foco. E no caso da agulha é diferente porque ela não tem apenas uma função no produto final, apesar dela ser manipulada, mas ela tem uma outra função, a gente pode fazer outras coisas com ela. Não simplesmente costurar alguma coisa mas pode dar outras formas e não só o produto a qual ela é utilizada. E no caso do exemplo da câmera, ela por si só apenas informa, não produz nada. Se tu não tiveres, no caso do exemplo que foi citado, uma ilha de edição, alguém pra editar, então ela não vai produzir nada, ela apenas vai informar. No caso do exemplo que a Luiza falou, a gente pode manipular ela de vários ângulos mas ela por si só não faz isso.

Bruna: Mas eu acho que é a contrário porque a ilha [de edição] não produz.

Wanderlon: Mas eu to usando a câmera como produto. A gente pode manipular ela de vários ângulos mas se no produto final se não tiver alguém pra manipular então ela não vai produzir nada.

Bruna: Ela vai produzir mas não vai informar.

Thomaz: Eu acho assim: os instrumentos têm um Q de produzir e um Q de informar. Alguns produzem mais do que informam, que é o caso da banana, e uns informam mais do que produzem. Eu acho que o raciocínio de vocês dois se complementam nesse sentido. Eu acho também que o vídeo informa mais do que produz. A partir do momento que eu tenho uma visão, um ponto de vista e aí eu trabalho

com isso eu “to” dando forma a uma coisa que é maior. Existe todo um espaço mas ele vai dar forma aquilo [que está dentro do enquadramento]. Então ele tem uma forma, mas acho que é mais a questão de produzir mesmo, de pegar tudo que tem a sua volta e culminar em alguma coisa. E acho que uma ilha de edição ou uma agulha fazem é dar uma forma mais precisa, de precisar, de dar uma função. E acho que isso entra mais, principalmente, em dar um sentido aquilo que a gente “tá” fazendo porque pensando no todo [...] eu tenho informações: ações em formas intrínsecas. E uma coisa que quero discutir com vocês é como a forma [da imagem digital, por exemplo] modifica o conteúdo. O meu corpo em relação ao espaço cria distâncias, cria tempos e cria outros espaços. Como pensar isso na relação com o vídeo? Como construir dramas de energias através das qualidades de movimento e das sensações propostas pelas imagens do vídeo?

Wanderlon: *A gente pode filmar nossos corpos dando sentido ou construir o sentido na edição dos vídeos.* (Grifo nosso)

Thomaz: Na pesquisa é exatamente como a Luiza falou é vocês, câmera, computador, câmera, vocês. É esse sentido de voltar, o foco é a dança. Qual o caminho de ida e qual o caminho de volta?

Wanderlon: Eu entendo um pouco a dificuldade da Luiza e é o que a Deborah falou: se eu não tenho domínio do instrumento o qual eu estou utilizando então vai ser muito mais difícil eu conceber alguma coisa e vá usar esse objeto. Então é mais fácil pensar como se e fosse o espectador e alguém me auxiliar nisso ao contrário de quem já tem o conhecimento. Então se a gente tem o conhecimento a gente tem noção do que a gente pode fazer através de uma filmagem e através do vídeo. Eu acho que são duas coisas que tem que caminhar juntas que é o caso que tu citaste: como o Feliciano tem conhecimento então ele vai dar o norte pra Luiza; ou então no caso eu e a Deborah, como nós dois temos conhecimento a gente acaba discutindo e chegando em um denominador comum pra objetivar alguma coisa e fazer alguma coisa em que a gente entre em consenso. E não simplesmente eu ter minha ideia e ela ter a dela e cada um fazer a sua. A gente quis chegar num consenso para somar as duas pra ter um produto final com uma qualidade maior. Se eu não conhecesse os recursos que a gente tem

filmando e depois editando que é esse que tu falaste: da câmera para o computador, do computador pra câmera; quem não sabe tem mais dificuldade então eu acho que o que tu estás fazendo vai fazer com que todo mundo, os já entendem mais e os que não entendem, se aproximem mais, em um conhecimento mais próximo do que pode ser feito.

Deborah: É legal porque a câmera se torna esse instrumento pra que a agente tenha novas formas de fazer tendo a mesma noção do que quando (ou se) a gente não tem a câmera. Por exemplo, se eu quiser em uma composição coreográfica cênica parecer menor que outra pessoa eu vou compor de alguma forma para que eu tenha essa noção, esse entendimento. Com a câmera eu posso fazer a mesma coisa só que de forma diferente. Eu posso colocar uma pessoa mais a frente da outra porque eu vou ter a distância o que implica em uma outra preocupação com essa questão da distância. Então eu pego o espaço, pego o tempo e vou tentar ver de outras formas às vezes a mesma coisa que eu queria só que sem ela. Então ela vem como um outro recurso que nos permite ver de outras formas o que a gente já faz. Então coisas que a gente já está acostumado a fazer, por exemplo um salto, eu posso fazer mais rápido ou mais lento, posso acelerar ou desacelerar na edição. Então eu posso ver uma nova forma de velocidade que não é só eu liderando meu braço para que ele seja lento ou rápido eu posso fazer de várias formas. Eu posso fazer uma coisa lenta e na edição parecer rápido. Então como é fazer uma coisa lenta sabendo que ela vai ficar rápida? É ver novos conceitos para o espaço e tempo que a gente estava acostumado a lidar. Ah, por que rápido só é possível se eu fizer rápido? Não, existem outras formas de fazer. A câmera, a mídia, ela questiona algumas coisas que a gente já tem enquadrado sabe? Ah, bote numa caixinha então ela vai ficar ali na minha casa e nunca vai mudar. Não, a gente quebra isso e começa a ver novas coisas. É legal porque é um novo recurso mesmo, simplesmente isso. É como mudar de um [palco] italiano para um arena. Vai mudar completamente um espetáculo que já estava pronto. E vou ter que pensar de outra forma porque vai ter gente ali, ali, ali. É modificar o pensamento. É abrir a cabeça para novas coisas.

Ercy: e essa questão do conhecimento, da técnica e da tecnologia é legal porque ninguém é tão analfabeto em tecnologia. [...] é só passar a olhar o que a gente via com

essa lente. É ver uma novela e fazer uma leitura técnica. Ver a mudança de ângulo. Fazer essa leitura técnica com essas vivências que querendo ou não nós já temos com a tecnologia e aperfeiçoar e fazer disso uma forma mais própria é como se a gente tivesse em um laboratório para conhecer, trabalhar um pouco mais o corpo. Ultrapassar os limites da perna que não vai muito alto [...] então acho que é bem isso com a tecnologia, tentar abraçar. É um entrosamento.

A bailarina Luiza Monteiro faz duas colocações bastante relevantes aos objetivos da pesquisa. Na primeira ela reflete sobre o título do Projeto de Pesquisa submetido por mim ao Programa de Pós-graduação em Artes do Instituto de Ciências da Arte da Universidade Federal do Pará e que continuou como título da dissertação por boa parte da pesquisa. Ela discorre sobre a influência de uma suposta estética digital [que eu também supunha descobrir] na composição coreográfica contemporânea. Ela percebe que mais do que conhecer os mecanismos de funcionamento da interface era fundamental perceber em que medida aquilo poderia modificar os mecanismos de sua composição coreográfica. Para ela, isso ocorreria na medida em que ela pudesse usar o seu “olho externo”, ou seja, a câmera, para analisar suas proposições corporais. Isso pode se dar tanto na utilização da câmera pelo próprio indivíduo quanto na composição conjunta com um ou mais parceiros.

Percebe-se aqui uma maior independência da bailarina em relação ao uso da interface em relação ao primeiro depoimento nos Experimentos Videocoreográficos 1. Quando ela consegue projetar mais facilmente as imagens que ela pretende desenvolver, sabendo ou não, mas de certo imaginando, o que seria (im)possível de se realizar por meio das imagens digitais isso faz com que ela imprima uma corporeidade diferente, de caráter contaminado: uma videocorporeidade pois se dá nesse espaço entre a plataforma audiovisual e o suporte do corpo. O jogo da interface como processo de criação.

Quando abordei, no título do Projeto de Pesquisa, a estética digital, pensava em, no decorrer da pesquisa, perceber as características das linguagens expressivas do ambiente digital e aplicá-las no fazer em dança. A conexão criativa entre bailarino e dispositivo representa uma forma de trabalhar com permutações e combinações coreográficas tanto de corpos orgânicos como de corpos silícicos pois, não apenas os bailarinos criam, mas os dispositivos também tem sua autonomia durante o processo. Além desses dois elementos as imagens que os dispositivos registravam apresentaram

outro estágio de observação. Luiza Monteiro sentiu-se instigada a modificar sua movimentação a partir da visualização de um olho externo, o olho da câmera. O movimento foi contaminado pela tecnologia através da visualização externa do movimento por intermédio do vídeo. Essa atitude refere-se a um reposicionamento do bailarino no processo de criação no qual ele passa a ser também observador de si mesmo além de parte integrante da obra de arte.

Esse reposicionamento aparece historicamente em diversas manifestações artística mesmo antes da arte digital mas nesta dá lugar ao interator. A dança, o teatro, o cinema, na *performance*, entre outras linguagens, buscaram meios de retirar o espectador da posição passiva no processo de recepção e fruição estética. Mas nesta pesquisa não empreendo na mudança de foco sobre o espectador, mas sim sobre o próprio artista.

Pode-se dizer que não há apenas uma estética digital e sim diversas. Há tantas estéticas quanto há formas de expressão e metodologias de criação. Cláudia Giannetti em seu livro *Estética Digital: sintopia da arte, ciência e tecnologia* (2006) apresenta o percurso histórico das estéticas que foram se consolidando na cultura digital e destaca as principais teorias. Estão entre elas a teoria estética racional, informacional, cibernética, estética da percepção, estética gerativa, participativa etc. Algumas das principais contribuições que essas teorias deram às formas contemporâneas de criação em arte digital foram: a problematização do conceito de obra de arte; o deslocamento do lugar do observador; o questionamento do conceito de autoria.

As teorias de fundo subjetivo defendem a ideia de que o juízo estético, como juízo de gosto, não pode ser formulado à margem do sentimento, reafirmando a impossibilidade de comunicá-lo a partir de conceitos ou de regras lógicas universais. Ao contrário, os formalistas defendem a autonomia da forma e um juízo estético baseado em categorias físicas, portanto, no conhecimento e na apreciação dos elementos concretos da arte, tais como as formas, as cores, as frequências, etc. (GIANNETTI, 2006, p. 57)

A alternativa encontrada por muitos daqueles que buscaram estudar as estéticas digitais foram valorizar uma análise formal da obra. A aproximação dos artistas com os meios de comunicação culminou em uma série de obras e vertentes artísticas que são classificadas pela autora como *media art*. Basicamente o que as une num mesmo espaço teórico-metodológico da arte é o suporte comunicacional eletrônico midiático: o vídeo,

o computador, a internet, o rádio, etc. Essa aproximação não só ampliou as possibilidades criativas como também permitiu que a arte estivesse mais próxima do cotidiano das pessoas. O observador não se vê mais tão distante da obra de arte pois ela invade espaços ordinários e deixa de ocupar apenas ambientes específicos de exposição artística. Desse modo, abre-se possibilidade para um movimento de maior interatividade entre artista, obra e público. A obra se tornou mais aberta às interferências do observador.

Isso inclusive problematiza a questão do artista como autor único da obra, visto que sua incompletude abre espaço para que ela se complete no ato de sua exposição, muitas vezes por meio de uma ação do público que fornece informação necessária para a obra existir. Nesses casos a análise estética não pode se dar apenas sobre a obra de arte mas também pela relação que se estabelece com o observador.

Giannetti afirma que o filósofo e escritor Max Bense (1910-1990), reconhecido por trabalhos em filosofia da ciência, estética, semiótica e poesia concreta, foi radical em sua teoria estética informacional negando veementemente orientações metafísicas, hermenêuticas e subjetivas da análise estética e que acabou incorrendo num excessivo formalismo. Para ele, os elementos estéticos da obra de arte poderiam ser quantificáveis matematicamente e inclusive analisados através de máquinas, sem a necessidade de uma interpretação pessoal. Apesar de seu radicalismo, creio que a introdução a um pensamento que apresenta a obra como um suporte de informações estéticas pode ampliar as relações de trânsito da dança no contexto digital.

Substituir o anterior método estético de interpretação por uma técnica de observação e de comunicação. Ao integrar a arte no contexto da teoria da comunicação e, mais exatamente, no da teoria da informação baseada em valores matemáticos, Bense instaura, mais que uma estética informacional, uma “informação estética”. Isto significa entender a obra de arte como um veículo de informação (de uma informação estética): “As obras de arte são uma classe especial (quer dizer gerada, e não existente) de ‘suporte’ da ‘informação estética’”. (*idem*, p.40)

Mais uma vez a informação aparece como parâmetro estético que confere movimento, trânsito, troca, comunicação, ao processo de apreciação da obra de arte. No caso dos experimentos, o reposicionamento não está no público visto que eles não chegaram a ser apresentados publicamente, mas sim, propõe que os próprios artistas se

desloquem da posição confortável da composição coreográfica presencial para experimentar as potencialidades virtuais do ambiente digital. Mas isso deve ser um convite, não uma imposição.

Além das *media art* é relevante levar em consideração também as chamadas *Computer arts*, as quais utilizam o suporte do computador como ferramenta de criação e interface de transmissão. Giannetti coloca essa linguagem na corrente estética cibernética que leva em consideração um outro patamar da relação entre arte, ciência e técnica que é a utilização de *softwares* de criação e redes de processamento de informação. As redes de processamento, potencializadas pela internet abriram oportunidade para a criação de sistemas interativos.

Ao destacar o papel do observador na obra redireciona-se o processo de comunicação *emissor-mensagem-receptor* para uma situação em que o receptor também possa ser um emissor que através de ações físicas possa interferir no produto artístico. A obra torna-se moldável aos processos perceptivos do observador. Esse sistema bilateral foi uma característica metodológica desta pesquisa visto que em muitos dos experimentos os sujeitos alternavam funções de observador e observado, do corpo como objeto e corpo como sujeito da ação. De fato essa divisão é de caráter didático para o entendimento das funções criativas mas em verdade as posições ocorrem simultaneamente.

Esse pensamento dialoga com os princípios da endoestética proposta pela autora como conclusão de sua pesquisa. A endoestética é baseada nos estudos de Otto E. Rössler sobre a endofísica a qual apresenta uma visão científica diferenciada. Esse ramo das ciências exatas partiu da percepção de que o cientista não poderia mais dizer-se estar fora dos fenômenos físicos na posição de observador objetivo. Isso se deve em muito por cruzamentos com disciplinas das humanidades como a antropologia e a filosofia, além da emergência da teoria da relatividade.

Otto E. Rössler revela que a ideia para a investigação da Endofísica surgiu-lhe por casualidade, lendo os escritos que se conservaram de dois livros sobre Física do filósofo pré-socrático Anaxágoras. Neles, o filósofo desenvolve uma imagem de mundo na qual um espírito (*nous*) externo ao mundo é o único que pode controlar o caos interno, enquanto que “todas as outras coisas contêm umas as outras”. Na Física Clássica, acreditava-se que o observador estava na posição desse “espírito”. Porém, isto é impossível já que, ao sermos parte do mundo que observamos, não pode existir um superobservador. A

única maneira que podemos encontrar para adotar essa posição é a partir da criação de uma interface entre o observador e o objeto (o resto do mundo), de forma que um esteja na mesma posição que o outro, ainda que não sejam idênticos. (*ibidem*, p. 179)

Percebe-se aí a emergência de uma imagem-pensamento como abordei no primeiro capítulo pois foi a imagem do espírito externo de Anaxágoras que permitiu ao físico Rössler iniciar sua teoria endofísica. Nesse mesmo sentido proponho colocar o intérprete-criador simultaneamente na posição do observador, pois penso que isso possa oferecer uma visão mais ampla da situação cênica que se mostra visível. Equiparar sujeito e objeto é uma estratégia que simboliza uma visão perspectivada do mundo. Enquanto seres humanos terrestres somos parte de um todo e desse modo temos uma visão de dentro (*endo*) e a busca científica pela realidade objetiva, para Rössler, apresenta apenas um ponto de vista dos fenômenos e não a complexa totalidade. Essa totalidade é impossível de ser alcançada na medida em que somos um observador interno e não externo.

O físico propõe que a “nova física” assuma a posição de observação interna e busque alternativas científicas. Uma delas seria o uso de interfaces que simulem realidades por meio de modelos digitais criados em computador. Esses modelos representariam os fenômenos em estudo com a vantagem de não necessariamente seguirem a lógica de universo realista. Apesar desses modelos não serem realistas, a simulação proposta como alternativa à análise do fenômeno “real” pode servir de campo onde os cientistas garimpam conclusões e aplicam em contextos atuais. Seguindo essa lógica a endoestética propõe que o observador do fenômeno estético atue como um *interator* que age ativamente na composição da obra.

Portanto, da mesma forma que a Endofísica, a Endoestética trata dos mundos artificiais baseados na interface, nos quais podemos participar (*endo*) e observar (*exo*) ao mesmo tempo. Com essa dupla atuação do *interator* num universo simulado se podem explorar as propriedades de nosso mundo. (*ibidem*, p. 188)

Giannetti entende o artista e o público enquanto interator o qual:

[..] acredita poder controlar o sistema ou comunicar-se com ele, ainda que tenha consciência de não entender o modo como faz. A ilusão de ser partícipe do sistema baseia-se, principalmente, na estratégia da obra de dissimular o grau real de diálogo humano-máquina, ou a

própria existência do mesmo por meio de interfaces implícitas. (*ibidem*, p.188)

Embora essa pesquisa não tenha culminado em um espetáculo ou apresentação artística, o papel de interator esteve presente em processo durante as Experimentações Videocoreográficas, pois os bailarinos, através da manipulação de interfaces criativas, modificavam sua composição coreográfica a partir da criação de imagens corporais digitais. Vale ressaltar o papel fundamental do caráter digital das imagens, pois é a partir da capacidade de manipulá-la virtualmente que é possível concretizar muitas das ideias que envolvem tais processos criativos. Fato que não seria possível tão facilmente por meio da imagem analógica ou pictórica por exemplo.

Como forma de aplicar a ideia de interator nos experimentos videocoreográficos propus na segunda etapa dos Experimentos Videocoreográficos 2 que, em duplas, os participantes desenvolvessem uma coreografia cuja única determinação era o fato de que eles deveriam manter sempre um contato visual. Um jamais poderia sair do campo visual do outro mesmo que de costas ou que se distanciassem.

Num segundo momento criou-se o roteiro livre e num terceiro momento a coreografia foi registrada por ambos de forma alternada. Utilizamos três interfaces para esse registro: um aparelho celular da marca Samsung Galaxy S3, um Ipod, e uma câmera de vídeo Sony Handycam HD. Tivemos que improvisar uma maneira de acoplar o dispositivo no corpo dos bailarinos, mais precisamente na testa entre os dois olhos para que a imagem que o aparelho registrasse fosse semelhante a visão do olhos⁵⁰. O conceito desse exercício era trabalhar com a ideia de câmera subjetiva⁵¹, na qual o dispositivo funciona ideologicamente como um sujeito da cena, participando e se movendo com o intuito de dar a impressão de que o espectador está inserido e atuando na imagem.

⁵⁰ Isso só foi possível com o celular e o Ipod. No caso da câmera de vídeo um dos bailarinos a segurou em frente aos olhos.

⁵¹ O termo pode ser associado ao que Jacques Aumont (*c.f.* 1995, p. 260) chama de identificação primária do espectador com o filme na qual segundo a análise de Jean-Louis Baudry cria o idealismo de um observador ideal, o sujeito que tudo vê. “Por mais que o espectador saiba – pois em um outro nível, ele sempre sabe – que não é ele que assiste sem mediação a essa cena [...] a identificação primária faz com que ele se identifique com o sujeito da visão, com o olho único da câmera que viu essa cena antes dele e organizou sua representação para ele, daquela maneira e desse ponto de vista privilegiado.”

Essa nomenclatura extraída das teorias do cinema refere-se ao uso da câmera em primeira pessoa. A câmera não se coloca, nesse caso, como um observador onisciente, de fora do acontecimento registrado, e sim dentro da ação, participante — um sujeito.

Abaixo segue dois roteiros de duas duplas diferentes cuja forma de abordar o raciocínio coreográfico também difere.

1) Dupla: Ercy Souza e Luiza Monteiro

Visão de Luiza:

Olho-te em minha frente.

Estendo a ti meu antebraço esquerdo dobrado para que me gires.

Ao girar-me, meus olhos percorrem o redor que não és tu, até que acabo novamente por te encarar frente a frente.

Aproximo-me um pouco mais.

Coloco minhas mãos sobre tua cabeça, e com o olhar fixo no topo de ti, vou aos poucos te abaixando.

Ao chegares no chão, teu olhar me encara mais uma vez..

Levantas-te e me ergue para cima fazendo com que eu te fite no mais alto do elevar de teus braços.

Após uma volta em torno de seu eixo, escorro pelos teus braços até encontrar-me sentada te olhando de baixo.

Ao sentir meu joelho direito empurrado por seu pé direito, desloco meu olhar para esse encontro, para posteriormente reagir a essa força e escorregar em movimento meu olhar passageiro por entre as suas pernas.

O outro lado teu mostra aos meus olhos minha mão sobre teu quadril.

Minha mão é expulsa, e enquanto se abandona, meus olhos a seguem findando em perceber o encontro com a outra mão sobre o chão com o meu corpo encolhido.

Não tenho mais conhecimento de onde tu estás.

Sei que estás perto e derreto minhas pernas esticando-as e encarando o que em minha frente há.

Rolo uma, duas, três vezes ao chão e nesse rolar meus olhos cruzam os seus vez ou outra.

De repente, paro.

Te vejo novamente me encarando.

Eu ao chão e tu de pé distante de mim.⁵²

2) Dupla: Aline Maués e Bruna Cruz.

Visão de Bruna.

Estamos deitadas lado a lado, eu à esquerda e ela à direita;

Olho posicionado em direção à lateral esquerda do corpo deitada da Aline, foco na cabeça;

Ela que se move deslocando-se para cima de mim;

Agora, vejo-a de frente, mirando o pescoço para cima e, depois, as pernas para baixo;

Ela desce de novo, mas do meu lado esquerdo e eu a acompanho com o olhar, seguindo-a até repousar-se no chão, quando me distancio da sua cabeça e a vejo do nível médio e da barriga para cima, enquanto ela gira e passa para o nível médio também;

Eu acompanho o movimento do mesmo ângulo e depois a vejo na altura da cabeça, de costas;

Percorro rápido o caminho entre sua cabeça e seus pés, passando pelo chão e parando no que estiver atrás de mim, que enxergarei de cabeça para baixo;

Logo em seguida, dou retorno, percorrendo o chão e enxergando seus calcanhares, minhas e suas mãos;

Foco no calcanhar esquerdo, empurro e ele some;

Mergulho rumo à diagonal esquerda, girando o foco 90° à direita;

Enxergo minha mão direita entrando pelos espaços entre seu corpo e seus braços e entre suas duas mãos;

Meu braço pára e enxergo seus pés pulando por cima dele;

Enxergo minha mão puxando-a para perto de mim e vejo o chão girando para a direita;

Enxergo à minha frente, ela não está lá;

Giro o foco para trás, 160° no sentido anti-horário, e a vejo;

Giro de volta e faço o mesmo que vi;

Enxergo-a chegando no limite esquerdo de minha visão periférica e giro o foco 90° no sentido anti-horário;

⁵² Depoimento da intérprete-criadora Luiza Monteiro compartilhado no sítio do blog a em 26 de setembro de 2012.

Vejo sua nuca, depois sua bochecha e seu nariz e então a vejo afastar-se, ao mesmo tempo que despenco para a direita, afastando-me dela 90° para baixo;
 Enxergo meu ombro esquerdo, seus ombros, pescoço e cabeça;
 Foco nos olhos grandes castanhos.⁵³

Com a mobilidade da câmera os intérpretes-criadores ousaram mais nos planos, utilizando mais os planos médios e geral, assim como enquadramentos não usuais e movimentos de câmera como o *travelling*, a panorâmica e o *zoom*⁵⁴.

Na terceira e última etapa dos Experimentos Videocoreográficos 2 instiguei os bailarinos da Companhia Moderno de Dança a formarem dois grupos e criarem videodanças em conjunto no qual todos participassem do processo de experimentação, roteirização [caso achassem necessário] e filmagem. Foi possível também filmar em outros espaços que não a sala de dança e em horários extras. Uma delas foi filmada na Escola de Teatro em Dança da Universidade Federal do Pará e a outra no Jardim Botânico Bosque Rodrigues Alves. Ambas foram editadas por mim e a segunda, inclusive, sob o título de “Frenesi”,⁵⁵ foi exposta no Repertório Paralelo⁵⁶ do ano de 2012 e disponibilizada no Youtube.

3.3 Experimentos Videocoreográficos 3

Por fim, nos Experimentos Videocoreográficos 3 decidi mais uma vez exercitar com os sujeitos a criação de imagens corporais digitais a partir de proposições

⁵³ Depoimento de Bruna Cruz compartilhado no sítio do blog <http://luizthomaz.wordpress.com/2012/09/23/roteiros/> em 2 de outubro de 2012.

⁵⁴ “a panorâmica seria o equivalente do olho que gira na órbita, o *travelling*, de um deslocamento do olhar; quanto ao *zoom*, dificilmente interpretável em termos de simples posição do suposto sujeito do olhar, às vezes tentou-se lê-lo como “focalização” da atenção de um personagem.” (AUMONT, 1995, p. 43)

⁵⁵ A videodança “Frenesi” pode ser visualizada na página <http://www.youtube.com/watch?v=DruaH7m2bSU> do sítio Youtube.

⁵⁶ O Repertório Paralelo é um evento organizado pela Cia Moderno de Dança em que os intérpretes-criadores da Cia e do Grupo de Dança Moderno em Cena podem se organizar em solos, duos e trios para elaborarem pesquisas cênicas paralelas ao trabalho do grupo como um todo. Promovendo investigação em dança contemporânea e dialogando com outras linguagens artísticas a gosto de cada proponente. Há um espaço para a exposição de videodanças também.

coreográficas improvisadas para em seguida finalizar com uma instalação cênica audiovisual. Foram feitas duplas novamente e em seguida divididas em dois grupos, separando os pares. Enquanto um dos grupos permaneceu na sala de dança o outro se deslocou para um espaço fora.

O grupo que ficou na sala foi instigado a desenvolver raciocínios coreográficos de Sensorialização, num sentido de busca por micro-percepções internas do corpo e, nesse sentido, desenvolver experimentações solo. Enquanto isso, o segundo grupo teria um tempo para experimentar todas as ferramentas possíveis da sua interface como: tipos de *zoom*, filtros de imagem, ângulos, efeitos etc., antes de entrar na sala com o primeiro grupo e registrar a experimentação da dupla correspondente. Decidi pelo raciocínio de Sensorialização para incitar a pesquisa por movimentos mais ínfimos e minimalistas e não tão geométricos e desenhados como os que se mostravam recorrentes nas experimentações de Projeção e Corporificação.

Esta etapa foi desenvolvida em dois dias diferentes para que todos pudessem vivenciar os dois posicionamentos: o *endo*, do bailarino, e o *exo*, do videoartista, que manipula a interface criativa. No entanto, optei por fazer uma distinção no grupo responsável pelo registro. No primeiro dia o grupo do dispositivo deveria registrar imagens fotográficas enquanto que no segundo dia deveriam captar imagens em movimento. Essa oposição proposital tinha o objetivo de apresentar dois usos e duas percepções diferentes sobre as imagens digitais.

Figura 10: Registro em fotografia com aplicação de filtro de imagem pelo intérprete-criador Wanderlon Cruz.



Fonte: Arquivo pessoal de Luiz Thomaz Sarmiento.

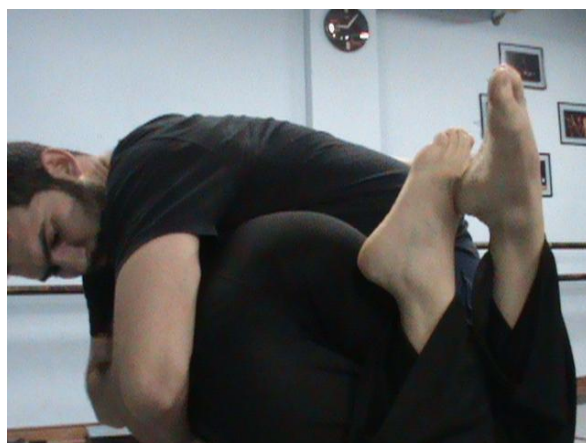
Passado um tempo de mais ou menos 30 minutos de registro da dupla, instiguei o grupo da interface a observar os demais corpos espalhados na sala e a registrá-los também. Ao mesmo tempo em que os corpos intitulados pelo grupo de “corpos coisa”, os propositores das imagens, poderiam também interagir entre si. Ao término de cada dia compartilhávamos as imagens para os demais e conversávamos sobre a proposta coreográfica daqueles que dançavam com seus corpos e também dos que dançavam com as interfaces. Tentando responder a questões como: o que vocês estavam dançando? O que vocês conseguiam captar de significativo nas experimentações corporais de sua dupla?

Figura 11: Registros fotográfico dos “corpos-coisa” em interação.



Fonte: Arquivo pessoal de Luiz Thomaz Sarmiento.

Figura 12: Experimentações corporais em interação.



Fonte: Arquivo pessoal de Luiz Thomaz Sarmiento.

Nos experimentos videocoreográficos 3 elaborarei também uma instalação cênica utilizando os vídeos que os sujeitos haviam desenvolvido até aquele momento da pesquisa para servir de estímulo estético para a pesquisa coreográfica. Reuni 4 edições que elaborei com alguns dos vídeos brutos cedido a mim pelos intérpretes-criadores,

sendo 1 vídeo resultante dos EV1 e os outros 3 dos EV2. Utilizei dois projetores dispostos em pontos diferentes da sala voltados para uma das paredes laterais do local. Um deles ficou conectado ao meu notebook enquanto o outro manteve-se ligado a uma câmera de vídeo Sony Handycam HD. Espalhei papéis e canetas pelo chão por todo o recinto para que a qualquer momento da experimentação os intérpretes-criadores pudessem pausar seus exercícios e anotar *insights*, ideias, pensamento, que surgissem naquele momento.

Os sujeitos não sabiam o que ia acontecer previamente. Os direcionamentos iniciais foram bem simples: espalhados na sala, cada um deveria olhar para o horizonte e criar uma imagem-pensamento, uma imagem-estímulo que poderia ser realística, abstrata etc. Em seguida cada um foi conduzido a olhar para a palma de sua mão e lá imprimir essa mesma. Da mão para a carne, a imagem-pensamento tinha de ser incorporada e refletida na movimentação que se iniciaria desenvolvendo uma improvisação individual ou coletiva. Com a sala em penumbra, coloquei uma música instrumental e os deixei livres para experimentar. Após um determinado tempo destampeei o projetor que estava conectado ao notebook e foi possível visualizar a primeira videocorporeidade. Imediatamente eles pararam e observaram.

O vídeo do bailarino Luiz Henrique Santana sobre a vida de um bicho é linear e minimalista conforme já explicitado no tópico sobre os EV1 e associado à sonoridade eletrônica que empreguei na edição criou um ambiente de introspecção na sala de dança. Alguns continuaram a observar o vídeo, outros seguiram sua improvisação e outros ainda começaram a escrever nos papéis. Mas as proposições corporais se mostraram bastante sutis e introspectivas com uso de movimento com peso leve, fluxo contínuo e velocidade lenta. Na maioria dos sujeitos predominava a qualidade de movimento sustentada e até mesmo condensada acompanhada de espasmos de movimento explosivo. Eles pareciam estar em uma nova fase de resensibilização.

Assim aconteceu com os demais vídeos. O segundo, novamente de Luiz Henrique e filmado pela bailarina Luiza Monteiro foi acrescido de um efeito de *gamma correction*⁵⁷, branqueando a imagem. A câmera fazia planos detalhe constantes. O bailarino e a videoartista criaram um diálogo de ver e ser visto. A câmera iniciou um

⁵⁷ Filtro de imagem do programa de edição Adobe Premier.

plano sequência⁵⁸ a partir de um plano detalhe na mão direita e seguindo pelo rosto dele até mostrou um olhar curioso e confuso que quase nunca encontrava o olhar da câmera. Em um determinado momento o intérprete encontra a câmera e sugere medo e desconfiança para com aquele corpo que parece acuá-lo em plano *plongé* (de cima para baixo). Logo depois a câmera sai do campo visual do intérprete e esse retoma uma relação que parece também configurar um auto-reconhecimento do corpo tal qual na videocorporeidade do bicho. Não houveram cortes em nenhum dos vídeos acima.

O terceiro vídeo foi o registro em câmera subjetiva das duplas Ercy Souza e Luiza Monteiro, assim como de Daiane Gasparetto e Luiz Henrique Santana. Os dois registros foram unidos em uma só videocorporeidade. Com a intenção de fazer uma ligação entre a visão de cada um dos indivíduos de um par resolvi inverter o olhar da segunda pessoa construindo um percurso que começava e terminava na posição inicial da coreografia mas apresentando o olhar do outro, contrário ao primeiro. Por exemplo: deixei o vídeo de Luiza Monteiro na sequência original de *frames* segundo o roteiro expresso na página 85, enquanto que no momento em que seria a vez de vermos a visão do Ercy Souza, optei por reverter e começar de trás para frente. Isso quer dizer que a primeira parte (Luiza) termina num ponto, e a segunda parte (Ercy) inicia no mesmo ponto e encerra na posição inicial da coreografia. Só que desta vez com o ponto de vista de Ercy.

A quarta e última videocorporeidade foi a montagem de registros realizados em grupo pelos intérpretes-criadores: Aline Maués, Bruna Cruz, Danielly Vasconcelos, Luiz Henrique Santana e Wanderlon Cruz, sem título, na Escola de Teatro e Dança da UFPA. Nesse vídeo o processo de edição foi mais incisivo apresentando uma construção narrativa alinear. Utilizei sobreposições de imagens, efeitos de cor e contraste além de reverter alguns *frames*.

Durante toda a experimentação eu lançava esporadicamente a pergunta “o que vocês veem?”.

Pouco mais de meia hora depois eu destampeei o segundo projetor que, conectado à câmera de vídeo ligada e filmando as ações dos intérpretes-criadores passou a projetar as imagens em tempo real da improvisação cênica e das videocorporeidades. Levou um

⁵⁸ “[...] designa um plano longo o suficiente para conter o equivalente factual de uma sequência (isto é, um encadeamento de uma série, de *vários* acontecimentos distintos).” (AUMONT, 1995, p. 43)

tempo até que todos percebessem a transmissão simultânea, talvez todos só tenham percebido de fato quando eu solicitei que todas observassem as bailarinas Luiza Monteiro e Daiane Gasparetto interagindo entre si e conjuntamente com as imagens em tempo real⁵⁹. A experimentação durou mais ou menos uma hora e vinte minutos e para encerrar fizemos o diálogo final.

Figura 13: A bailarina Luiza Monteiro em experimentação com a projeção de sua imagem digital.



Fonte: Acervo pessoal de Luiz Thomaz Sarmiento.

3.3.1 Diálogos Hipercoreográficos

Esse último diálogo está dividido em duas partes. A primeira se refere ao diálogo realizada no dia da primeira etapa dos Experimentos Videocoreográfico 3 enquanto que a segunda é relativa ao dia da instalação cênica. Ainda assim os pensamento se cruzam e se interpenetram até porque os EV3 se deram em dias seguidos. Tentei transcrever cronologicamente os depoimentos, no entanto, cruzei com as anotações feitas pelos intérpretes-criadores nos papéis e também com apontamentos meus para construir uma comunhão reflexiva necessária à compreensão do pensamento construído coletivamente.

⁵⁹ “Denominação para o tempo de reação do computador, muito breve em relação à capacidade de percepção humana, pelo qual se tem a sensação de instantaneidade entre ação e reação.” (GIANNETTI, 2006, p. 209)

As palavras em itálico representam os escritos nos papéis enquanto as normais são os depoimentos registrados em vídeo. As falas entre colchetes são apontamentos meus enquanto as falas entre parênteses são apontamentos da pessoa que escreveu ou que está lendo. Os nomes em negrito determinam de quem é o escrito, o depoimento, ou ainda quem está lendo.

3.3.1.1 Parte 1

Christian: *As imagens estão mais na minha cabeça do que em minha visão. O cenário real converte-se em correspondência imagética.* (Grifo nosso)

Somente vemos as coisas ou também vemos a ausência delas?

Eu queria falar sobre que eu escrevi sobre ver a ausência das coisas. É porque tinha vezes que eu olhava, e eu não lembro o que foi que eu vi, mas eu olhei e o que eu vi foi a ausência das coisas entendeu? Eu não sei como é que eu explico. Eu não vi o que estava lá, eu vi a ausência do que não estava. Eu não vi o que “tava” lá eu vi a ausência do que não estava.

Bruna: Então tu viste o que não estava?

Christian: Não eu não vi o que não tava eu vi a ausência deles.

Ana Flávia: Mas essa ausência era uma coisa imaginária?⁶⁰

Christian: Eu não sei como é que é isso. Eu não imaginava. Não tem coisas aqui em cima não é? Não tem coisas aqui. Então nós estamos vendo a ausência dessas coisas.

Luiza: Tu não podes ver a ausência de uma coisa se tá ausente e tu não sabes o que é. Tem que saber o que é a coisa.

⁶⁰ Esta participação da Prof^a Dr^a Ana Flávia Mendes Sapucahy se deu pelo acompanhamento ocorrido na pesquisa de campo.

[Encerra-se aqui essa discussão. Pausa seguida pela continuidade da leitura]

Luiza:

Vejo

Me sinto pele e vida (Nesse momento eu estava normal dançando e cantando)

Vejo minha sombra (Quando eu vi a sombra de alguém que eu acho que era a Aline, aí eu disse “opa eu quero ser sombra”⁶¹. Eu sendo a outra sombra. Fiquei assim: pele-vida-presença-sombra)

De repente me vejo real e virtual (Quando percebi que havia uma câmera me filmando e eu não consegui identificar onde estava essa câmera)

Quero me duplicar

Quero ser e estar ao mesmo tempo

em campos diversos e por diversos olhares (Então agora eu quero ser mais olhada. Ai eu vi que era a câmera e eu ficava percebendo as cores e me perguntando de onde vinha até que eu descobri.)

mas quem me olha?

Não sabia que estava sendo vista, mas estava

E gostei do que vi que viam de mim. (Grifo nosso)

(Porque tu estás lá e tem uma coisa te olhando e tu não sabes de onde é e quando eu percebi de onde era eu comecei a jogar com isso)

Aline: Em um outro vídeo que era praticamente só o rosto do Luiz eu tive muito essa sensação do que é que ele tava vendo quando ele estava sendo filmado. Porque querendo ou não o foco era sempre o rosto dele mas ele estava sempre olhando pra um outro lugar e não para a câmera. Aí me deu vontade de ficar olhando “pro” espaço, pra mim mesma. Eu fiquei curiosa com o foco.

Luiz lendo Bruna: *A mão pode ser uma pluma, que nunca para de se mover, pendendo para baixo, lançada para cima, sem cessar. Ela também pode ser uma lâmina*

⁶¹ Ser sombra significa agir como se fosse a sombra de outra pessoa.

e me quebrar, me cortar em partes. Também posso fazer o caminho inverso com ela e reunir meus pedaços.(Grifo nosso)

[A mão da bailarina Bruna pode ser comparada à mão que representa o mouse na tela do computador a qual em *softwares* de edição de vídeo pode recortar a imagem e fragmentos assim como inverter a temporalidade dos *frames*]

Bruna: Sobre essa última parte eu fiquei pensando no vídeo. Porque na verdade eu estava utilizando a minha mão e eu estava enxergando uma pluma pois ela estava super leve. Depois ela caiu no chão aí não tinha mais como ela subir. Aí eu inventei outra história. Ela era uma lâmina e eu ia me cortando inteira e quando cortava eu me espalhava. Ai eu podia voltar como se fosse um vídeo voltando ao contrário tipo coisas impossíveis. Era legal pois eu ia e cortava e voltava.

Aline: quando o Christian falou da ausência e a Luiza falou da imagem e da sombra me veio numa hora e eu escrevi uma coisa porque eu não estava teoricamente com saudade de nada naquele momento, nada que me fizesse falta mas eu também senti essa coisa da ausência de alguma forma, uma melancolia ou individualidade e eu escrevi o seguinte.

Melancolia. Uma imagem dentro de outra imagem. Aqui, ali, novamente aqui, em todos nós um pouco de luz, um pouco de câmera. (Grifo nosso)

[A imagem dentro da imagem, o signo dentro do signo, o corpo dentro do corpo: as imagens visivas e visíveis imersas no signo corpo. Nós vemos o corpo atual por meio do reflexo da luz na pele, nos cabelos e nas roupas: a imagem do corpo é um reflexo. Vemos o corpo digital por meio da produção de luz nos projetores e nas câmeras: a imagem do corpo é uma luz.]

Aline: Foi o que me remeteu a isso. Eu olhava e tinha um corpo mas se eu fechasse o olho já era outro corpo, outras cores. Já não tinha nada a ver com o que eu tinha visto sei lá é uma sensação de efêmero. Mal começou e já acabou.

[O movimento da dança presencial é efêmero: nasce para morrer. A imagem digital é intangível, impalpável, tal como a morte. “[...] as imagens técnicas são superfícies construídas com pontos” (FLUSSER, 2008, p. 16). Dança e imagem digital se completam na efemeridade de suas imagens. São formas expressivas da beleza da morte]

Wanderlon lendo Andreza: *um ponto com um vácuo empouradiço é como me sinto, a quebra da minha participação faz-me reportar as primeiras experimentações desse processo e valer-me dos conceitos trabalhados anteriormente (antes desse processo). Tais conceitos como lateralidade, profundidade, fluência, cinesfera, altura, ângulos, desequilíbrio (fugas) com relação ao “centro”, extensão dos movimentos. Sensações: calor, tranquilidade, “afeto”, “confiança”, “ansiedade”, frio, segurança, controle, repressão, extasiado, contemplação.*

Andreza: É por que eu senti também que ao mesmo tempo que eu estava experimentando as coisas eu também conseguia observar nas outras pessoas essas mesmas sensações. Como se ao mesmo tempo em que eu contemplasse eu conseguisse viver nessas pessoas. (Grifo nosso) E quando ele [Christian] falou nessa ausência, eu não sei se foi a música, não sei se foi a relação de ver a duplicação dos vídeos mas eu senti algo muito estranho como se eu estivesse vendo um filme antigo e ao mesmo momento uma reprise desse filme em uma versão atual. Naquele inter-jogo entre antigo e novo, empoeirado e limpinho...E no vídeo do Luiz e da Dai [Câmera subjetiva] – me deu um dor de ausência. Eu não senti falta de nada mas sim uma melancolia. Aí eu comecei a ver pedaços como a Bruna falou. Engraçado como as coisas ficam interligadas. Daí eu comecei a improvisar como se eu estivesse despedaçada e esses pedaços fossem físicos de você cortar, abandonar, massacrar e despedaçar alguma coisa e ao mesmo tempo pedaços afetivos: “me arranca isso”, “sinto falta daquilo”, “não te quero mais, não te quero agora, não dá”. Esse tipo de coisa.

Bruna: Eu pensei numa coisa quando tava naquela parte que a Luiza e a Daiane estavam dançando e tu falaste pra gente olhar pra lá. Aí eu me perguntei “por que ele quer que a gente olhe pra lá?”. Aí eu vi que tinham um monte de sombras, um milhão de sombras como se estivesse um espelho na frente do outro. E daqui olhando direto

não parecia tão real mas do espelho parecia que era um monte de Luizas dançando, parecia que tinha outra sala ali.

Luiza: Tiveram duas horas que mais me marcaram na improvisação toda. Foi essa hora que eu citei de acionar a câmera pois eu fiquei pensando que em algum momento ele [Eu, o pesquisador] vai filmar o que a gente está fazendo agora só que na hora que aconteceu eu não esperava. E o segundo foi quando a Daiane me pegou pra dançar. Eu estava parada, tranquila fazendo alguma coisa e de repente a Daiane me puxou e eu fiquei pensando “ai meu Deus o que ela quer”. E foi depois potencializado por tu dizeres pra eles olharem pra gente. Ai eu escrevi assim:

Me tiraste de meu real e me colocaste no teu real. Para mim virtual por teus ideais. Colocaste-me na tua e te retiraste fazendo o teu parte do meu e deixando a tua história para eu recriar e tornar real a partir de meus virtuais impregnados da tua realidade.

[Isso é dança imanente: o resultado das interações, das trocas sensíveis, continuidade, perpetuação. Transitar entre o virtual e o real da dança. A dança não se encerra no corpo pois suas imagens impregnam outros corpos, ressignificando-os. As imagens corporais são imanências para a hipercoreografia]

Feliciano: *Vi um menino de olhar assustado e carinhoso que eu não conheço me fazia perguntas. Perguntava se eu queria dançar na parede também. Só não fui porque não sabia o que fazer.*

Christian lendo Feliciano: *Queria poder, nas minhas palavras aqui escritas, que houvesse a possibilidade de ver o que estou vendo mesmo. Em outro papel coloquei que o personagem de um dos vídeos me convidava para dançar na parede também, mas não fui porque não sabia o que fazer e também porque não conseguiria entrar na parede. De repente era possível, foi incrível. A bailarina que estava na sala comigo estava ao mesmo tempo na parede junto com o personagem do olhar assustado. Eu vi o vídeo, a bailarina dentro do vídeo, a sombra dela interferindo no vídeo e ela dançando na sala. Me juntei a eles.*

Feliciano: Foi bacana porque foi uma viagem muito louca quando tu ligaste o vídeo. E aí no vídeo do Luiz eu não reconheci logo de cara que era ele, [...] depois que eu identifiquei. [...] E eu coloquei aí que parecia que o personagem estava me convidando pra dançar junto. Só que eu não sabia o que fazer porque eu não queria fazer isso parar na parede e sentir a parede, então eu não sabia o que fazer e eu fiquei esperando o vídeo me tocar [...]. Eu sempre esperei os vídeos acabarem pra eu começar a experimentar alguma coisa e aí de repente eu vi aqui no vídeo as cores da Luiza que foram a cores que eu vi passarem por debaixo das minhas pernas. Aí eu não estava entendendo porque eu achava que tu tinhas montado alguma coisa em outro dia e ela estava com essa mesma roupa. E ela estava aqui e depois estava lá e tinha a sombra dela. Foi uma coisa muito bacana. Aí eu vim e me juntei a ela no vídeo. Foi bem legal, muito doída essa imagem.

Daiane: A primeira parte foi bem fragmentada tanto que as coisas que escrevi não tinham nada a ver. Eu estava pesquisando coisas bem aleatórias, viajando. Mas foi uma coisa que ficou repercutindo que tu ficaste falando: “o que vocês estão olhando” então me vinha essa repetição. Mas eu estava buscando coisas totalmente aleatória tanto que tem uma coisa que eu coloquei aí e que leram “nem tudo que reluz é ouro...” eu estava viajando na maionese e quando eu abri o olho tu [Eu, o pesquisador] tinhas ligado a luz forte aí me veio um tirinha da Mafalda em que aparecia o Felipe e a Mafalda dizia: “nem tudo que reluz é ouro” - e ele respondia: “ah, agora só falta tu me falares que o sol é uma bijuteria”. Me veio imediatamente na cabeça. Eu não estava nem pensando na Mafalda. Depois de um certo momento eu fui pra parede, eu nem sei porque eu fui pra parede porque eu estava tão morta que eu não sei o que me levou só sei que me deu vontade de empurrar. Primeiro me deu vontade de tocar aquilo [a imagem] e como aquilo não era palpável, era uma parede, aquilo foi me dando uma agonia. [...] A partir disso eu comecei a perceber as sombras e meu mundo mudou (risos). Tudo virou sombra. Aí, ao mesmo tempo em que eu queria empurrar a parede eu queria empurrar a sombra. [...] Tanto que quando a Luiza veio pra cá eu fiquei meio impressionada.

Luiza: Por que tu me puxaste pra dançar?

Daiane: Pois é, quando ele apontou a câmera pra cá eu comecei a ver as pessoas que estavam multiplicadas aí eu pensei assim até onde vai? Sabe quando a gente afasta um objeto da parede? Tipo quando a gente está em casa com uma vela quando falta luz e aquela imagem cresce? A Luiza estava supergrande aí eu falei que ia colocar a Luiza pequena. Aí eu levei a Luiza bem perto para ela ficar do tamanho real.

Luiza: É a ausência.

Daiane: Não é nem a ausência é esse duplo que é o si mesmo que é a parede: a sombra.

Nem tudo que reluz é ouro. Só falta dizerem que o sol é uma bijuteria.

Olha

Olha

Mira

Os escritos de Christian Perrotta sobre as imagens estarem mais em sua cabeça do que em seus olhos reflete as duas categorias de imagem proposta por Ítalo Calvino e apresentada no primeiro capítulo: imagem visiva e visível. Essa fala demonstra um descompasso entre a imagem que se cria mentalmente do corpo e a imagem que se vê da imagem corporal pensada que reflete nas escolhas dos raciocínios coreográficos. Fato que aparece em outros depoimentos.

Luiza Monteiro poetisa sobre o momento do reconhecimento de seu duplo na cena: a imagem digital. Desenha-se aqui a base do entendimento que construo sobre a hipercoreografia. Nela o signo do corpo encontra suporte não apenas na carne mas também no ambiente digital, seja ele fotográfico ou videográfico. No caso do EV3, em que se tratou de uma proposição cênica utilizando videoinstalação, o signo corpo estava hipermediado pois em decorrência da percepção da mediação em tempo real o bailarino pode transformar os significantes corporais, resiginificando-o infinitas vezes. O desejo pelo duplo, pela imagem, por multiplicar-se e estar em diversos lugares ao mesmo tempo é uma condição oferecida pela contemporaneidade por meio do ciberespaço.

No tempo real do ciberespaço, oferecem-se aos indivíduos mais possibilidades: a identidade torna-se fragmentada quando convertemos o que somos de múltiplas maneiras. Como construímos e reconstruímos o eu depende muito do crescente número de pessoas que encontramos e de como elas nos respondem. Se alguém pretende participar satisfatoriamente do corpo de uma comunidade virtual, possuir vários eus não é apenas possível mas necessário: algo inevitavelmente ditado pela tecnologia.” (LIPTON *apud* RÜDIGER, 2002, p. 101)

Essa ruptura do eu fora proposta até antes do advento do ciberespaço mas o ambiente digital gerou, para muito teóricos, a radicalização, a massificação – bem aos moldes que os meios de comunicação de massa fazem – e a conscientização sobre as multiplicidades da subjetividade. O ciberespaço abrange toda uma rede de interconexões como a Internet e que não esteve incluída diretamente nos experimentos mas tangenciar sua teoria ajuda a compreender o fenômeno da multiplicação da subjetividade que reflete ou é reflexo também da multiplicação das imagens corporais. A questão da subjetividade fragmentada não é foco desse estudo que se detém a questão imagética mas há muito estudos que se aprofundam nessa questão e que pode ser observadas em obras como a supracitada *Elementos para a crítica da cibercultura* (2002) de Francisco Rüdiger. Nela o autor discorre sobre diversos pensadores pré-cibercultura como Nietzsche e pós-cibercultura como Bolter e Grusin, os quais:

[...] chamam a atenção para duas racionalidades ou estratégias em jogo no seio das novas tecnologias. “Quando estamos diante de meios que operam primariamente sob a lógica da imediação transparente (realidade virtual e computação gráfica tridimensional) vemo-nos como um ponto de vista imerso num ambiente visual aparentemente infinito” no qual “possuímos a liberdade de alterar nossos eus através da alteração de nosso ponto de vista e de estabelecer empatia com outros ocupando o seu ponto de vista”. Os ambientes ligados em rede e sustentados por multimídia digital se caracterizam ao invés pela multiplicação acelerada de contatos e ensejam “uma definição do eu cuja qualidade chave é não tanto a de estar imerso quanto a de estar conectado ou interrelacionado”, permitindo aos autores enquadrá-las no que chamam de “lógica da hipermediaticidade”. (Bolter & Grusin, 1999, *apud* RÜDIGER, 2002, p. 76)

A instalação cênica como ambiente de criação coreográfica proposta nos EV3 perpassa essa lógica da hipermediaticidade buscando nos princípios da Realidade Virtual e na multimídia digital a desterritorialização dos bailarinos, ou talvez a não preocupação com a territorialização; o deslocamento do ponto de vista numa proposta

endoestética; culminando na interrelação entre o corpo orgânico e a imagem digital na pesquisa de movimento para a dança contemporânea: a hipercoreografia. A hipermediaticidade é conferida à medida que a dança ocorre na forma de uma performance ao vivo mas também pode ocorrer com manifestações como a videodança. Nesse caso devemos pensar não apenas na hipermediaticidade mas também na hipermediação da dança sob o signo do corpo.

Tanto o eu hipermediado quanto o eu virtual não são distintos, mas complementares pois dependem de “estratégias alternativas para obter um objetivo, que é o de desfrutar de uma [auto]experiência real ou autêntica” (p. 233). O sujeito digital é movido pela vontade de se presentificar, a si e aos outros, de maneira imediata, seja ocupando pontos de vista oferecidos pela máquina, seja assumindo os vários papéis e figuras que ela enseja, “permitindo que ocupemos o posto e, portanto, o ponto de vista, de pessoas ou criaturas diferentes de nós mesmos. (*idem*)

Os experimentos que realizamos com esse uso da câmera me fizeram refletir sobre as possibilidades de participação do observador na cena de dança contemporânea que, entre seus rompimentos com parâmetros estéticos clássicos e modernos da dança, propõe também uma participação mais ativa do espectador. Nesse ponto seria relevante pensar em como o espectador poderia imergir na cena de dança. Tal como o teatro em formato arena propõe uma visão quase global do palco ou como artistas do movimento modernista do cubismo propuseram uma visão multilateral dos objetos, penso ser possível uma visão hipermediada do corpo por meio do uso de imagens digitais na danças em mediação tecnológica, e na qual sejam possíveis múltiplas visões das ações cênicas, do corpo, do gesto, enfatizando a alteridade das visões de mundo.

A forma como vemos, pensamos e interagimos no mundo nos é propiciada pelo aprendizado social. Logo, mesmo o que pensamos sobre nós mesmos, a construção que fazemos de nosso “eu”, nossa imagem, é construída socialmente através da interação com o outro. Vemo-nos com o olhar do outro, e a utilização de um olho-máquina — a câmera — e de um cérebro-máquina — o computador — só potencializa as formas como construímos visões sobre nós mesmos e sobre o mundo. É a essa construção de múltiplas visões do corpo e do gesto observada nos intérpretes-criadores da Cia Moderno de Dança que chamo de *hipercoreografia*.

O prefixo *hiper* dá ao radical da palavra um sentido de posição superior, excesso; excesso esse que constitui a sociedade ocidental contemporânea: excessos de imagens, de informações, e por que não de coreografias? A hipercoreografia seria a hiperimediatização da coreografia presencial dada a condição virtual que as tecnologias digitais atribuem ao corpo e à dança na interface entre realidade atual e virtual. O lugar da interface seria o de, através da hipermediação, produzir imagens corporais que potencializem as condições de visibilidade de si do intérprete-criador.

3.3.1.2 Parte 2

Thomaz: Como foi pra vocês experimentarem corporalmente e ao mesmo tempo se verem através dessa imagem agora? Do que vocês faziam e do que vocês viam do que estava fazendo?

Luiz: Foi diferente pra mim porque quando eu estava fazendo. A sensação que eu tinha é de que eu era um artrópode. Eu sentia muito bem as minhas articulações e quando eu vi o vídeo eu senti tudo muito mais escorrido e aí eu pensei muito mais como um anelídeo. Eu achei muito engraçado essa diferença porque a qualidades dos movimentos é muito diferente entre a sensação que eu tinha e o que eu via.

[Diferenciar o que se sente do que se vê. O que se vê é o que se sente? A imagem que fazemos de nós mesmo (*endo*) é a mesma que vemos (*exo*)? (In)determinável. O processo de criação em arte habita o abismo entre o pensar, o fazer e o ver o resultado. O que sentimos quando criamos sob a égide do efêmero, seja na dança ou nas artes digitais é a presença da ausência como bem colocou o bailarino Christian Perrotta pois nem o gesto nem a imagem digital conseguem ser tocadas em sua completude.

Toda arte é sensorial e motriz, pensa por sensações e movimentos, integrados ou divergentes. Mas o que faz sentir a potência de virtualização de uma dada imagem é seu halo de indeterminação, não determinável seja idealmente, seja em futuro próximo ou longínquo. A imagem é virtual porque se “mantém” indeterminada, ela nos mantém em contato com o que não é: o invisível e o inaudível, o ausente e o impossível, o por lembrar e o por vir (LUZ, 2010, p. 16)]

Feliciano: tem uma diferença muito grande. Quando eu estava experimentando era muito fragmentado por conta do estímulo que eu absorvi. Então era tudo muito fragmentado. Eu mexia a perna uma hora depois eu mexia um braço, mexia poucas vezes o corpo todo em conjunto. E aí nem sempre o que eu estava fazendo estava a vista de quem estava filmando, tanto a Bruna quanto os outros que passavam por mim. Então eu sabia que eu estava experimentando alguma parte mas essa parte não apareceria no vídeo. Eu experimentei muito, foi até bastante cansativo pois como tinham muitos espasmos, tinha muito a coisa da força, dos movimentos condensados até mas sem muito controle então era muito cansativo. Até a Luiza falou “ah o Feliciano ainda não saiu daquela posição” e não aparecia a experimentação toda pois era o olhar de quem estava editando, registrando essas imagens. Então era o que ele estava buscando porque o que eu estava experimentando era uma experimentação minha, a partir desse artista, e a experimentação do vídeo, do olhar, é uma experimentação diferente da minha, é de um outro artistas. Então *além das sensações do corpo que estava ali, dos movimentos que estavam ocorrendo ali naquele corpo, no caso eu, haviam outras coisas juntos. Tinha o ângulo, tinha o espaço e a textura que ele queria fazer, que tipo de imagem ele queria propor com os efeitos que o dispositivo tinha de velocidade, zoom. Então é uma outra coisa, uma coisa maior.* (Grifo nosso) Então se eu for pensar (analisar) apenas na minha experimentação corporal ela ficaria uma coisa reducionista. *Ela ficou muito mais amplo nesse sentido dos vários olhares além do meu corpo e da minha experimentação.* (Grifo nosso)

Luiza: quando eu tava no primeiro grupo (*videomakers*) eu fiquei muito curiosa de saber qual estímulo tinha sido dado pra eles. E quando foi a nossa vez eu perguntei se era o mesmo estímulo e disseste que sim. E aí a primeira coisa eu percebi foi forma diferente que o nosso grupo teve de se movimentar em comparação ao primeiro grupo. Isso eu achei interessante. E a segunda coisa é que não da pra não levar em consideração a presença do dispositivo móvel. *Foi engraçado: nós estávamos aqui todo e de repente abriu-se a porta e entraram todos os dispositivos móveis e eu pensei: “Opa nós vamos ser filmados. Nós vamos começar a ser registrados a partir de agora.” Eu senti o meu corpo se dilatando porque eu sabia que vinha um olhar pra cima de mim, eu sabia de quem era olhar que era da Aline. Então eu queria experimentar as coisas a partir daquilo que tu tinhas colocado mas eu queria fornecer os melhores detalhes e as*

melhores sensações e exteriorizações daquilo que eu estava sentindo para que a pessoa pudesse captar, no caso o dispositivo móvel e depois quando todos pudessem [me registrar] mais ainda. Então eu queria além de me permitir e de experimentar só comigo eu queria que esse olhar pudesse enxergar isso. E quando a gente vê no vídeo, o registro, a gente percebe a hipervalorização, a hipercoreografia, disso porque são coisas tão pequenas tipo o cabelo. E o olhar lá ele recorta, ele mostra as fendas as frestas. Ele vai no cabelo que de acordo com a aplicação do efeito vai modificar e ficar loiro. Então eu pensei muito nisso, nesse jogo. Pensei naquilo que eu estava sentindo e eu queria permitir que o olhar do outro que não era naquele caso a plateia em uma apresentação que a gente está acostumado, mas eu queria permitir os melhores detalhes, os melhores ângulos e as melhores experimentações daquele momento pra poder ser transformado, valorizado de alguma forma. Então a presença da filmagem ela é completamente motivadora nesse sentido e quando a gente assiste o vídeo a gente percebe o quanto isso fica grande; como o que a gente tava fazendo ali às vezes meio desconectado dos outros foi recortado ou foi usado como uma moldura. Tu estavas ali em relação ao outro e de repente ele vai pra baixo de ti e te usa como moldura para o outro. A gente acaba querendo que nosso corpo seja uma ponte pra alguma coisa entre o dispositivo e a gente, entre a pessoa que esta manipulando o dispositivo. (Grifo nosso)

[O corpo começou a experimentação construindo um raciocínio coreográfico de Sensorialização até o momento em que a interface criativa entra em cena e os demais raciocínios são acionados: pensar nas imagens captadas – Projeção –; pensar no corpo como construtor de imagens corporais e como moldura para os outros corpos – Corporificação –. A interface induz ao desejo narcísico de se ver.]

Ercy: Bom com relação à filmagem [...] pra mim foi o que mais ficou das duas experimentações. Tanto na parte em que eu fui filmado quanto na que eu passei a filmar. Aí quando eu passei a filmar quando eu terminei o último vídeo a primeira coisa que eu pensei e que agora me recorreu vendo os vídeos é que *o corpo, eu vou usar uma palavra que e bem forte mas o corpo que tá sendo filmado é coadjuvante ali para o que eu estava fazendo porque a minha ideia era explorar tudo o que eu podia com aquele dispositivo: tipos de cores, de formas, de ângulos, de sons, de tudo, rotação. E o corpo*

por muitas vezes eu nem me apercebia de algumas coisas só quando tinha algo que ali no processo me chamava atenção que eu focava mas já pensando que ia ficar legal brincar com a cor disso, com a cor daquilo, mas não estava tão relacionado ao que o corpo estava me passando. (Grifo nosso) [...] Talvez ele tenha passeado numa viagem que eu não tenha chegado nem perto diretamente mas não foi minha intenção. A minha intenção foi essa exploração pelo dispositivo. Isso que me instigou mais.

[O depoimento acima direciona a um raciocínio videográfico, da esfera do dispositivo e da dança possível com as ferramentas que ele oferece sem a necessidade do corpo que dança. A dança está presente mas o corpo está levemente ausente. Mais uma face da presença da ausência. Talvez sem o corpo ele procuraria um outro conteúdo, um outro objeto para fazer sua arte. Mas o corpo estava lá e foi a desvalorização do corpo que valorizou a interface. No entanto, as imagens continuam sendo a soma de ambos não importando a percentagem de valorização.]

Christian: O foco para mim estava mais no foco do que no objeto. Como fazer ficar mais interessante aquilo que estava ali.

[Idem]

Feliciano: Parece mesmo que todo mundo teve essa preocupação com o processo mas por exemplo o do Christian eu já não achei tão longe do objeto, do corpo. [...] O do Ercy parecia em algumas partes, poucas até, parecia muito registro mesmo, só. Ele priorizou em algumas partes câmeras mais gerais, mostrando varias pessoas. Dava pra ver outras pessoas filmando. De vez em quando ele filmava as pessoas filmando. Então pareceu mais essa coisa do registro já o do Christian não pareceu tanto.

Ercy: Isso ficou bem forte mesmo quando eu fiz a parte fora a Andreza. *Quando eu “tava” na Andreza tinha o corpo específico pra eu ficar pesquisando [...] ai eu tentei fazer como nos quadros da Tarcila⁶² [do Amaral], eu tentava pegar uma parte do*

⁶² Tarcila do Amaral (1886-1973) foi uma pintora brasileira expoente na arte moderna. O intérprete-criador se refere as proporções diferenciais que a artista atribui ao corpo em pinturas como o famoso “Abaporú”(1928).

corpo e ampliar ali e deixar o resto como se fosse por trás disso, menor, entendeu? Como se aquela parte fosse maior que o corpo inteiro. Então eu tentei fazer um jogo disso. Não necessariamente era o jogo que ela estava fazendo, o jogo que ela estava querendo passar, a ideia que ela tava ali experimentando. Eu busquei então o corpo como um objeto mesmo e explorar aquilo através do dispositivo. (Grifo nosso) Isso no começo pois quando abriu pro todo e eu vi que não tinha um corpo só tinham outras possibilidades eu não me prendi num corpo.

[Por que não falar de um pensamento videográfico de Corporificação e Projeção?]

Luiz: Quando eu tinha que filmar só o corpo da pessoa que fez dupla comigo, no caso o Christian, eu tentei centrar nele e depois eu fui explorando. Mas eu só senti mais essa liberdade de explorar o espaço mesmo, uma possibilidade de sensibilidade pela imagem em detrimento do conteúdo da imagem, ou seja, o corpo, quando eu pude explorar as interações entre os corpos. Daí eu me centrei mais no todo da tela do que nas partes.

Aline: Foram duas coisas que mais me chamaram a atenção. *O que eu tentei ver foi o que daquela pessoa me chamou mais a atenção. Vamos supor: se era o pé, se era a forma de colocar o dedo, uma forma de arrastar o corpo em determinado momento; o cabelo que se espalhava pelo chão. Eu tentei pegar esses minimalismos. Não só os minimalismo de cada corpo mas o que tem de comum entre cada corpo. Por exemplo, os takes da cabeça. Todo mundo tem cabelo, então eu pegava e colocava [a câmera] na cabeça de um aí quando saia já era outra pessoa. Então pensei muito nesses pontos em comum e nos minimalismos: o que tinha de diferente em cada corpo, e os efeitos. (Grifo nosso) Era bem confuso as vezes pois eu estava lá enlouquecida com o corpo quando eu percebia que estava muito tempo num efeito. Aí eu tinha que parar para mudar de efeito e fazer de outra forma. Aí ficou confuso as vezes se era o objetivo do exercício registrar o corpo, a pesquisa de movimento, ou se era fazer uma pesquisa com os efeitos também. Aí eu tentei fazer os dois.*

[Pensamento videográfico de sensorialização]

Bruna: *No meu caso eu não tinha como fazer os efeitos no vídeo na hora. Então eu fui registrando de uma forma mais ampla pra fazer uma edição posterior. Como teve por exemplo o do Christian que fez alguns truques de edição. O da Aline também com o negócio de sair da cabeça. Como um truque de edição eu não explorei muito isso o meu enfoque era mais captar as formas da melhor maneira possível, no melhor ângulo possível pra poder cortar se precisar. Fazer alguma coisa se precisar e aí encontrar formas boas. Formas que me chamassem a atenção. Tanto quando eu tava filmando só o Feliz [Feliciano] quanto as outras pessoas ou o grupo misturado. As vezes estavam dois aqui e três aqui e eu tentava pegar todos mas sem pegar as pessoas em volta para ver como é que ficava e ver como a cena ficava como um todo. (Grifo nosso) Mas era meio difícil com as pessoas [que filmavam] transitando. Outra coisa que me chamou a atenção pra filmar foi que, por exemplo, o Feliz ficava muito tempo no mesmo movimento, quando ele mudava de movimento eu tentava captar para registrar a maior variedade de movimentos pra eu poder depois usar. Aí eu explorei pontos mais próximos e pontos mais distantes e eu acho *que o único efeito que eu fiz de propósito foi que eu tremi câmera porque ele estava parado.*(Grifo nosso) Mas fora isso foi mais a forma e a variação de movimentos.*

[Em alguns dos vídeos registrados pelo intérprete-criador Christian Perrotta ele desenvolveu o que a bailarina Bruna Cruz chama de “truques de edição”. Em alguns casos ele utilizou a sua própria mão como moldura para criar enquadramentos não retangulares como o da câmera. Já os “truques de edição” da intérprete-criadora Aline Maués foram mais sutis: para dar uma sensação de continuidade entre os as tomadas, ela, na hora de encerrar uma tomada aproximava a câmera de uma parte do corpo-coisa e em seguida finalizava o registro e para iniciar a próxima tomada ela começava com a câmera colada ao corpo-coisa e se afastava num movimento inverso ao primeiro. Essa estratégia se assemelha ao que o cineasta Alfred Hitchcock utilizou no filme “Festim Diabólico” (1948) para dar a impressão de um plano sequência. Nesse depoimento de Bruna Cruz podemos perceber como há uma dupla estimulação entre o videoartista e o bailarino na medida em que um interfere na execução do outro.]

Daiane: O meu [registro] teve um ponto em comum com o da Bruna sobre a questão do enquadramento pra pegar as melhores formas que estavam sendo executadas no momento. Mas em relação aos efeitos tão escassos do meu dispositivo eu ficava pensando naquele efeito que poderia ficar melhor. Por exemplo, o raio-x era mais interessante para uma filmagem mais perto porque dava pra ver as vértebras do Wanderlon. Aí dava um efeito muito diferente do que se eu estivesse filmando no modo normal. Eu fiquei buscando mais essas relações do que poderia ser mas valorizado pelo efeito no corpo.

[Os filtros ou efeitos de imagem, quando bem utilizados, podem colaborar para transmitir o raciocínio desenvolvido pelo artista. O raio-x, por exemplo, pôde criar uma sensação de Sensorialização maior. Esse recurso foi usado por outros participantes mas nem sempre com esse objetivo.]

Bruna: [Enquanto videoartista] Às vezes eu tentava pegar coisas incomuns entre os corpos. Teve uma hora que eu tentei encontrar pontos engraçados tipo o umbigo todo torto da Luiza, às vezes as vértebras do Wanderlon. Às vezes eu pegava as coisas em comum para depois poder usar mas isso ficou mais nas fotos do que nas imagens de vídeo.

Thomaz: E em relação a experimentação na instalação com os vídeos e a transmissão simultânea?

Bruna: *Eu ficava avaliando o que eu tava fazendo e como estava aparecendo porque eu estava sendo vista, obviamente ampliada na imagem. Mas quando eu vi que estava sendo projetado eu quis interagir, quis manipular mesmo a imagem diretamente. Porque quando a gente sabe que está na frente do dispositivo muda um pouco a forma de dançar. Parece que a gente quer ver como vai ficar a imagem até porque simultaneamente a gente sabe como está. Mas na hora eu até tentei interagir quando via que a imagem estava lá do outro lado e eu via o Christian então eu interagia com as duas imagens: a real e a virtual. Foi bom de fazer assim, eu me senti estimulada a fazer dessa forma o movimento. Eu não estava mais me movimentando independentemente aqui pois eu estava desse lado e não tinha ninguém na minha frente então se alguém*

visse o que eu estava fazendo sem o vídeo não faria sentido; só se estivesse olhando para onde eu estava olhando que daria pra entender.

[Nesse terceiro experimento os bailarinos não puderam manipular o que a câmera estava captando, diferentemente dos Experimentos Videocoreográficos 1 e 2, mas puderam manipular o que se mostrava visível a câmera: o corpo como produtor de imagens. A dança presencial expõe a imagem corporal de forma imediata enquanto que o uso da transmissão simultânea de uma mesma imagem por intermédio digital apresenta uma imagem corporal hipermediata. Isso também pode ocorrer quando há a transmissão pela internet pois o momento no momento da performance o signo visual do corpo é multiplicado. Já quando observamos um corpo através de uma interface digital estamos vendo-o de forma mediada enquanto que na transmissão simultânea ele se encontra hipermediado. Hipermediação e hipermediação se estabelecem como princípios da hipercoreografia. O tempo é fator determinante.]

Christian: *No momento exato que eu vi que eu estava aparecendo lá atrás foi assim um choque pra mim. Foi como se eu tivesse andando na rua e eu me visse passar e eu fosse seguindo e descobrisse aquele é o real e que eu na verdade não existo. Como se aquele virtual fosse o real e eu estivesse vendo essa realidade de fora. E aí é como se eu tivesse olhando pra mim e pensando na minha vida e tudo mais. (Grifo nosso)*

[Tal como Narciso, Christian Perrotta parece se encantar por sua própria imagem e duvidar se aquela imagem é real ou não. Quantas vezes não nos relacionamos com imagens digitais de outras pessoas por meio de *softwares* como o Skype? A imagem digital de Christian é real, sua imagem concreta é real, sua imagem corporal é virtual e se constrói na observação/percepção de si. Narciso não se apaixonou apenas por sua imagem mas por aquele ser que habitava as águas. Para Narciso aquele não era ele, era outra pessoa. Quantos de nós nunca nos vemos como outras pessoas e até preferiríamos ser outra pessoa? Talvez o mito de Narciso nunca estivesse tão presente quanto na vida contemporânea pós imagens digitais.

Luiz: A tua própria impressão do mundo, ou seja, o teu jeito de ver a partir do teus olhos não é real.

[“Percepção não é aquilo que vemos, mas a maneira como abordamos o fato de ver. E como não se pode nunca ver com os próprios olhos, somos todos um pouco cegos. Nós nos olhamos sempre com o olhar do outro, mesmo que seja aquele do espelho.” (BAVCAR, 2001, p. 32 *apud* BARDAWIL, 2009, p. 13-14)]

Christian: É como se aqui fosse fora da Matrix e a gente olhasse por uma janelinha [A tela do projetor] e visse lá dentro a Matrix. Só que a Matrix é o que é de verdade como se o virtual fosse mais importante do que o real.

Feliz: Essa sensação que o Christian teve eu senti quando a Luiza estava lá experimentando e eu a vi dentro do vídeo. E aí eu a via real, via o vídeo e ela lá dentro. Então foi sensacional a sensação na hora. *Eu via a Luiza, via o vídeo que havia sido registrado e editado e a via dentro desse outro vídeo.* (Grifo nosso) Era muito estranho e muito bacana ao mesmo tempo e aí eu fui lá ao encontro deles experimentar um pouco e escrever.

Aline: A sensação que eu tinha era de estar andando na rua cheia de vitrines, vidraças. *Eu não sei como são as outras pessoas mas quando eu estou andando e tem vários vidros e espelhos eu fico querendo olhar. Eu senti isso bem no início quando a criação estava bem solta e tal, improvisem. Aí depois começaram a aparecer os vídeos e tanto que teve um hora que eu sentei e fiquei parada olhando porque eu queria ver o que estava acontecendo. Eu queria me ver lá pela imagem: o meu olhar pelo olhar da máquina. Eu me senti muito mais observadora depois que entraram os recursos do vídeo do que fazendo mesmo alguma coisa.* (Grifo nosso)

[A atitude expressa pela bailarina Aline é a atitude de hipercoreografar: dançar e observar, criar e ver, pensar e perceber. O Narcisismo e o *voyerismo*]

Ercy: Nessa experimentação eu não vi os vídeos, somente na hora que ele [Eu, o pesquisador] disse: “parem e olhem pra lá”. Porque eu observei primeiro por duas coisas: para mim eu estava tentando chegar em um nível de aproximação da imagem que eu tinha formulado e que ele falou para a gente tentar executar [A imagem-pensamento na mão] e “tava” muito difícil. Eu fechei muitas vezes o olho pra tentar

alcançar a qualidade dessa imagem que eu formatei mas “tava” muito difícil. A única coisa que eu reparava mesmo eram as pessoas aqui. Tinham pessoas jogando com o vídeo, jogando com o outro, paradas, assistindo e escrevendo, então eu joguei muito com o corpo de quem estava aqui. Mas essa parte de reflexo, vídeo, luz e não vi nada. Eu me detive muito nessa dificuldade que eu estava de alcançar esse imaginário que foi da primeira parte que tu pediste pra gente fazer.

[Mais uma vez a dificuldade de atualizar o pensamento. Talvez se ele tivesse se observado no vídeo isso poderia ajudá-lo, ou não. Cada um encontra sua própria estratégia.]

Daiane: Eu senti muito parecido com os outros essa relação de alterar a imagem. Então eu propunha algo que seja interessante primeiramente para mim que é onde estão os meus olhos. [O corpo orgânico, o signo primeiro, a imagem inicial] Que nem na interação com a Luiza onde eu ficava muito focada na imagem do que tava na parede porque eu queria ver o que a gente estava fazendo e não simplesmente fazer. [hipercoreografar é o querer ver a sua própria dança] Até porque aquilo não deveria gerar um produto necessariamente. Aquilo já era o produto e iria terminar ali naquele presente e acabou. [A efemeridade da imagem reflete a presença da ausência da própria imagem] Por isso que eu fiquei muito focada para não perder a imagem que estava se realizando naquele momento pois ela não ficaria. Ela não teria um produto, uma materialização posteriormente. [Hipercoreografar é tentar apresentar o máximo de visões possíveis sobre o corpo e sobre a dança aproveitando a melancolia das imagens digitais disponíveis na atualidade.]

Pode-se inferir que o objetivo dessa pesquisa, no que concerne à utilização de mídias móveis digitais na composição coreográfica contemporânea, pôde contribuir na multiplicação perceptiva das imagens corporais – pelo menos a nível visual –. Isso pode conduzir a uma reflexão autocriativa comparada a um processo de autocriação conforme já fora explicitado na visão de Pierra Lévy, assim como, a autocriação segundo a visão de *poiésis* do filósofo grego Aristóteles. Priscila Arantes em seu livro *@rte e mídia: perspectivas da estética digital* (2005) resgata o conceito aristotélico, pois o considera

relevante em processos artísticos que se dão em fluxo constante como os que se dão por intermédio de mídias digitais. Para a autora:

Aristóteles não se pergunta, como seu mestre Platão, *o que* a arte imita, mas *como* ela imita, questionamento no qual se enraíza a *poiésis*. *Poiésis* em grego significa “criação, fabricação, produção”; significa, pois, produzir algo que se engendra, uma criação que organiza e instaura uma nova realidade. (ARANTES, 2005, p. 171)

Nesse sentido, a autocriação do artista por meio das imagens digitais apresenta novas realidades sobre a dança e o corpo que dança. Novas realidades baseadas na polissemia da imagem corporal. Pensar no corpo como multiplicidade sígnica é fundamental para pensar a multiplicidade coreográfica que as interfaces criativas do ambiente digital possibilitam.

Uma delas, a qual parte-se como princípio para pensar a hipercoreografia é a ampliação das visões do corpo em cena por meio da mediação videográfica conforme se mostra visível na instalação dos EV3. Nesse caso houve a utilização de apenas uma câmera, mas o espelho utilizado na parede oposta, ao refletir as imagens em vídeo, insinuava o infinito imagético de quando se coloca dois espelhos frente a frente. Os usos do espelho e do posicionamento não são gratuitos. Sua função é a multiplicação das imagens, ou melhor, de uma mesma imagem vista de um ou mais ângulos diferentes.

Esse princípio pode ser associado a uma característica estética que se mostrou perceptível no cubismo e que já poderia ser observável em tradicionais máscaras ritualísticas africanas que é a visualização multilateral de um mesmo objeto ou personagem. Esse efeito pode ser observado na geometrização que ocorre em pinturas como *Les Femmes d'Alger (O Jovem)* (1907) de Pablo Picasso (1881-1973) ou em *Senecio* (1922) do suíço Paul Klee, onde a imagem sugere que se esteja vendo o rosto frontal e de perfil ao mesmo tempo.

Figura 14: *Senecio* (1922) de Paul Klee em exposição no Museu de Arte de Basileia na Suíça.



Fonte: <http://oglobo.globo.com/pais/noblat/posts/2008/02/13/pintura-senecio-de-paul-lee-89902.asp>

Figura 15: *Les Femmes d'Alger (O Versão O)* (1907) de Pablo Picasso em exposição no Museu de Arte Moderna de Nova Iorque (MoMa).



Fonte: <http://www.bergoiata.org/fe/Art/10.htm>

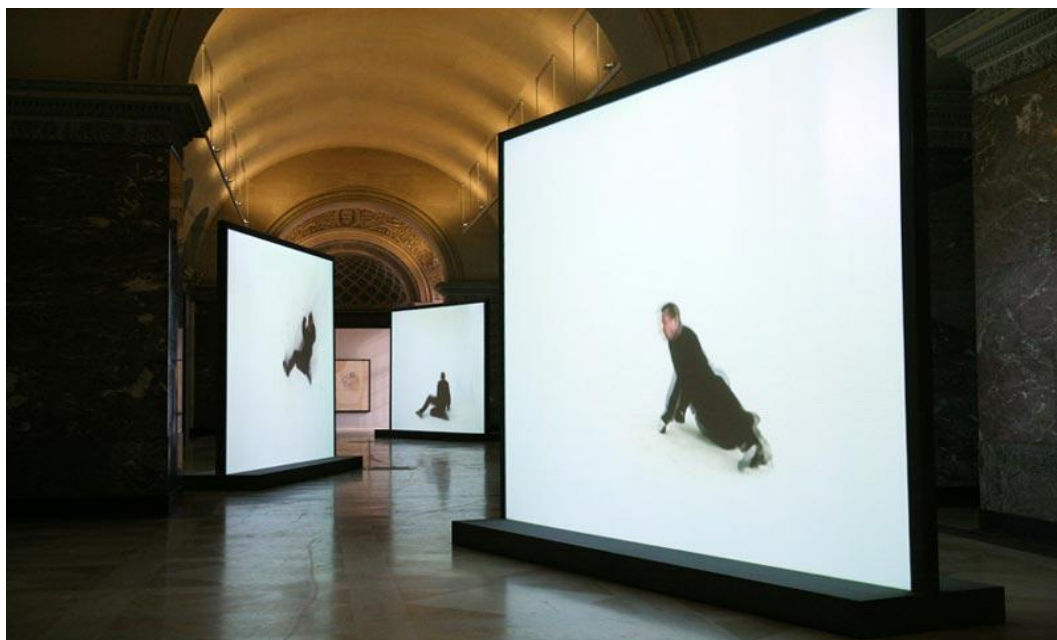
Na dança pode-se observar esse tipo de exploração das múltiplas imagens do corpo em obras como *Retranslation* (2005) fruto do trabalho conjunto do coreógrafo William Forsythe e do artista visual Peter Welz. A obra trata de uma instalação feita no Museu do Louvre em Paris em 2005 e baseada em um *portrait* inacabado de Francis Bacon⁶³. Na instalação vídeos são projetados em três telões dispersos no salão principal apresentando vários ângulos do coreógrafo cuja composição fora feita no sentido de complementar um desenho inacabado encontrado nos estudos realizados por Bacon em 1922. Forsythe dança usando luvas e capas de inicialização com minas de chumbo, que rastream as linhas do piso que vão para remontar o retrato de Bacon.

Ainda na cooperação Forsythe-Welz pode-se observar o uso de múltiplas câmeras registrando o corpo de Forsythe na obra *Rotating figure inscribing a circle* de 2006 realizado no *Museum für moderne Kunst Weserburg* em Bremen na Alemanha. A instalação de vídeo possui várias versões de apresentação assim como *Retranslation*, mas em todas elas era possível observar, sob diferentes ângulos, o corpo de Forsythe desenhando um círculo⁶⁴. Já na obra *Whenever on on on nohow on* de 2004 houve ainda a utilização de câmeras acopladas ao corpo de Forsythe o que permitia visualizar ângulos incomuns de partes do corpo ou do espaço onde o registro foi feito. Foram utilizados cinco telões onde eram projetados simultaneamente imagens de 5 dvds em loop com registro da dança a partir do que era visível à parte do corpo de Forsythe onde se encontravam as câmeras.

⁶³ Registros do trabalho podem ser encontrados no sítio do artista Peter Welz: <http://www.peterwelz.com/01.html>.

⁶⁴ Registros do trabalho podem ser visualizados no sítio do artista Peter Welz: <http://www.peterwelz.com/16.html>.

Figura 16: *Retranslation* (2005). Videointalação de Peterz Welz e William Forsythe no Museu do Louvre.



Fonte: <http://www.peterwelz.com/01.html>

Figura 17: *Rotating figure inscribing a circle* (2006) de Peter Welz e William Forsythe no



Fonte: Museum für moderne Kunst Weserburg.

Figura 18: *Whenever on on on nohow on* (2004) videoinstalação de Peter Welz e William Forsythe



Fonte: Museum für Moderne Kunst.

Todas as obras acima são obras de arte em trânsito que podem ser feitas para espaços determinados mas estão sob uma plataforma visual, o vídeo, que se adapta, ou pode se adaptar a diversos suportes. Ou seja, é uma obra maleável, em movimento, não só por apresentarem a dança em seu conteúdo mas também por serem constituídas de informação digital.

Se a obra de arte, hoje, encontra-se na dimensão da informação o processo de criação em arte também está. Nesse sentido, pode-se pensar em diversos meios e mecanismos de se desenvolver dança em mediação, ou ainda na hipermediação quando se vê o ambiente digital como um ambiente de hipertextos que se cruzam e se interpenetram numa grande teia, em inglês, *web*. A dança em mediação tecnológica sugere a existência de processos coreográficos que valorizem essa multiplicidade das imagens do corpo e a hipertextualização da coreografia, do corpo e do texto coreográfico. Por isso que é necessário pensar nas hipercoreografias possíveis da dança contemporânea.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O termo hipercoreografar surgiu para mim no final dos Experimentos Videocoreográficos 3. Cheguei a compartilhar com a Companhia Moderna de Dança que eu havia vislumbrado, naquele fazer dança que estávamos produzindo, uma perspectiva estética que talvez pudesse ser aplicada a outras formas de expressão da dança em mediação tecnológica. Quando me refiro à perspectiva pretendo atribuir-lhe o significado de:

Tudo o que se consegue ver ao longe; aquilo que os olhos alcançam desde um certo lugar; panorama. Aquilo que se percebe externamente; aparência. Modo como se concebe ou se analisa uma situação específica; ponto de vista. Sensação esperançosa; expectativa.⁶⁵

Ter uma perspectiva estética é olhar por um ponto de vista e vislumbrar um horizonte de possibilidades criativas. A dança no contexto das tecnologias digitais se torna hiperdança quando percebemos a multiplicação dos significantes e significados do signo dança potencializado pelos ambientes de imagem digital. O corpo é um dos principais propulsores dessa requalificação estética da dança pois, como suporte primário dela, ele também vem se requalificando historicamente.

Enquanto conceito recém-nascido na experiência deste estudo, a hipercoreografia soa – ou ressoa – não como uma metodologia de criação coreográfica, mas como uma perspectiva, uma lente para ver a dança na contemporaneidade. A construção dessa lente necessita de determinadas especificidades. Nesse sentido, alguns dão suporte para que ela possa ser introduzida na trama da cibercultura como é o caso da hiperimediatação e a hipermediação.

Assim também se faz necessário afiliar-se a algumas correntes teóricas ou perspectivas teóricas que se compreenda qual o estado do corpo e conseqüentemente da sua expressividade motriz nessa “sopa de ossos, carne e silício” (SANTANA, 2006, p. 175) que é a dança em mediação tecnológica. Para isso a perspectiva cognitivista e hoje ainda a dinamicista que não foi expressa neste estudo, mas dá seguimento ao cognitivismo traz á tona novas estratégias de estudo do corpo na contemporaneidade.

⁶⁵ Fonte: <http://www.dicio.com.br/perspectiva/>. Acessado em 05/05/2013.

No sentido de estudar um corpo que contamina e é contaminado pelos meios nos quais ele interage que a reflexão sobre os pensamentos coreográficos expressa no capítulo 1 confere ao corpo a capacidade de pensar através do movimento. Um pensar que não se trata de uma capacidade restrita a cérebro, mas que se expande pelas redes neurais e alcança as extremidades: tornando o corpo todo um cérebro e o cérebro um corpo todo, como diria Antônio Damásio.

Apresentei três categorias de pensamento coreográfico que se apresentaram a partir do uso da visibilidade das imagens corporais visivas e visíveis, mas não excluo a existência de outras que inclusive possam ter existido nos Experimentos Videocoreográficos, mas que meu olhar não foi sensível o suficiente para perceber. As categorias condensam em si três sentidos – compreendendo sentido tanto como sensibilidade quanto direção – da composição coreográfica dissecada artisticamente da Companhia Moderna de Dança. Um primeiro sentido voltado para o “interior” do corpo e suas percepções mais íntimas, a Sensorialização, onde o corpo é um todo sensível; um segundo sentido voltado para o reconhecimento e apropriação das visualidades do corpo e suas ocupações espaciais, a Corporificação, onde o corpo é um todo visível; e por último, um sentido de preconização e imaginação na qual o corpo é percebido em sua capacidade virtual de existência, a Projeção, onde o corpo é visivo. Em todos os exemplos acima podemos substituir a palavra corpo por coreografias e o entendimento seria o mesmo. Além disso, é preciso perceber que em todos os três sentidos o corpo na hipercoreografia é uma imagem e contém em si todas as diferentes categorias de imagem e pode ser lido como tal.

Nos Experimentos Videocoreográficos vivenciamos a criação de imagens corporais semelhantes ao objeto referente: o corpo dos bailarinos. A imagem do corpo equivaleria então a ideia de semelhança. Ao lembrar o esquema proposto por W.J.T. Mitchel (1987 *apud* DOMENÉCH, 2011) e apresentado no primeiro capítulo podemos perceber que houve a presença de vários tipos de imagem-corpo durante o processo da pesquisa. Fizemos uso das imagens gráficas, nos desenhos criados nos roteiros; as imagens ópticas/físicas presentes nas projeções em vídeo; as imagens perceptuais nas leituras que fazíamos das imagens corporais digitais; a imagem mental presente nos pensamentos coreográficos; e as imagens verbais contidas nas descrições escritas na instalação cênica, etc. Elas podem ser condensadas em um entendimento de imagem-pensamento, tal qual o corpo-pensamento, para o qual o bailarino utiliza como

informação de *embodiement*. A hipercoreografia então se configuraria em um *embodiement* da imagem digital.

Na medida em que vemos o corpo como pensamento, damos a ele a capacidade de processar, de acordo com cada especificidade, os estímulos ou informações que ele recebe nas interações diversas. Nessa perspectiva, as informações não são apenas “cerebralizadas” mas também corporificadas. Isso inclui a presença nada ausente de inúmeros dispositivos, aparelhos, aparatos, instrumentos, meios, mídias, novas mídias, interfaces criativas que, como parte do nosso corpo cultural contemporâneo, nos permitem sentir e pensar de forma mediada como pode ser percebido no capítulo 2.

Ao pensar a dança por intermédio das interfaces do vídeo produzimos não apenas vídeos ou coreografias, mas sim, videocoreografias. Como o pixel está para a imagem e a célula está para o corpo, as videocorporeidades estão para as videocoreografias. São unidades de informação que compõe e constitui o todo. Elas são manifestações de uma relação proximal entre dois suportes fundamentais da hipercoreografia: o corpo e a interface criativa.

A hipercoreografia é um processo de pensamentos coreográficos potencializados pela hiperimediatação e hipermediação do corpo e do gesto. O coreógrafo tem a possibilidade de ver-se em tempo real e nessa (re)visão de si produzir uma endoestética do movimento. A videocorporeidade se dá de dentro para fora e de fora para dentro apoiada na sedução da imagem e no desejo pelo duplo. É aqui que o mito de Narciso resurge. A imagem digital referencia e reverencia Narciso à medida que coloca o homem diante de si e de sua beleza. Não só a beleza física que pode ser vista no próprio espelho, mas a beleza que está no seu fazer, no conhecimento que desenvolveu, na ciência, na filosofia, na tecnologia e nas artes. A paixão pelo que se é e pelo que se faz.

A imagem que espiamos nos lugares firmados internamente e no controle de um mundo digital pulsante, simultaneamente reflete a natureza sintética replicante, e nossos próprios corpos. A vaidade humana é substituída pela nova vaidade tecnológica: a nossa fé no poder transformador da tecnologia de computador - o poder do virtual sobre o real. (DIXON, 2007, p. 246)

Muitas metáforas podem ser atribuídas ao vídeo mas aqui cabe compará-lo ao espelho que reflete uma imagem que por mais semelhante que seja é uma

reconstrução⁶⁶. Ele trás a possibilidade de nos vermos mas de forma enantiomorfa. O homem não tem a capacidade de ver seu corpo totalmente, pelo menos não através de seus próprios olhos. Nossa anatomia não permite que vejamos nossas costas ou nossa nuca por exemplo. De fato, temos uma visão parcial de nosso próprio corpo⁶⁷. O espelho permite isso através da criação de um duplo refletido. O vídeo também, através da criação de um duplo digital. Hipercoreografar é criar com o seu próprio duplo digital.

Embora todos os tipos de duplo digital possam ser conceituados como umas formas de reflexo tecnológico de um organismo vivo, em nossas categorizações, estamos definindo especificamente o duplo como uma imagem digital que espelha a forma visual idêntica e movimento em tempo real do *performer* ou do usuário interativo. Em *performances* e instalações associadas ao duplo refletido, o performer/usuário é quase sempre consciente da presença do duplo.⁶⁸ (*ibidem*, p. 250)

Isso talvez perpassasse um desejo de visualizar o que se está fazendo de fora. O desejo de ser espectador da sua própria dança já que não podemos ver a totalidade de nossa imagem. A imagem digital pode ser trabalhada em processos criativos em dança não somente como recurso visual da cena mas também como estímulo criativo, como metodologia. Porém, diferentemente do espelho, o vídeo além de refletir, grava, perpetua através da digitalização das imagens. O duplo digital pode existir sem a presença do corpo primeiro, uma existência mediada. O duplo refletido no espelho só existe na presença do corpo enquanto o duplo digital tem existência própria. Além de registrar, o vídeo possibilita a manipulação desse duplo dando a ele videocorporeidades próprias.

As artes cada vez mais encontram brechas para se infiltrarem em outras áreas do conhecimento humano e as devolvem para a sociedade de forma estética. As estéticas do digital podem contribuir para a composição coreográfica contemporânea olhar para

⁶⁶ As representações artísticas, sejam elas digitais ou não, não precisam ser sempre semelhantes a objetos pré-existentes. A comparação ao espelho se dá pois no caso desta pesquisa a semelhança existiu e precisa ser considerada.

⁶⁷ Aqui devo agradecer ao professor Afonso Medeiros por suscitar em mim essa reflexão.

⁶⁸ Although all types of digital double can be conceptualized as some form of technological reflection of a live body, in our categorizations we are specifically defining the reflection double as a digital image that mirrors the identical visual form and real time movement of the performer or interactive user. In performances and installations featuring the reflection double, the performer/user is almost always conscious of the presence of the double. Tradução nossa.

si mesma e identificar as mudanças que estão ocorrendo incessantemente no fazer-pensar a dança na contemporaneidade.

Figura 19: Fotografia registrada pelo intérprete-criador Wanderlon Cruz durante os Experimentos Videocoreográficos 3.



Fonte: Arquivo pessoal de Luiz Thomaz Sarmiento.

5 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AGAMBEM, Giorgio. *O que é contemporâneo?* In <http://pt.scribd.com/doc/50805067/AGAMBEN-O-QUE-E-UM-DISPOSITIVO>. Acessado em 15/04/2013.
- AUMONT, Jacques. *A estética do filme*. Campinas, SP: Papyrus, 1995.
- BARRETO, Aldo de Albuquerque. *A transferência da informação para o conhecimento*. Disponível em <<http://aldoibct.bighost.com.br/A%20transfInform.pdf>> Acessado em: 28/08/2012.
- BURROW, Jonathan. *A choreographer's handbook*. New York: Routledge, 2010
- CALDAS, Paulo. *Poéticas do Movimento: Interfaces*. In *Dança em Foco*, vol. 3: A Dança na Tela. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria/ Oi Futuro, 2009.
- CALVINO, Ítalo. *Seis propostas para o próximo milênio*. Trad. Ivo Barroso. São Paulo: Cia das Letras, 1990.
- CARAMELLA, Elaine [et al.] (org.). *Mídias: multiplicação e convergência*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2009.
- DAMÁSIO, Antônio R. *E o cérebro criou o Homem*. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.
- _____. *O Mistério da Consciência*. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.
- DELEUZE, Gilles; GUATARRI, Félix. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*. Trad. Aurélio de Guerra Neto e Célia Pinto Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995.
- DIXON, Steve. *Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installations*. Massachusetts: The MIT Press, 2007.
- DOMENECH, Josep M. Català. *A forma do real: introdução aos estudos visuais*. Trad. Lizandra Magon de Almeida. São Paulo: Summus, 2011.
- FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Sinergia Relume Dumará, 2009.
- GARDIES, René. *Compreender o cinema e as imagens*. Tradução: Pedro Elói Duarte. Lisboa: Papelmunde, SMG, Ltda, 2008.
- GIANNETTI, Cláudia. *Estética digital: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia*. Trad. Maria Angélica Melendi. Belo Horizonte: C/Arte, 2006.

HANKE, Michael. *Vilém Flusser: a cultura dos media e mediações*. In CARAMELLA, Elaine [et al.] (org.). *Mídias: multiplicação e convergência*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2009.

JÚNIOR, Norval Baitello. *O corpo fora do corpo: a liberdade dos sonhos e símbolos*. In MOMMENSOHN Maria, PETRELLA Paulo (org.). *Reflexões sobre Laban, o mestre do movimento*. São Paulo: Summus, 2008.

JEUDY, Henri-Pierre. *O corpo como objeto de arte*. Trad. Tereza Lourenço. São Paulo: Estação Liberdade, 2002.

KATZ, Helena. *Um, Dois, Três. A dança é o pensamento do corpo*. Belo Horizonte: Helena Katz, 2005.

_____, GREINER, Christine. *A natureza cultural do corpo*. In: PEREIRA, R. e SOTER, S. (orgs.) *Lições de dança 3*, Rio de Janeiro: UniverCidade, 2002

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

_____. *Cibercultura*. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LUZ, Rogério. *O que se vê, o que é visto: uma experiência transcinemas*. Rio de Janeiro: Contra capa, 2010.

MACHADO, Irene. *Ah, se não fosse McLuhan!...* In CARAMELLA, Elaine [et al.] (org.). *Mídias: multiplicação e convergência*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2009.

MANOVICH, Lev. *The language of new media*. Cambridge, Massachusetts, London, England: The MIT Press, 2001. Disponível em <<http://www.manovich.net/LNM/Manovich.pdf>> Acessado em: 10/03/2013.

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. Trad. Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix, 2007.

MEDEIROS, Afonso. *A emergência do signo no século XX: notas sobre a gênese e a influência da semiótica moderna*. Ensaio Geral, Belém, vol. 3, n. 5, p. 9-42, Janeiro-Julho, 2011.

MENDES, Ana Carolina. *Dança contemporânea e o movimento tecnologicamente contaminado*. Brasília: Editora IFB, 2010.

MENDES, Ana Flávia. *Dança imanente: uma dissecação artística do corpo no processo de criação do espetáculo Averso*. São Paulo: Escrituras Editora, 2010.

PANGARO, Paul. *What is Interaction? Are There Different Types?*, co-authored with Hugh Dubberly and Usman Haque, in *Interactions Magazine*, publication of the ACM,

Volume XVI.1, January / February '09. Disponível em [http://www.pangaro.com/What is Interaction? Are There Different Types?](http://www.pangaro.com/What%20is%20Interaction%20Are%20There%20Different%20Types?). Acessado em 17/06/2012.

PARENTE, André. *Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo*. In PENAFRIA, Manuela, MARTINS, Índia Mara (org.) *Estéticas do Digital: cinema e tecnologia*. Disponível em <<http://pesquisacinemaexpandido.files.wordpress.com/2011/05/cinema-em-trc3a2nsito-do-dispositivo-do-cinema-ao-cinema-do-dispositivo.pdf>> Acessado em 13/10/2012.

ROBATTO, Lia. *Dança em processo: a linguagem do indizível*. In MOMMENSOHN Maria, PETRELLA Paulo (org.). *Reflexões sobre Laban, o mestre do movimento*. São Paulo: Summus, 2008.

SANTAELLA, Lúcia. *O que é semiótica?* São Paulo: Brasiliense, 2007.

_____. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

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

_____. *Corpo Aberto: Cunnigham, dança e novas tecnologias*. São Paulo: Educ, 2002.

_____. *Corpo e(m) imagens nas “novas” configurações de dança*. In WOSNIAK, Cristiane, MEYER, Sandra, NORA, Singrid. *Seminários de dança: o que quer e o que pode ser [ess]a técnica?* Joinville: Letradágua, 2009.

SPOLADORE, Bruna. *Os ambientes de imagem digital transformam o processo coreográfico?* Anais do 2º Encontro Nacional de Pesquisadores em Dança (ANDA). Dança: contrações epistêmicas, 2011. Disponível em <https://www.google.com.br/#hl=pt-BR&gs_rn=1&gs_ri=hp&tok=9L8dR5CMhayLaEbHZ1F1SQ&cp=3&gs_id=19&xhr=t&q=spoladore+os+ambientes+de+imagem+digital&pf=p&tbo=d&output=search&client=psy-ab&oq=spo&gs_l=&pbx=1&bav=on.2,or.r_gc.r_pw.r_cp.r_qf.&bvm=bv.1355534169,d.eWU&fp=fe445338dff20956&bpcl=40096503&biw=1366&bih=667> Acessado em 19/09/2012.

WOSNIAK, Cristiane. *Comunicação, imagem e contemporaneidade: a crise sistêmica na dança*. In Dança em Foco, vol. 3: Entre Imagem e Movimento. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria/Oi Futuro, 2008.

TOURINHO, Emmanuel Zagury. *Subjetividade e relações comportamentais*. São Paulo: Paradigma, 2009.