

APRESENTAÇÃO

Trata-se aqui de uma pesquisa de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia (UFBA), que propõe analisar as formas híbridas resultantes da união da dança com as novas tecnologias da comunicação e da imagem.

Embora sendo da área de Dança, com experiência como dançarina profissional desde 1990, como coreógrafa desde 1995 e como professora desde 1994, entendeu a autora que encontrava, neste Programa, o quadro institucional e teórico adequado ao desenvolvimento do tema em questão. Este tema já a interessava desde a graduação em Dança, na Escola de Dança da UFBA, quando realizou as pesquisas “Dança e Computação Gráfica: um estudo para doze dançarinos” (1991) e “A utilização da computação gráfica no estudo do espaço coreográfico” (1993-94), esta última realizada como bolsista de Iniciação Científica do CNPq. No curso de Especialização em Coreografia, a autora propôs como trabalho de conclusão a coreografia “Em Não Lugares” (1995), totalmente construída em computação gráfica, ou seja, com dançarinos e cenários virtuais tendo como suporte o vídeo. Todas as pesquisas foram orientadas pela Profa. Maria da Conceição Castro, da Escola de Dança da UFBA.

A pesquisa atual propõe-se a fundamentar teoricamente o tema, descrevendo experiências que o exemplificam, inclusive as da autora, além de produzir reflexões pertinentes a ele; relata também a função da dança ao longo da história, e defronta-se com a teoria que caracteriza o cenário contemporâneo e o atual estado da arte, neste caso, da dança.

O que se propõe aqui é o estudo de formas híbridas como resultados da união entre a dança e as novas tecnologias, por ser a autora uma artista que, em sua prática coreográfica, vem experimentando e produzindo tais formas. A paixão pela dança e a necessidade de compreender

sua função dentro da atual sociedade tecnológica motivaram a realização desta pesquisa. Considerou-se também as experiências de diversos coreógrafos, grupos e instituições que vêm trabalhando contemporaneamente nesta área. Refletir sobre as características destas formas híbridas e os processos de criação que as geram foi o alvo almejado.

Na introdução desta dissertação são apresentados e definidos conceitos fundamentais para compreensão do tema proposto.

No primeiro capítulo, o objetivo foi introduzir os elementos históricos e conceitos fundamentais já interligados e inseridos no tema, como é o caso da conceituação do espaço simbólico da dança, do corpo dentro da tradição filosófica e do corpo que dança.

No segundo capítulo, contextualiza-se a dança à luz da teoria contemporânea, a partir da apropriação de conhecimentos de diversas áreas como a filosofia, antropologia e sociologia, na tentativa de construir-se conhecimento sobre a dança contemporânea, na qual tais formas híbridas estão inseridas. São abordados os novos conceitos de arte, espaço e corpo, centrais ao atual cenário tecnológico e que vêm redimensionar o fazer artístico.

No terceiro capítulo, as formas híbridas resultantes da união entre dança e novas tecnologias é aprofundado em seus constituintes. Relata-se e discute-se cinco exemplos de experiências que caracterizam tais formas. A partir dos experimentos desses coreógrafos e pesquisadores considera-se o que seriam os constituintes já tradicionalmente utilizados na composição em dança, e que permanecem no híbrido¹, além de serem levantados e aprofundados os novos pontos constituintes e relevantes desta prática, ressaltando também os pontos comuns e contraditórios entre elas.

¹ As possibilidades híbridas são inúmeras, nesta dissertação estaremos nos referindo ao híbrido, no singular, para representar todas essas possibilidades.

INTRODUÇÃO

Esta dissertação, dentre outros objetivos, visa ampliar perspectivas aos coreógrafos através da incorporação em suas atividades de composição artística, de novas tecnologias da comunicação e imagem. Esta possibilidade é aqui abordada em várias ordens. Ao coreógrafo contemporâneo será oferecido uma releitura do que vem a ser a dança nos tempos atuais, além de incorporar a construção teórica de diversos estudiosos preocupados com as transformações advindas da evolução tecnológica e sua incidência nos mais variados campos dos saberes, principalmente na arte, bem como analisa o híbrido proposto.

Também serão descritas cinco linhas de hibridação de experiências que envolvem dança e novas tecnologias, realizadas por coreógrafos tradicionais como Cunningham¹, *performers* nada convencionais como o australiano Stelarc², além de grupos de dança como o *Palindrome*³, o *Troika Ranch*⁴, o *Riverbed*⁵, bem como a própria experiência da autora como diretora e coreógrafa da Ludmila Pimentel EmCompanhia. Estes grupos contam, na maioria das vezes, com muitos recursos e equipes multidisciplinares, o que enriquece os resultados. Em alguns casos, recebem suporte financeiro e científico de universidades e centros de pesquisa para desenvolverem seus projetos. A autora, por sua vez, conta com o fato de estar vinculada como aluna à Universidade Federal da Bahia, o que garantiu a realização e continuidade de sua pesquisa na graduação, especialização e mestrado, assim como os recursos advindos de prêmios recebidos pela Fundação Cultural do Estado da Bahia e Ministério da Cultura para montagem de

¹ CUNNINGHAM, Merce. "Merce Cunningham Dance". <http://www.merce.org:80/home.html> (02/12/1998).

² Ver a homepage oficial deste artista em <http://www.stelarc.va.com.au> (01/04/98).

³ Ver <http://ourworld.compuserve.com/homepages/palindrome/term.htm> (05/03/99).

⁴ Mais informações sobre este grupo podem ser encontradas em http://www.art.net/Studios/Performance/Dance/Troika_Ranch/TroikaHome.html (05/03/99).

espetáculos nos anos de 1996,1997 e 1999. Como coreógrafa, tem realizado esforços para construir essa nova prática cênica que utiliza os tradicionais métodos de dança aliados às tecnologias contemporâneas, fato que implica muitas vezes na adequação de suas virtualizações criativas às suas deficiências materiais e de equipe.

Esta dissertação se insere na linha de pesquisa do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas/UFBA que estuda a cibercultura, reunindo os interesses voltados para a pesquisa e construção de modelos de investigação das formas de sociabilidade e das práticas interativas e expressivas da cultura contemporânea em suas interfaces com a comunicação e com as novas tecnologias.

O objetivo principal do presente trabalho é fundamentar e refletir, a partir da prática do trabalho criado por artistas da área e da própria autora, sobre as alterações que vêm ocorrendo no fazer coreográfico diante das transformações tecnológicas da última década do século XX. Espera-se contribuir assim com uma reflexão e análise crítica sobre a teoria e prática no âmbito da dança contemporânea. Considerou-se experiências realizadas basicamente no exterior, já que nacionalmente não há, ao nosso conhecimento, outros grupos ou artistas trabalhando nesta linha de pesquisa e de criação, com exceção da paulista Analivia Cordeiro, que foi incluída como objeto de estudo nesta dissertação.

Esta pesquisa tem uma matiz histórica acompanhando as diversas evoluções ocorridas na dança considerando-se o tempo em que estava inserida, para ao fim, chegar a esta recente prática de dança da contemporaneidade, que integra dança e novas tecnologias. É também descritiva, já que pontua diversas experiências que propõem o híbrido, e é reflexiva, pois analisa os exemplos selecionados, relacionando e comparando pontos constituintes, em comum, ou contraditórios.

Esta dissertação foi escrita durante o segundo semestre de 1998 e todo o ano de 1999 quando buscou-se aprofundar os referenciais teóricos, antes restritos à área da dança, a partir de estudos de alguns teóricos contemporâneos de áreas afins. Os artistas e grupos de dança foram escolhidos aqui como exemplos a partir da pertinência temática, e sempre que possível, construímos reflexões pertinentes associadas à prática da autora.

⁵ Ver <http://www.riverbed.com> e também KAISER, Paul, ESHKAR, Shelley, JONES, Bill. Ghostcatching. In: CYBER 99: criação na era digital. Lisboa: Centro Cultural de Belém, 1999.

Busca-se, enfim, estimular coreógrafos contemporâneos ao estudo e conhecimento destas experiências, como forma de ampliar suas possibilidades e formas de criação, afinando-se com o cenário contemporâneo tecnológico. Preocupa-se em perceber o que tem-se alterado na dança neste momento e o que vêm a ser estas novas formas de arte cujo efeitos redimensionam os conceitos de espaço, tempo e corpo na dança, e que, em última análise, interferem no fazer coreográfico.

Integrar dança à novas tecnologias é pois a proposta do híbrido, e é o tema desta dissertação. O nosso olhar para este híbrido tem uma forma apaixonada, pois, como a artista, ele é fruto do nosso tempo. De alguma maneira, este é o caminho metodológico atravessado pelo interesse e pela arte que criamos. A proposta do híbrido aqui se renova, quando propomos unir arte e ciberespaço. O encontro é pertinente e promissor, já que arte e ciberespaço são pares por ambos possuírem características híbridas e virtuais. A dança quase sempre esteve ligada à música, à pantomima, ao figurino, à iluminação, à cenografia, num grande encontro híbrido; além de, como todas as artes, uma essência virtual, já que se utiliza do real mas transcendendo-o.

Com a finalidade de ilustrar alguns exemplos dos híbridos aqui estudados, inserimos como anexo um vídeo com os trabalhos produzidos por alguns dos artistas e grupos citados. Esta iniciativa tem o propósito de, através das imagens, dar a conhecer melhor o trabalho desenvolvido.

O referencial teórico prioritário vem da bibliografia⁶ indicada pelo Prof. André Lemos, para a disciplina COM 512 - Comunicação, Informatização e Informação, além dos estudos teóricos por ele desenvolvidos na área da cibercultura. Lemos parte principalmente de Heidegger para construir uma história da técnica de André Leroi-Gourhan, para abordar a formação da tecnicidade humana, e de Arthur Kroker e Donna Haraway para a construção do conceito de *cyborgs*⁷. Foram também utilizados alguns dos principais teóricos da cultura contemporânea, como Marshall McLuhan, Marc Augé, entre outros⁸, que nos auxiliaram na compreensão da condição contemporânea, uma condição que contém o excesso, a multivocalidade de discursos, a digitalização e a hibridação.

⁶ Ver Benedikt (1992), Couchot (1996), Dery (1996), Heim (1993), Kroker (1994), Lévy (1995), Nguyen (1987), Parente (1996), Rheingold (1993), Robbins (1991), Stone (1992), Rosnay (1994), Weissberg (1996).

⁷ Lemos define *cyborg* como “híbrido de cibernética e organismo”. Aprofundaremos este conceito no Capítulo II, no item Um novo corpo para as artes: o ciber corpo.

⁸ Consideramos Jean Baudrillard, Derrick de Kerckhove, David Harvey, Andreas Huyssen, Jean-François Lyotard, além de Diana Domingues, Edvaldo Couto e Sérgio Rouanet.

Para compreender os novos conceitos de arte, corpo e espaço, sugeridos a partir do

encontro entre arte e novas tecnologias, foram utilizados principalmente os estudos do Prof. Mário Costa, que constrói, subsequente às idéias de Kant, o que ele denomina de “sublime tecnológico”, além dos estudos de Pierre Lévy, Merleau-Ponty e Marcel Mauss.

Fazem parte ainda do corpo teórico desta dissertação as idéias desenvolvidas por historiadores de dança, filósofos, coreógrafos e *performers*. O conteúdo teórico fornecido pelos artistas muitas vezes carece de uma fundamentação teórica respaldada em estudos anteriores; mas, em contrapartida, sua abordagem é imprescindível, já que são testemunhos de pessoas que criam e constroem, verdadeiros pioneiros e desbravadores da dança, que enriquecem seus discursos com sensibilidade poética e criativa, inerente aos artistas.

Neste estudo, o corpo é como uma rede que tudo atravessa e que por tudo é atravessada. É através dele que o ser humano vivencia os ritos e culturalmente evolue. É nele que a técnica da dança se manifesta, por ser seu instrumento primeiro. A partir do corpo criam-se os objetos técnicos, e ele próprio torna-se objeto de evolução técnica e cultural. Numa visão restrita, poder-se-ia até considerar o corpo numa esfera e a tecnologia em outra, mas consideramos esta relação entre corpo e tecnologia simbiótica. Um surge e evolue no outro. Por isso é tão pertinente a idéia de um híbrido a partir da relação entre a dança e novas tecnologias: elas partem do mesmo lugar, ou seja, do corpo. Dança e novas tecnologias quase “são” o mesmo lugar.

A seguir, apresentaremos alguns conceitos básicos, que são indispensáveis para a compreensão do tema.

A dança

A dança contemporânea, que se atualiza com as evoluções tecnológicas, é objeto central de estudo nesta dissertação. Ao nosso entendimento, a dança é *techné*⁹. Partindo do pressuposto que *techné* define-se por qualquer prática produtiva, seja ela artística ou não,

⁹ LEMOS, André. Arte eletrônica e cibercultura In: MARTINS, F., DA SILVA, J. **Para navegar no século 21: tecnologias do imaginário e cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 1999. p. 225-244. Ou ainda em <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos>. Lemos cita AGAMBEN, G. **L'homme sans contenu**. Paris: Circé, 1996. p. 97, para definir *techné* como “...et tekhnè était le mot qui dessinait aussi bien l'activité de l'artisan fabriquant un vase ou un ustensile que celle de l'artiste qui modèle une statue, écrit un poème” : “... *techné* era a palavra que designava tão bem a atividade do

concordamos com Mauss quando ele propõe que dança é técnica: “é uma técnica do corpo que comporta um movimento estético”¹⁰. O corpo, este complexo e hierarquizado sistema, não pode ser dissociado da dança, se considerarmos que “a dança é o próprio pensamento do corpo”¹¹. O que não significa que não podemos dispor de novos corpos para a dança. Contemporaneamente, as novas tecnologias têm redimensionado a técnica da dança e o conceito do corpo que dança, criando novas configurações, conceituações e simbologias.

A dança que optamos por estudar nesta dissertação sempre resulta de intensa pesquisa realizada por coreógrafos, músicos, artistas gráficos, animadores e cientistas. Desta pesquisa surgem experimentos que propõem o híbrido, relacionando dança e novas tecnologias, e que podem transformar posteriormente em espetáculos. O híbrido revela interesses, rotas e propostas estéticas de seus criadores, e assim possui características singulares. Estes pesquisadores, em sua maioria, são associados a universidades ou empresas de *softwares*, que viabilizam seus projetos e os respaldam de forma teórica e científica.

A forma de dança aqui estudada, não engloba por exemplo as artes populares, folclóricas ou parafolclóricas, as formas tradicionais ou clássicas, como o *ballet* clássico ou a dança moderna, aquelas voltadas ao mero entretenimento ou mesmo as danças voltadas para as necessidades da mídia ou do estilo musical em voga. A forma de dança que nos interessa é aqui chamada de forma híbrida contemporânea. Nessa vertente, seus pesquisadores romperam com formas anteriores de dança, preocupados em criar sua própria linguagem, ao elaborarem novas poéticas que incorporam arte e tecnologia. Chegam ao extremo de colocarem seus próprios corpos à total disposição da investigação científica e artística¹²; o corpo é invadido, ampliado, redimensionado e atravessado pela tecnologia.

Se a dança como um “fazer” ou como tecnologia cotidiana tem se afastado do ser humano, em contrapartida, as tecnologias e as máquinas têm se aproximado dele gradualmente, desde o machadinho criado na Pré-História até a atual intrusão nanotecnológica¹³ em nossos

artesão fabricando um vaso ou um utensílio quanto a do artista que modela uma estátua, escreve um poema” (Tradução da Autora - doravante, indicado T.A.).

¹⁰ MAUSS, Marcel. **Manuel d’ethnographie**. France: Petite Bibliothèque Payot, 1967, p.109: “la danse est une technique du corps qui comporte un mouvement esthétique” (T.A.).

¹¹ KATZ, Helena. **Um, dois, três; a dança é o pensamento do corpo**. São Paulo, 1994. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) - PUC/SP, 1994.

¹² É o exemplo do *performer* australiano Stelarc. No capítulo III estaremos relatando mais profundamente os experimentos deste artista.

¹³ O nanômetro é a bilionésima parte do metro, o que permite que estruturas miniaturizadas, que guardam grande quantidade de informação e processamento em alta velocidade, interfiram na atividade atômica e molecular. As

corpos. Em meados do século XX, coreógrafos modernos revivem os mitos gregos e voltam a expressar o ser humano e sua relação com o mundo, porém um mundo diferenciado, povoado por máquinas.

Na intenção de resgatar o espaço e a função que a dança já ocupou em nossas vidas, como por exemplo na Pré-história, é que propomos e observamos o encontro das novas tecnologias da comunicação, da imagem e das tecnologias interativas com a dança. A tecnologia está em nossas vidas cotidianas, à medida em que recursos de artificialidade compõem e transformam nossos corpos. Assim a dança, atravessada por essas novas tecnologias, podem potencialmente vir a ser redimensionada na esfera do cotidiano, se inscrevendo incisivamente na experiência humana contemporânea. Certamente parece estranho pensarmos que a dança não esteja fortemente inscrita na contemporaneidade, numa época em que tantas danças e dançarinos disseminam sua “arte” (ou quase arte) em dose mundiais (Madonna, Michael Jackson, etc) mas, qual é realmente o papel que a dança vem desempenhando na contemporaneidade?

O papel almejado pela dança aqui estudada é audacioso, pois se propõe no contexto atual a re-significar o discurso do corpo, explorando novas percepções sensoriais, re-elaborando métodos e formas do fazer coreográfico, descobrindo novos corpos e espaços para dançar, além destas novas relações que surgem entre eles.

Técnica

Marcel Mauss é um dos principais antropólogos que apresenta definições sobre a técnica. Mauss define técnica como “um ato tradicional eficaz (e vejam que isso não é diferente do ato mágico, religioso, simbólico). É preciso que seja tradicional e eficaz”¹⁴. Para ele, “não há técnica nem a transmissão, se não houver a tradição”¹⁵. Define ainda a técnica como “um grupo

nanotecnologias são máquinas microscópicas que podem ser injetadas no corpo humano com diversas finalidades, como por exemplo, para melhorar a performance cardíaca.

¹⁴ In: MAUSS, M. **Sociologie et Anthropologie**. Paris: Quadrige/Puf, 1985. p.371: “j’appelle technique un acte traditionnel efficace (et vous voyez qu’en ceci il n’est pas différent de l’acte magique, religieux, symbolique). Il faut qu’il soit traditionnel et efficace. (T.A.).

¹⁵ MAUSS, op. cit., loc.cit.: “Il n’y a pas de technique et pas de transmission, s’il n’y a pas de tradition”.(T.A.).

de movimentos, de atos geralmente e na maioria manuais, organizados e tradicionais, concorrendo para obter um fim conhecido, físico, químico ou orgânico”¹⁶.

Para J. Ellul “a técnica nada mais é do que o meio e o conjunto de meios”¹⁷ que utilizamos para atingirmos os resultados desejados. É necessário considerarmos Ellul, pois estas novas tecnologias da comunicação e da imagem são novas formas técnicas, e por conseguinte, eficazes enquanto novos meios para obtermos determinados fins. Ele ainda ressalta três grandes setores da ação da “técnica moderna”: a técnica econômica, a técnica da organização e a técnica do homem. É neste último setor que se inscreve a arte e o híbrido proposto nesta dissertação, pois “a técnica do homem” se constitui quando o próprio homem torna-se objeto da técnica.

Ainda ressaltamos, conforme Lemos propõe, que “a história da humanidade sempre foi permeada pela questão da técnica, mas vivemos hoje uma época em que ela produz-se com muito mais intensidade e rapidez”¹⁸. Segundo ele, a questão da técnica sempre foi construída de forma ambígua, mesclando fascinação e medo. Já G. Simondon¹⁹ ressalta que o grande problema da nossa época é o de separar a técnica da cultura, o que colocaria a técnica como algo alheio àquela.

É importante considerar ainda, conforme Lemos, as idéias do pré-historiador André Leroi-Gourhan²⁰, ao mostrar que a formação do homem é um processo simbiótico desenvolvido na relação entre o *Homo Sapiens* e os primeiros instrumentos criados. Segundo Gourhan, o homem é produtor e é produzido pela técnica, o que leva Lemos a concluir que “o homem é artificial por natureza (...) não podemos pensar o homem e a cultura fora da artificialidade”²¹.

¹⁶ MAUSS apud ELLUL, J. In: **A técnica e o desafio do século** Rio de Janeiro: Zahar, 1968. p.12.

¹⁷ ELLUL, op. cit., p. 18.

¹⁸ LEMOS, André. *Cibercultura: técnica, sociabilidade e civilização do virtual*. In: PRETTO, Nelson de Lucca (Org.) **Globalização & educação; mercado de trabalho, tecnologias de comunicação, educação a distância e sociedade planetária**. Rio Grande do Sul: Unijuí, 1999. p. 79.

¹⁹ SIMONDON, G. **Le mode d’existence des objets techniques**. Paris: Aubier, 1958.

²⁰ LEROI-GOURHAN, A. **Le geste et la Parole**. Paris: Albin Michel, 1964. Nesta obra Leroi-Gourhan considera que a formação do homem é tributária da formação da técnica.

²¹ LEMOS, op. cit., p.81.

Novas tecnologias

Para Lemos as novas tecnologias se constituem na “passagem” das tecnologias analógicas às digitais²². Essa grande passagem tecnológica consiste na mudança da idéia de representação iconográfica para a idéia de simulação. As novas tecnologias aqui se referem àquelas da comunicação e da imagem. Estas vêm sendo utilizadas por diversos coreógrafos, tanto para viabilizar estudos mais aprofundados e simulados de todas as etapas da produção cênica, seja para a criação de movimentos, estudo de cenários e figurinos, como para conectar artistas das mais variadas partes do planeta visando a criação coletiva.

O fax, a Internet, os *paggers*, os celulares, o *e-mail*²³ e os *chats*²⁴ são exemplos das novas tecnologias da comunicação. Com o avanço tecnológico ocorrido na área das telecomunicações surgiram novas formas de nos comunicarmos com indivíduos de todo o planeta. Além do telefone fixo em nossas casas, contamos com a telefonia móvel, com o advento da Internet, onde podemos estar num lugar fixo ou não, mas necessariamente físico, como escritórios, aeroportos, casas, e nos deslocar virtualmente à espaços longínquos e compartilhados.

As novas tecnologias da imagem consistem em inovações na criação e reprodução da imagem com os mais variados fins: artísticos, militares, médicos, etc. A máquina xerox, a computação gráfica, o vídeo, o CD-rom²⁵ e os sistemas de realidade virtual, são alguns dos exemplos deste tipo de inovação tecnológica²⁶.

²² LEMOS, op. cit., p. 85-86, exemplifica esta passagem citando a utilização do termômetro a mercúrio, em que o processo é analógico já que o calor do corpo faz com que o mercúrio se dilate e assim medimos numa escala de graus a temperatura corporal, ou seja, nossa temperatura corporal é medida em analogia a dilatação do mercúrio, já com o digital a referência física (neste caso o mercúrio) desaparece, e a temperatura vai ser traduzida diretamente pelos sensores eletrônicos. O mesmo acontece com as imagens analógicas (cinema, fotografia, vídeo, etc) que precisam sempre partir de um referencial concreto, em oposição as imagens digitais que não necessitam mais do referente, do objeto, o que existe são fórmulas matemáticas que vão construir determinado objeto.

²³ O e-mail, significado de correio eletrônico, “é um conjunto de protocolos e programas que permitem a transmissão de mensagens de texto (que, de alguns anos para cá, podem conter quaisquer tipos de arquivos digitais, como imagens ou som) entre os usuários conectados a uma rede de computadores”. In: LÉVY, op. cit., p. 253.

²⁴ Os *chats* são salas de bate-papo, oferecidas em *sites*.

²⁵ CD-rom significa “Compact Disc read Only Memory”. Traduzindo de forma literal, é uma memória somente para leitura em CD. O compact disc é utilizado para armazenar e reproduzir programas, sendo capaz de armazenar até 650 Mb de memória; usa a tecnologia do laser para guardar esta grande quantidade de informação em um suporte razoavelmente barato. Ver LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999. p.252.

²⁶ As tecnologias são digitais porque são constituídas por milhares de *bits*. Para Nicholas Negroponte, “um *bit* não tem cor, tamanho ou peso e é capaz de viajar à velocidade da luz. Ele é o menor elemento atômico no DNA da informação” In: NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital**. São Paulo: Cia das Letras, 1995. p. 10. Um *bit* sozinho não tem sentido; já quando somado à outros torna-se informação. Oito *bits* formam um *byte*, o que já equivale a uma letra, um número, um

Os artistas que nos interessa discutir aqui, não só utilizam estas novas formas tecnológicas em sua função específica, mas também descontrolam e relêem estas novas tecnologias. O *Gertrude Stein Repertory Theater* (GSRT) utiliza um *software* desenvolvido pela IBM²⁷ criado inicialmente para conferências em grupo, para, por exemplo, conectar o figurinista da equipe que está em Berlim, o cenógrafo em Paris, e o diretor do espetáculo residente na sede do teatro em Nova Iorque.

A utilização das novas tecnologias com finalidade artística é uma característica determinante e já visível em muitas produções recentes de dança. Percorrendo uma trajetória evolutiva, além dos novos recursos da comunicação e da imagem, os artistas começam também explorar as tecnologias interativas em suas criações. Um exemplo disto são os sensores utilizados para captar e digitalizar o movimento humano com a finalidade de criação, registro e análise do movimento na dança, mas também como forma de interação *performer*-recursos cênicos, em que os dados obtidos do *performer* alteram a iluminação, a música e até os seus próprios movimentos, num sistema de retroalimentação. Já há inclusive experimentos interativos entre platéia-recursos ou ainda, platéia-*performer*.

Cibernética

Esta palavra foi criada por Norbert Wiener em 1948 na tentativa de que um único termo compreendesse o complexo de idéias que abarcavam “o estudo das mensagens como meios de dirigir a maquinaria e a sociedade, o desenvolvimento de máquinas computadoras e outros autômatos que tais, certas reflexões acerca da psicologia e do sistema nervoso, e uma nova teoria conjectural do método científico.”²⁸ Ele explica que criou a palavra “cibernética” a partir da derivação da palavra grega *kubernetes*, que significa “piloto”, mas ressalta que foi Ampère, nos primórdios do século XIX, o primeiro a utilizar o conceito dentro de um outro contexto: com referência à ciência política.

ponto. Por questões técnicas foi necessário agrupar os *bytes* em unidades maiores, e assim temos o *kilobyte* (1024 bytes), o *megabyte* (1.024 kilobytes) e o *gigabyte* (1.000 megabytes). Negroponte considera que a mistura de *bits* (áudio, vídeo, dados) é o próprio significado da palavra.

²⁷ IBM home page. “Technology is revolutionizing the workplace; the way we work is changing”. <http://www.ibm.com/sfasp/theater.htm> (03/05/98).

²⁸ WIENER, Norbert. **Cibernética e sociedade**; o uso humano de seres humanos, São Paulo: Cultrix, 1954. p.15.

Wiener foi brilhante em sua antevisão dos fatos, construindo os fundamentos da cibernética como a teoria do controle de informação aplicada à sistemas complexos. Em plena década de 50, ele acreditava que “as mensagens entre o homem e as máquinas, entre as máquinas e o homem, e entre a máquina e a máquina, estão destinadas a desempenhar papel cada vez mais importante”²⁹.

Wiener explica a evolução dos mecanismos maquínicos: as máquinas mais antigas funcionam a base de um mecanismo do tipo relógio; as modernas, como o abridor de portas automáticos, possuem órgãos sensórios³⁰. Neste estágio, a máquina torna-se condicionada em sua relação com o mundo exterior, funcionando com os dados introduzidos (“entrada”), que provocam um determinado efeito (“saída”). A partir dos acontecimentos, há registros que são armazenados na “memória”. A forma de funcionar das máquinas tem paralelo com a do homem, já que ele também está sujeito às alterações externas através de sua sensibilidade cinestésica e, como as máquinas, utiliza um mecanismo de retroalimentação. A tese de Wiener mostra que

Ambos têm receptores sensórios, (...) em ambos existe um instrumento especial para coligir informação do mundo exterior, (...) em ambos os casos, tais mensagens externas não são acolhidas em estado puro, mas por via dos poderes internos de transformação do aparelho, seja ele animado ou inanimado.³¹

Cibercultura

Para Lemos, a cibercultura “vem da junção de cibernética e cultura”³². Com a evolução da cibernética, após a 2ª guerra mundial, e a invasão da microinformática, começa-se a constituir um “cultura microeletrônica, ou cibercultura”³³. A cibercultura “é hoje a relação sociotécnica da contemporaneidade, constituída por uma sociedade excessiva e efervescente, características da civilização do virtual, e de uma tecnologia também excessiva (informações binárias), que vão potencializar-se uma à outra, agindo como vetores de formas eletrônicas de socialidade”³⁴.

²⁹ WIENER, op. cit., p.16.

³⁰ Wiener explica que órgãos sensórios são receptores para mensagens que venham do exterior.

³¹ WIENER, op. cit, p. 26.

³² LEMOS, A. In PRETTO, op. cit., p.93.

³³ LEMOS, A.,op. cit., loc.cit.

³⁴ LEMOS, A. In PRETTO, op. cit., p.93.

Para ele, a cibercultura não pode ser vista como um fenômeno apenas tecnológico. Ela está intimamente relacionada com as novas tecnologias mas é, essencialmente, um fenômeno social que impregna a vida das pessoas neste final de século; nesta relação entre socialidade contemporânea e novas tecnologias, a cibercultura explode um novo movimento vital de inter-relação entre sociedade pós-moderna e novas tecnologias digitais.

Pierre Lévy propõe a cibercultura como um terceiro estágio de evolução, após os estágios das pequenas sociedades fechadas de cultura oral e das sociedades “civilizadas” com base na escrita. Ele considera que a cibercultura corresponde “ao momento em que nossa espécie, pela planetarização econômica e pela densificação das redes de comunicação e transporte, tende a formar uma única comunidade mundial, mesmo se esta comunidade é – e quanto – desigual e conflituosa”³⁵.

Ciberespaço

Para Dan Thu Nguyen e Jon Alexander, o ciberespaço é “muito maior que a Internet e outras redes, e muitas de nossas atividades cotidianas são desenvolvidas no ciberespaço; como por exemplo, o ato de realizar compras através do cartão de crédito ou pagar contas por telefone”³⁶.

Michael Benedikt³⁷ oferece várias definições do termo ciberespaço. A primeira é a referência ao criador da palavra, William Gibson, com sua novela de ficção científica **Neuromancer** (1984). Benedikt define o ciberespaço como linhas de comunicação, capaz de ser acessado mediante qualquer computador conectado ao sistema; uma página que se transforma numa tela que se transforma num mundo, um mundo “virtual”; uma geografia mental de comunhão entre as pessoas, construída por consenso e revolução, com regras e experimentos, um território fervilhando de dados e mentiras; qualquer lugar, nenhum lugar (em paralelo com a noção de não-lugares de Marc Augé³⁸); e como uma memória de caráter coletivo

³⁵ LÉVY, Pierre. O terceiro estágio da modernidade. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 18 jan. 1998.

³⁶ NGUYEN, Dan Thu, ALEXANDER, Jon. The coming of cyberspacetime and the end of the polity. In: SHIELDS, R. (Org.). **Cultures of Internet**. London: Sage, 1996. p. 100.

³⁷ BENEDIKT, M. **Cyberspace**: first steps. Massachusetts: MIT Press, 1992.

³⁸ AUGÉ, Marc. **Não-lugares**: introdução a uma antropologia da supermodernidade. São Paulo: Papirus, 1994.

ou uma alucinação coletiva, um território de figuras míticas, símbolos, regras e verdades, livre das barreiras do espaço físico e do tempo.

Com André Lemos³⁹ temos a definição de ciberespaço como sendo as redes de telecomunicações criadas com o processo digital, como o “lugar” onde estamos quando entramos num ambiente virtual (RV⁴⁰), ou ainda o conjunto de redes de computadores interligadas ou não. Através do ciberespaço, “aumentamos” a realidade, porque criamos mais uma camada no espaço, a camada eletrônica, onde o usuário é ator, autor e agente de interação com as interfaces propostas pela tecnologia informática. Em síntese, **o ciberespaço é uma nova dimensão dentro da nossa realidade**. Lemos, a partir de Deleuze e Gattari, ainda define o ciberespaço como uma estrutura rizomática, descentralizada conectando pontos ordinários, construindo territorialização e desterritorialização sucessivas, não se estabelecendo um controle centralizado, multiplicando-se de forma anárquica.

O ciberespaço já nasce híbrido, haja visto que é necessário a linguagem, as imagens, a computação gráfica e tantos outros constituintes para formalizá-lo. Os nossos computadores, através do ciberespaço, extrapolam suas realidades físicas e se virtualizam⁴¹, permitindo a criação, simulação e acesso à espaços que, em realidade, não existem, são espaços virtuais⁴².

Computação gráfica

Uma das possibilidades do ciberespaço que se combina com a dança

³⁹ Ver LEMOS, André. As estruturas antropológicas do ciberespaço. **Textos**, Salvador, FACOM, n.35, jun. 1996.

⁴⁰ Nicholas Negroponte considera que o termo **realidade virtual** (RV) é um oxímoro, já que estas palavras seriam duas metades equivalentes. Para Lemos, a tecnologia da realidade virtual é um sistema de imersão num mundo criado por imagens de síntese em que podemos escutar, tocar e transformar objetos através da nossa interação, criando um paradoxo na interface homem-máquina. Ao mesmo tempo em que estamos imersos em nosso corpo, também há “a supressão do corpo físico” In: LEMOS, A. La réalité virtuelle: virtualisations et actualisations dans le réel. **Sociétés**, Bruxelas: Boeck Université, n. 59, 1998, p. 83-85: “la suppression même du corps physique”.

⁴¹ Este termo está aqui sendo usado em concordância com os pressupostos de Pierre Lévy, em que a virtualização é um processo de complexificação que amplia o espaço do computador. Maiores informações no Capítulo II, item Excesso, bits e virtual.

⁴² Uma *homepage* é um exemplo de um espaço virtual.

contemporaneamente é a computação gráfica.

A computação gráfica é uma das áreas da ciência da computação que possibilita a síntese de imagens, ou ainda, a visualização de animações de imagens sintetizadas em tempo real, inserindo-se assim nas mais diversas áreas da atividade humana; oferece desde programas de jogos até sofisticados sistemas de visualização, indo do simples entretenimento até ao “entendimento de complexas simulações de fenômenos físicos e de conceitos abstratos”⁴³.

A síntese de imagens é a parte da computação gráfica responsável pela criação, podendo ser classificada, segundo a Profa. Roseli Lopes, em síntese de imagens fotorealistas e síntese de imagens para aplicações interativas. Na síntese de imagens fotorealistas, o realismo visual é o principal objetivo, o que solicita um tempo de síntese bastante elevado e a geração de imagens se baseia na simulação de modelos físicos da propagação da luz. Já a síntese de imagens para aplicações interativas gera imagens em tempo-real ou quase-real para aplicações que exigem interatividade; esse processo se baseia na emulação, o que os torna mais complexos mas exige menos computacionalmente, já que estas imagens geradas não necessariamente consideram os modelos físicos de reflexão, transparência e luz.

As aplicações da computação gráfica são hoje bastante diversificadas: servem à indústria, permitindo a automação de projetos; às áreas de arte, serviços, televisão, cinema e propaganda; ao treinamento, como os simuladores de vôo; às possibilidades de tratamento e visualização de imagens obtidas por satélites, favorecendo os estudos na área de geologia e meteorologia; como ferramenta para projetos de arquitetura e engenharias; e à visualização de dados em medicina, tornando-se imprescindível ao diagnóstico médico. Enfim, a utilização do computador, e particularmente da computação gráfica, possibilita significativos avanços nos mais variados campos da ciência e das artes.

Uma das possibilidades da computação gráfica é a criação de animações. “Uma animação é uma seqüência de quadros produzidos a partir de cenas de um mesmo cenário, cenas estas que podem diferir em relação à posição do ponto de vista e plano de imagem (movimento do observador) e/ou em relação à posição dos objetos (movimentação dos personagens)”⁴⁴. É necessário produzir 30 quadros para cada segundo de animação desejada, considerando a produção de uma animação que será gravada posteriormente em vídeo.

⁴³ LOPES, Roseli de Deus. “Introdução à computação gráfica”. São Paulo: Laboratório de Sistemas Integráveis da Escola Politécnica da USP, 1981, *in press*.

Nesta dissertação observaremos que muitas vezes coreógrafos se utilizaram de animações, algumas inclusive interativas, para construir suas cenas coreográficas, sendo que, muitas vezes, estaremos nos referindo às imagens sintéticas como sinônimo de animação de imagens. As animações são eficazes e pertinentes à dança pois permitem dar uma forma dinâmica e sequencial à inúmeras posições estáticas, ou seja, produzindo o próprio movimento.

Interfaces e Interatividade

Para que o corpo dialogue e até se deixe invadir pelas tecnologias, é necessário que haja uma interface entre eles. Interface e interatividade são conceitos entrelaçados, pois um se estabelece através do outro. A noção de interface, segundo Lévy⁴⁵, revela as operações de tradução e estabelecimento de contato entre meios heterogêneos. Seria a passagem, uma superfície de contato entre realidades de ordens diferentes.

Lemos⁴⁶ descreve as cinco gerações das interfaces, a partir das idéias de John Walker. Seriam elas: a geração dos plugs e dos gigantescos “*switchboard*” (anos 40); a geração dos cartões perfurados que eram utilizados para programar as máquinas (anos 50); a geração do “*temps partagé*”, em que já era possível programar os computadores por meio da interação direta com a tela e o teclado (anos 60); na quarta geração, dá-se a possibilidade da utilização dos menus para executar tarefas e na quinta a manipulação dá-se diretamente, com a interface gráfica constituindo o paradigma do “*pointer et cliquer*” (anos 80). Lemos complementa que, nos anos 90, dá-se a aparição da web.

Para o coreógrafo Yacov Sharir⁴⁷, a “interatividade é uma extensão do corpo e condição humana”⁴⁸, e não uma nova condição exclusiva das novas tecnologias. Complementando esta idéia, Lemos⁴⁹ coloca que a interatividade se situa em três níveis não excludentes: técnico analógico-mecânico, técnico eletrônico-digital e “social”. Quando estamos dirigindo, realizamos

⁴⁴ LOPES, op. cit.

⁴⁵ LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

⁴⁶ LEMOS, André. La réalité virtuelle: virtualisations et actualisations dans le réel. **Sociétés**, Bruxelas: Boeck Université, n. 59, 1998, p. 83-85.

⁴⁷ Yacov Sharir também é professor da Universidade do Texas.

⁴⁸ Yacov Sharir em comunicação pessoal à autora, via e-mail, em 20/08/98.

⁴⁹ LEMOS, A. Anjos interativos e retribalização do mundo. In: **Tendências XXI**, Lisboa, n.2, set. 1997, p. 19-29. Ou ainda em <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/interc.html> (23/08/99).

interações do tipo analógico-mecânico (com o carro) e social (com os outros motoristas). Já a interatividade digital requer um diálogo entre homens e máquinas (baseada no princípio da microeletrônica) através de uma interface, caminhando evolutivamente para a superação das barreiras físicas entre os agentes (homens e máquinas) e aumentando a interação do usuário com as informações e menos com objetos no sentido físico.

Ciberdança

A ciberdança é o híbrido que une dança e novas tecnologias. Nesta dissertação, identificamos cinco fases evolutivas e não excludentes no desenvolvimento da ciberdança. Em um primeiro estágio, observamos **a utilização de softwares**, visando à criação coreográfica numa construção prévia ao trabalho com os dançarinos. Nesse sentido, Merce Cunningham foi o precursor da ciberdança, quando no início dos anos 90 utilizou o *software* “Life forms” para estruturar seqüências de técnica de aula e seqüências coreográficas. Em uma outra fase, **obras coreográficas totalmente sintéticas** foram criadas. Experimentamos a sensação de podermos dispensar a presença física real de espaço, dos corpos dos dançarinos etc. Vislumbramos a possibilidade de criar movimentos “auto-referentes”, ou seja, desapegados do seu análogo real. A coreografia “Em Não Lugares”⁵⁰ (1995) de nossa autoria, é um exemplo dessa fase.

Num terceiro momento, surgiram trabalhos unindo componentes tecnológicos com humanos, apresentando assim uma **nova concepção cênica coreográfica “híbrida”**. Tanto o espetáculo “Communion” (1996) de Isabelle Choinière, como “HÍBRIDA”⁵¹ (1997), propõem este equilíbrio entre componentes tradicionalmente utilizados na linguagem da dança com as novas tecnologias. Surge o quarto estágio quando **a dança invade o**

⁵⁰ Já citada anteriormente na Apresentação.

⁵¹ Espetáculo realizado pela autora, com temporada de novembro a dezembro de 1997 em Salvador - BA e reapresentado na 1ª. Digital@rte - Bahia, evento promovido pelo Instituto Cultural Brasil Alemanha, Salvador - BA, em 1999. Já referido na Apresentação.

ciberespaço da web utilizando-o como “lugar” de encenação e de criação coletiva. O evento “Sattelite Art Project” (1977), de Kit Galloway e Sherrie Rabinowitz, unindo dançarinos de Maryland e Califórnia, ilustra essa fase.

Observamos, ainda, um quinto e último, mas talvez o mais promissor e modificador estágio na linha evolutiva da ciberdança: **a dança interativa**. Nos finais dos anos 90, como exemplo dessa prática coreográfica, temos os trabalhos desenvolvidos pelos grupos *Troika Ranch*, *Palindrome* e *Riverbed*, em que sensores acoplados aos dançarinos ou captando dados da platéia interagem através de *softwares* com a música, iluminação, etc.

A partir dessas cinco fases, observamos que o híbrido gerado pela interação entre dança e tecnologia possui características próprias, pois complexifica os conceitos de tempo, espaço e corpo. Um híbrido que propõe novos corpos e espaços para dançar e novos meios para criar, inclusive retomando práticas de coleção artística coletiva. Ele redimensiona a concepção cênica e integra o conhecimento da linguagem do corpo à tecnologia.

O corpo que dança prossegue em evolução constante, particularmente quando Yacov Sharir propõe um estágio de “desincorporação”, onde assumiríamos novas experiências corporais dentro do espaço simulado da realidade virtual. Um corpo que se especializa e que dialoga cada vez mais com a máquina. A experiência corporal se quadruplica: há o corpo físico⁵², o corpo sintético⁵³, o corpo simulado⁵⁴ e o corpo híbrido⁵⁵.

A partir da Internet, surge uma tecnologia colaborativa que permite o trabalho conjunto de artistas nos mais diversos lugares do planeta, constituindo um corpo coletivo que trabalha de forma sincrônica e assincrônica. Quanto ao espaço, uma nova cena coreográfica se apresenta, através da união do espaço cênico tradicional com o ciberespaço, aproximando dançarinos humanos aos sintéticos, ou ainda, à imagens corporais simuladas. O espaço para a dança amplia-se, pois além do espaço tradicional do palco, dispomos do ciberespaço, criado através da computação gráfica e veiculado também pela Internet, além da possibilidade de intercessão entre espaço tradicional e ciberespaço, configurando-se o espaço híbrido.

⁵² O corpo físico é o corpo humano, na dança em específico é o corpo técnico do dançarino.

⁵³ O corpo sintético, ou corpos sintéticos, são todos aqueles criados artificialmente através da computação gráfica.

⁵⁴ O corpo simulado é o corpo que além de ser criado artificialmente, responde a sistemas sofisticados de retroalimentação criados através de *softwares*, é o exemplo dos dervishes dançantes do coreógrafo Yacov Sharir, um dos artistas estudado nesta dissertação. Muitas vezes o corpo simulado é criado a partir de dados captados de um corpo físico.

⁵⁵ O corpo híbrido é a união do corpo físico do dançarino com a criação sintética. No Capítulo III - Por uma concepção coreográfica “HÍBRIDA”, citamos o exemplo da cena “Hípermaos”, de nossa autoria, em que o dançarino tendo suas mãos

Com a criação de *softwares* aplicados à dança, coreógrafos podem melhor estudar as diversas fases da produção cênica. Eles são utilizados como recurso de memória técnica e coreográfica, auxiliando na clarificação e fixação tanto de exercícios técnicos de aulas como de seqüências coreográficas, além de proporcionar estudos de cenografia e iluminação. Se o vídeo, também usado por Cunningham, já permitia ângulos de visão do movimento impossíveis anteriormente, os novos *softwares* permitem a criação prévia ao trabalho prático com os dançarinos, facilitando o estudo do movimento, do espaço e, num outro patamar, a criação auto-referente (sintética). Estas tecnologias tornam-se auxiliares ao processo coreográfico, permitindo a criação, animação e simulação de coreografias. Elas têm sido instrumentos de registro histórico, além de veículos da criação coletiva no ciberespaço.

Com o objetivo de cada vez mais incorporar a linguagem do corpo à tecnologia, temos os sistemas interativos baseados na captura de dados através da imagem, de eletrodos corporais e de sistemas complexos e integrados. Eles permitem aos computadores de realizar uma das qualidades inerentes ao mais complexo sistema integrado conhecido (o corpo humano): a interatividade.

Nós, coreógrafos contemporâneos, deveremos apreciar a possibilidade de produzir conhecimento traduzível para a “máquina informática”, possibilitando uma dança de forma circulante, dentro do cenário contemporâneo. Ao abordar nesta dissertação estes novos produtos artísticos que já utilizam estas possibilidades, estamos investigando criadores que se preocupam em inserir a dança neste novo “cenário cibernético e informacional”.

CAPÍTULO I - HISTÓRIA E FUNDAMENTOS DA DANÇA

BREVE HISTÓRIA DA DANÇA

E o homem sempre dançou.

A dança está presente na história da humanidade, quer seja como atividade cotidiana totalmente inserida na vida humana, quer seja como espetáculo, onde uns dançam e outros se deleitam (ou não) assistindo, desde o surgimento da nossa espécie. Para o filósofo Roger Garaudy, “a dança esteve enraizada em todas as experiências vitais das sociedades e dos indivíduos: as do amor e da morte, das guerras e das religiões”¹.

Os primeiros registros de “atividades dançantes”² se remetem ao período Paleolítico Superior da Pré-História. Nesta fase, o homem vivia em pequenas hordas, caçando animais para sobreviver. A representação pictórica era utilizada para alcançar determinado objetivo, havendo registros de figuras humanas disfarçadas realizando danças com determinados fins, como matar um bisão, por exemplo. Helena Katz³ cita como a mais remota inscrição da atividade dançante os desenhos na gruta de Gabilou, entre 12.000 e 8.000 mil a.C.; já Paul Boucier⁴ registra o primeiro dançarino em 14000 a.C.

Uma cena gravada na gruta de Addaura, datada de 8.000 a.C., representando uma roda de sete personagens dançando em torno de outros dois, é considerada por Boucier a mais antiga representação da dança de grupo. Para ele, a dança nos períodos mesolítico e paleolítico,

¹ GARAUDY, Roger. **Dançar a vida**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1980. p.27.

² MENDES, Miriam. **A dança**. São Paulo: Ática, 1987. p.8. Segundo Mendes, não há registros de que os homens deste período histórico cultuassem alguma divindade, ou acreditassem em vida após a morte, nem que possuíssem pensamento lógico.

³ KATZ, Helena. **Um, dois, três; a dança é o pensamento do corpo**. São Paulo, 1994. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) - PUC/SP, 1994. p. 27.

⁴ BOUCIER, Paul. **História da dança no Ocidente**. São Paulo: Martins Fontes, 1978. p.1.

através do êxtase e da despersonalização vividos, propicia o abandono da

identidade pessoal em favor da identidade de grupo.

Segundo Boucier⁵, no período seguinte, o Neolítico, o homem de predador transforma-se em produtor, organiza-se em grupos mais poderosos que a família, e nascem as cidades. Nesse momento, ele passa a adorar os espíritos e a cultuar seus mortos. Surgem danças fixas, cumprindo papel importante dentro das cerimônias e dos rituais; essas danças rituais eram dirigidas às divindades protetoras. Sua execução se restringia aos homens, especialmente aos magos e aos sacerdotes, e a sua prática era revestida do caráter mágico e encantatório. A partir de então, a dança torna-se um rito cívico “integrado à vida da cidade e comandado por ela”⁶.

Do período Neolítico até o ano 30 da nossa era, Boucier concebe a dança como sendo amplamente praticada no Egito; primeiramente sob forma sagrada, depois litúrgica, principalmente litúrgica funerária⁷, e depois recreativa. Já o povo hebreu, marcado pelo seu conservadorismo rigoroso, parece abandonar a dança à espontaneidade da multidão, e não a inscreve no ritual das celebrações. As alusões à dança, mesmo com alguns registros nos livros líricos, como os “Salmos”, são vagas.

Na Antiguidade Clássica, considerando a cultura ocidental de matriz européia, há o florescer de novas civilizações e etnias, que continuavam dançando. Estes novos grupos praticavam a dança tanto em seu caráter mais sagrado, como parte das cerimônias religiosas e ritos (de guerra, de fertilidade etc.), como em sua forma mais profana, em apresentações que tinham a finalidade de divertir o público.

A civilização grega sempre esteve impregnada pela dança. Ritos religiosos, cerimônias cívicas, festas, educação das crianças, treinamento militar ou na vida cotidiana, a dança intervinha em todos os momentos da vida dos gregos, do nascimento à morte⁸. Para os gregos, foi em Creta que “os deuses ensinaram a dança aos mortais”⁹; os primeiros grupos de celebrantes dançaram em honra à Dionísio, e os ditirambos¹⁰ foram criados, bem como o *choros*¹¹ trágico e a tragédia. A dança era de essência religiosa, dom dos imortais e meio de comunicação com eles.

⁵ BOUCIER, op. cit., p. 10.

⁶ BOUCIER, op. cit., p.12.

⁷ Nos túmulos egípcios deste período, independente da condição social do seu proprietário, há registros de dançarinos e dançarinas acompanhando cortejos funerários e “guiando” os defuntos.

⁸ Boucier relata a prática entre os gregos de danças de nascimento e pós-parto, danças que celebram a passagem dos efebos à categoria de cidadãos, danças nupciais e danças de banquetes. Ver Id., *ibid.*, p.37-38.

⁹ Id., *ibid.*, p.20.

¹⁰ Hinos cantados e dançados em honra à Dionísio.

¹¹ BOUCIER, op. cit., p.22: “um jogo de etimologia que os gregos adoravam: *choros* deriva de *chora*, a alegria. Enfim, a dança é divina porque dá alegria”.

A dança dionisiaca foi a princípio sagrada, depois dança de loucura¹², cerimônia litúrgica fixa no calendário, cerimônia civil, ato teatral, até dissolver-se em dança de diversão.

Sob sua forma específica, a dança dionisiaca é a dança mais antiga conhecida na Grécia (...), [Dioniso] aparece como o deus do despertar primaveril da vegetação e portanto como deus da fertilidade-fecundidade: muitos dos ritos dionisiacos são ritos agrários e comportam a ostentação do *phallos*. Por outro lado, é o deus do *ubris*, entusiasmo, embriaguez, do transe, do êxtase.¹³

Com o declínio da cultura grega, a dança perde a sua importância e transmuta-se em atividade de mero entretenimento, sendo principalmente executada por cortesões, afastando-se do culto original à Dioniso; por conseguinte, torna-se, em toda Idade Média, alvo de retaliações da Igreja.

Na Idade Média houve uma ruptura brutal na evolução da dança: de sagrada que era na Antiguidade, passa a ser perseguida. Os dançarinos eram marginalizados, associados à ladrões. Apesar disso, e talvez por contar com o respaldo e a força popular, ela sobreviveu, fato este aliado à perseverança de atores e dançarinos que se apresentavam em feiras e praças públicas. Tornaram-se então alvo dos olhares dos nobres da época que passaram a imitá-los, primeiro como forma de divertimento e depois decodificando e ornamentando esta mesma dança através dos *maîtres* de baile, transformando-a em danças da corte.

No Renascimento (meados do século XV até o final do século XVI), em que a busca de um saber racional e lógico ocorria em todas as áreas, foram produzidos conhecimentos sistematizados no campo da dança, fazendo inclusive com que ela se dividisse em duas formas: uma mais popular, lúdica e não-profissional, e a outra intelectualizada, com caráter de espetáculo, praticada por profissionais e admirada pela aristocracia.

Historicamente, o que se segue são quatro séculos de transformações do *balletto* à linguagem do *ballet* clássico. Esse processo se inicia no século XVI, intensifica-se no século XVII, passa pelo Romantismo do século XVIII e chega ao seu apogeu através dos russos no século XIX.

No século XVI, dois países foram os grandes responsáveis pelo desenvolvimento dos *balletos*: a Itália e a França. Na França, a dança esteve sob proteção da rainha-mãe Catarina de Médici e o seu mestre-de-baile, o italiano Baltasar Beaujoyeux. Beaujoyeux foi o criador do

¹² Era celebrada pelas ménades, mulheres possuídas pela *mania*, a loucura sagrada.

ballet comique de la reine, gênero de dança que reunia a dança com outras formas de arte como a mímica, a poesia, o canto e a cenotécnica¹⁴. Foi Beaujoyeux também que idealizou o primeiro espetáculo dividido em três partes: abertura, exposição do tema e o *grand ballet final*. Cabe ressaltar, que neste período os *ballets* de corte eram totalmente realizados, organizados e executados pelos nobres, sendo uma dança de características simples, com passos cadenciados; nada muito complexo ou com grandes acrobacias.

O século XVII pode ser considerado como o grande século do *ballet*, devido às transformações que aconteceram. Primeiro, o *ballet de la reine* se desestruturou dando espaço para o surgimento de novas formas mais associadas à comédia e à tragédia. Depois, há uma progressiva profissionalização na área, desencadeada pelo mestre de *ballet* Lully e sedimentada pelo rei e também dançarino Luís XIV, responsável pela criação da Academia Real de Dança e de Música (1661).

No século XVIII, a dança ganha uma nova forma ao se aliar à pantomima¹⁵, tornando-se mais dramática¹⁶. Destacamos o francês Noverre como o principal defensor desta nova forma. Houve também outras figuras importantes nesta época, como Maria Sallé, que revolucionou o figurino na dança, priorizando a liberdade do corpo em oposição aos pesados figurinos. Neste século, observamos a dança revigorar-se na Itália e expandir-se até São Petesburgo, alargando suas fronteiras.

O Romantismo, surgido no final do século XVIII até meados do século XIX, propunha o papel da arte como fuga da realidade. A dança desta época registra encenações de contos de fadas e romances. A harmonia, a leveza e a técnica perfeita de suas dançarinas (e o declínio da figura masculina), que passavam a utilizar as sapatilhas de ponta, aliadas à ação dramática da pantomima, podem ser consideradas os conceitos-sínteses do *ballet* romântico. Na Rússia, do final do século XIX até início do século XX, o coreógrafo Serge Diaghilev e seus sucessores levam a linguagem do *ballet* ao apogeu.

No início do século XX, certezas seculares foram postas em questão nas artes, nas ciências, nas sociedades e nas religiões. Havia a necessidade de que fossem checados todos os

¹³ BOUCIER, op. cit., p 24.

¹⁴ A cenotécnica é o conjunto de aparatos técnicos utilizados visando a construção dos cenários, iluminação e efeitos especiais de uma peça de teatro, ópera ou espetáculos de dança.

¹⁵ Pantomima: o conteúdo narrativo dos *ballets* transforma-se, por meio da pantomima, numa ação sem palavras.

¹⁶ Dramática no sentido de ter início, meio e fim. (**Poética**, de Aristóteles).

postulados e regras então codificados no Renascimento, e foi neste século que surgiu a dança moderna.

A dança moderna teve duas vertentes: a escola americana e a germânica. O precursor da escola americana foi François Delsarte, segundo Boucier um cantor semifrassado, que a partir de sua experiência de vida refletiu sobre os mecanismos pelos quais o corpo traduz os estados sensíveis interiores. As idéias de Delsarte influenciaram artistas das mais variadas áreas; na dança ele propunha que “a intensidade do sentimento comanda a intensidade do gesto (...), o corpo, principalmente o torso, é a fonte e o motor do gesto, (...) a expressão é obtida pela contração e pelo relaxamento dos músculos: *tension- release*”¹⁷.

Já para o historiador Antonio Faro, a dança moderna é considerada primitiva, “porque é a primeira, porque voltou aos essenciais, ou seja, ao início básico da dança, liberada de artifícios, sendo um meio através do qual o artista possa expressar seus anseios mais de acordo com a vida do homem atual”¹⁸. O primeiro movimento contra as regras e os artifícios do *ballet* clássico é pontuado, por exemplo, pelo aparecimento de uma figura singular e pioneira da dança moderna americana, Isadora Duncan.

Duncan se opôs radicalmente às formas codificadas e preestabelecidas do *ballet*, e se propôs a dançar a própria vida: gestos naturais, andar, correr, saltar, reencontrar o ritmo dos movimentos inatos do homem, “escutar as pulsações da terra, obedecer à lei da gravitação”¹⁹. Os temas de suas danças, inspirados na natureza, eram as ondas, as nuvens, o vento; também a música clássica sustentava suas criações. Pretendia devolver à dança o papel de comunhão e comunicação que tinha perdido ao longo da história.

Duncan pôde, junto com um dos seus mestres, Nietzsche, voltar às origens gregas da dança e se opor claramente aos dois mil anos de um cristianismo que lutava contra a dança, contra o corpo e contra a natureza. Ela criou coreografias a partir das danças dionisíacas, das figuras de vasos gregos, da tragédia e da história grega, resultando numa dança lírica, natural e de grande riqueza vital. Consideramos Duncan, a primeira matriarca da dança moderna.

Ted Shawn e Ruth Saint-Denis foram incisivamente influenciados por Duncan, a quem viram dançar em Londres (1900) e, juntos, formaram a primeira escola de dança moderna, a *Denishawn*. Ao se unirem, contribuíram com dois principais fundamentos para a dança moderna:

¹⁷ BOUCIER, op. cit., p. 244-245.

¹⁸ FARO, Antonio José. **Pequena história da dança**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1986. p.116.

o enriquecimento do vocabulário (com a absorção dos conhecimentos das danças do Oriente) e a criação de uma teoria e de um treinamento técnico da dança. Ted Shawn apregoava um retorno aos sentidos unificadores da dança vividos pelo homem em seu estágio inicial. Para ele, a dança deveria estar no centro da educação por ser ela raiz de toda cultura.

Um registro importante é que Ruth Saint-Denis, que praticava a dança como uma verdadeira religião do espírito, apregoando sua revitalização e universalização, conseguiu reintroduzir a dança na liturgia, combatendo mais uma vez, na história, o dualismo cristão: alma e corpo como partes dissociadas entre si. Exemplos de suas criações coreográficas baseadas nestes princípios são “O Mika”, “The Yogi” e “Rhada”, de 1906, “A máscara de Maria” e “A Natividade”, de 1917.

A partir da *Denishawn* surgiram três gerações de criadores da dança moderna americana. Uma primeira com Martha Graham, Doris Humphrey e Charles Weidman; posteriormente, Merce Cunningham e Eric Hawkins, que se formaram com Martha Graham, e o mexicano José Limon, que foi aluno de Doris Humphrey; finalmente, uma terceira geração composta por bailarinos e coreógrafos como Paul Taylor, ex-dançarino de Graham, Twyla Tharp e outros.

Com Martha Graham, temos o aparecimento da segunda grande matriarca da dança moderna. Se Isadora se opôs ao *ballet* propondo transgressão e renovação à linguagem da dança, Graham se opôs, por sua vez, à Isadora e à própria *Denishawn*, onde teve sua formação. Por não se identificar nem com as danças que partiam dos fenômenos da natureza, como queria Isadora, ou ainda a partir de culturas exóticas e tão distantes, como propunha Ruth Saint-Denis, Graham queria dançar o homem deste século²⁰, perturbado pelas máquinas e que convivia com as guerras, trazendo assim à tona as emoções humanas e revelando seus instintos. Sua dança também tinha caráter nacionalista, já que acreditava que, por seu intermédio, o homem expressa o que faz, e isso não se refere só a ele, abrange também o seu país e sua época. Para Graham, a dança revela o espírito do país onde tem suas raízes. Esta é a temática

¹⁹ BOUCIER, op. cit., p. 248.

²⁰ GARAUDY, op. cit., p. 91: “Às vezes seu trabalho faz referência direta ao fato histórico: “Deep Son g”, de 1937, é o primeiro solo em que vibra em uníssono com a Revolução Espanhola. Mais tarde, realizou “Immediate Tragedy” sobre a Guerra da Espanha, ao mesmo tempo que Picasso pintava “Guernica”, sob inspiração semelhante. Na época da Segunda Guerra Mundial, criou a coreografia “Carta ao Mundo”, acentuando no homem o que ele tem de monstruoso e de glorioso”.

da coreografia “Frontiers” de 1935. Já em 1944, Graham evocou os limites não mais de seu país mas sim do seu povo, com a coreografia “Apalachian Spring”.

A partir de 1944, ela começa a compor seus grandes balés míticos; a maioria dos temas escolhidos eram de fundo grego, expondo problemas fundamentais da humanidade. Para ela, “a origem da dança está no rito, esta aspiração de todos os tempos à imortalidade”²¹. Graham pôde reviver grandes mitos reveladores da essência humana, revivendo significações profundas. Tinha preferência pelos mitos que pudessem exprimir intensamente o drama vivido a partir da ótica feminina, representando Medéia (“Cave of the heart”), Joana d’Arc (“The Triumph of Joan d’Arc”, 1951), Clitemnestra (“Clytemnestre”, 1958), entre outros. Acreditava que, ao utilizar os mitos em suas temáticas, estava conservando a chama de seus antepassados, utilizando-se das fontes primitivas do mundo em que o primitivo tinha o papel não de criar obras de arte e sim de criar armas míticas para defender e melhorar a vida humana.

O mais singular em Graham é que ela viveu numa época cercada de angústias, incertezas, guerras, revolta e, para expressar tudo isso, criou uma nova linguagem técnica. Graham retoma um princípio, oriundo de Delsarte, e comum à todas as tendências da dança moderna: a força do gesto acontece em função da força da emoção. Se olharmos um pouco para trás, podemos conflitar a visão onírica das concepções dos *ballets* românticos com esta nova forma para a dança, retratando as angústias de uma época: total mudança nos paradigmas da dança; da fantasia ao pesadelo.

Graham desenvolveu o conceito de que o centro de irradiação de toda a energia se encontra no mesmo lugar onde todas as nossas emoções são experimentadas fisicamente, ou seja, no abdômen. A partir da respiração fundamentou sua técnica, os movimentos de inspiração e expiração, de contração e *release*²²; e é em consequência da respiração que surgem os movimentos.

Em uma outra linhagem da escola americana da dança moderna encontramos Doris Humphrey, que propõe que todos os elementos da dança são encontrados na vida, sendo que a dança se alimenta dos movimentos da vida. A partir de seus estudos, classificou os gestos humanos em sociais, funcionais, rituais e emocionais²³.

²¹ BOUCIER, op. cit., p.277.

²² Liberação muscular.

²³ Os gestos sociais seriam os gestos que expressam as relações entre os homens. Os funcionais seriam os do trabalho e revelam a relação do homem com o homem e também com a natureza. Os gestos rituais exprimiriam a relação dos homens

O conceito essencial à dança de Humphrey é o movimento de resistência à gravidade, que seria símbolo de todas as forças que interferem no equilíbrio humano. Humphrey confronta-se com a gravidade, explicitando através desta luta o drama da existência humana. Por meio de dois movimentos básicos, queda e recuperação, Humphrey propõe-se a revelar a antítese da vida e da morte. Mesmo utilizando os movimentos básicos da vida, sua dança não pretendia ser realista ou utilizar a mímica. Havia uma transposição a ser realizada. Para vir a se transformar em dança, um gesto necessariamente deveria ser ampliado e expandido qualitativamente, metamorfoseando-se.

Dos sucessores de Graham, um que muito nos interessa por ter realizado um papel inovador na dança moderna e continuar sua genialidade na época contemporânea inclusive sendo um dos criadores do híbrido aqui proposto, é Merce Cunningham. Cunningham se inscreve na linhagem de Graham, mas desenvolve-se em sentido oposto à suas teorias. Desde o início de sua carreira, realizou trabalhos conjuntamente com o músico John Cage. Uma de suas obras mais significativas é “Events”(1974), em que ele “se exprime por uma obra que parece uma seqüência de variações a partir de um único tema, o acaso”²⁴. Cunningham rejeita o contexto e a noção de obra dramática dos seus antecessores, oferecendo liberdade à criação. Deu origem à duas novas tendências na dança moderna: a *nouvelle danse* e o *post modern*.

Twyla Tharp é considerada a representante mais significativa da *nouvelle danse*; exercita uma dança “aleatória”, em que a ordem dos fragmentos pode variar em sucessão e justaposição. Assim como Cunningham, apresenta suas danças em locais pouco comuns. A exarcebação destes conceitos é realizado pelos coreógrafos da *post modern*: retomam os elementos brutos do movimento, como andar, correr, girar, saltar. Estes inovadores pretenderam provocar através da realização de sucessivos giros, estados psicossomáticos, procurando mesmo sem conhecimento, o estado dionisíaco do transe. São exemplos desta tendência os coreógrafos Andrew de Groat e Lucinda Childs²⁵.

Numa terceira linhagem proveniente da *Denishawn*, temos Charles Weidman que, por ser um homem de teatro, “associará a ação dramática à pintura dos estados d’alma”²⁶. Ele

com seus deuses e seus ritos. Os emocionais revelariam as relações do homem com seus sentimentos, e, assim sendo, se constituiriam como os mais importantes para os dançarinos.

²⁴ BOUCIER, op. cit., p.283. As seqüências desenvolvidas por Cunningham são designadas por números, e podem variar de uma apresentação para outra, sendo concebidas para serem dançadas em qualquer lugar.

²⁵ Ver mais sobre este assunto em: BOUCIER, op. cit., p. 285-287.

²⁶ BOUCIER, op. cit., p. 265.

constrói uma obra pessoal satírica e preocupada com os problemas americanos, além de incorporar procedimentos do cinema mudo e textos falados em suas coreografias.

Além de ser um precursor filosófico, o músico e pedagogo Émile Jaques-Dalcroze, foi um precursor da vertente germânica da dança moderna. Dalcroze cria uma educação psicomotora com base na repetição de ritmos, criadora de reflexos, na progressão da complexidade e na sucessão do movimento, com o objetivo de traduzir em movimentos as emoções humanas.

Rudolf von Laban, um filho de oficial que desiste da carreira militar para dedicar-se às belas artes e depois à dança, tornou-se um teórico fundamental à arte do movimento. Ao mesmo tempo que abriu sua escola de dança na Suíça, começou a elaborar um método de notação da dança, o *labanotation*²⁷. Os estudos de Laban ampararam teoricamente a dança moderna, formulando metodicamente princípios utilizados por Humprey e Graham. Vivendo intensamente um período entre duas guerras, e por isso contemporânea de Graham, temos Mary Wigman. Alemã, aluna de Laban, Wigman simbolizava, por meio da relação com o espaço, toda a pressão que sofria naquele momento histórico. A dança de Wigman revelava estas pressões através da resistência ao espaço. O movimento tinha seu motor neste relacionamento tenso entre o homem e o meio ameaçador onde vive, sendo o destino trágico do homem e da humanidade o tema das grandes composições de Wigman.

O expressionismo que existe nas coreografias de Wigman é “ao mesmo tempo caricatural e religiosamente dramático, no qual se une paradoxalmente o grotesco, o demoníaco e a grandeza trágica”²⁸. Para Wigman, a dança não poderia ser uma composição mais ou menos elaborada de movimentos já codificados. Entendia que a criação deveria surgir dos gestos quotidianos do homem, ou de suas paixões, de seus temores, de suas loucuras, cabendo ao dançarino tornar-se consciente dos impulsos obscuros internos. Só depois da exteriorização destes conteúdos é que se daria a organização estética da obra coreográfica. A questão de buscar o obscuro também se relaciona ao movimento de re-integração do corpo e do pensamento, visto na busca dos gestos cotidianos e na tentativa de integrar, talvez, novamente Dionísio e Apolo, separados durante tanto tempo na dança.

²⁷ Alguns dos princípios básicos do *labanotation* consistem em dividir o espaço em três níveis sobre os quais se inscrevem doze direções do movimento. Torna-se possível posteriormente, transcrever os movimentos no espaço indicando inclusive sua intensidade.

²⁸ GARAUDY, op.cit, p. 105.

As coreografias de Wigman mostram sua visão trágica de uma existência efêmera, revelando um expressionismo violento, ao mesmo tempo que quer “abandonar a dança à implusão mais profunda, à *ubris* dionisíaca”²⁹; são alguns exemplos: “Hexentanz”(Dança da feiticeira), “Opfer”(O sacrifício) ou ainda “Totentanz” (Dança dos mortos).

Kurt Joos, outro discípulo de Laban, também denuncia, só que de forma satírica, o momento da guerra, os que dela se aproveitam e todo o quadro político que é criado a partir dela, no momento em que Hitler subia ao poder. Sua obra mais representativa é “A mesa verde”, de 1932. Para Garaudy, Joos “é um daqueles em cujo trabalho melhor se expressam o papel e o sentido da dança moderna: criar os grandes símbolos e os grandes mitos reveladores de uma idade do homem”³⁰.

Ainda cabe olhar para um outro pioneiro na escola germânica da dança moderna: Alwin Nikolais. Nikolais desenvolveu toda a sua genialidade de coreógrafo na utilização da luz como elemento principal do espetáculo. Os corpos dos seus dançarinos perdem o aspecto humano através do uso de acessórios, figurinos de tecidos elásticos e, sobretudo, através do emprego da luz para ganhar formas surrealistas. Ele é o primeiro coreógrafo a utilizar projeção de slides sobre o corpo dos dançarinos, propondo a dança como elemento móvel num universo irreal, onde a sensação visual criada é tão intensa que faz nascer o estranhamento.

Concluimos que, a partir de Isadora e tendo seu desenvolvimento em Graham, Humphrey, Wigman, Cunningham, Laban e Nikolais, a dança deixa de ser mero entretenimento e passa a ser também expressionista, expressão do homem e sua relação com o mundo; um mundo povoado por guerras, máquinas e por novas regras e engrenagens. Nesta concepção, está clara a preocupação com o ser humano e suas percepções do mundo, suas dores e suas paixões. Ela está voltada neste momento para expressar esse homem e o que ele vive historicamente.

Este é o espírito da dança no século XX: uma nova dança que se opõe àquela, decorativa e acrobática do *ballet* clássico, propondo uma expressão do espírito humano por

²⁹ BOUCIER, op. cit., p. 299.

³⁰ GARAUDY, op.cit. p. 121.

intermédio dos movimentos do corpo, fundamentando o princípio da expressividade do movimento. “Os modernos exploram de forma quase científica as possibilidades motoras e as limitações do corpo humano, o uso de seu dinamismo, o emprego dramático do espaço e do ritmo corporal em movimentos”³¹.

Temos um breve panorama do que convencionamos nomear como dança moderna, e que abrange toda a primeira metade do século XX. Os exemplos do híbrido estudados nesta dissertação vão se inserir principalmente nas últimas décadas do século XX; a nosso ver, numa linha de continuidade com a história da dança moderna traçada até aqui.

DANÇA É *TECHNÉ*

O que seria a dança na contemporaneidade? E como ela se relaciona com o nosso tema? Se, na Pré-História, a dança é o todo, na Antiguidade é rito e é mito, na Pré-Modernidade é o culto à fantasia e aos sonhos e na Modernidade é revelação de emoções e sentimentos de uma época marcada pela angústia e pela dor, imaginamos que outras definições surgirão a partir das alterações que ocorreram e ainda ocorrerão no contexto histórico. A dança na pós-modernidade³² viveu também o *happening*, a *body-art*, a *performance*, uniu-se ao teatro, ao circo, ao vídeo, colou-se e mixou-se com muitas linguagens, expandindo alguns limites rígidos que a constituíam.

A dança que nos cabe olhar nesta dissertação, produtora do híbrido, se insere na pós-modernidade e traduz-se em uma forte prática de pesquisa de linguagens, em que coreógrafos criam e utilizam seus próprios códigos, ao mesmo tempo em que se apropriam de outros num verdadeiro “caldeirão-mix”. Nestas últimas décadas do século XX, ela absorve as

³¹ FARO, op. cit., p.118.

³² A condição pós-moderna constitui-se a partir da relação intensa e veloz com as novas tecnologias. Manuel Castells ressalta que há um vínculo explícito entre tecnologia da informação e sociedade contemporânea já que esta última é essencialmente informacional, ou seja, aquela em que a economia e as relações sociais associam-se diretamente à tecnologia micro-eletrônica. Ver mais em CASTELLS, Manuel. *Les flux, les réseaux et les identités: où sont les sujets dans la société informationnelle?* In: DUBET, François e WIEVIORKA, M. *Penser le sujet*. Paris: Arthème Fayard, 1995. Diversos teóricos contemporâneos defendem a idéia de que vivemos na pós-modernidade, já outros tantos afirmam o contrário. Aqui nos interessa olhar o contexto cultural em que se produz nosso híbrido estético. Ele é essencialmente resultado de mixagens, colagens, apropriações, paródias, pastiches, cruzamento de linguagens, interdisciplinaridade e pluralismos. Todas estas também características definidoras da pós-modernidade. Assim, arriscaríamos afirmar que, a pós-modernidade é um fenômeno híbrido. No Capítulo II, item O contexto pós-moderno, estaremos abordando esse assunto mais profundamente.

neotecnologias da comunicação e da imagem em sua forma, tornando-se cada vez mais tecnológica, digital como a própria cultura onde ela se insere. Ela mantém sua essência, **a poética do movimento**, mas funde-se, hibrida-se com o virtual, com o ciberespaço.

Podemos definir dança como *techné*. *Techné*, para os gregos, significava qualquer prática produtiva, inclusive a produção artística, não havendo distinção entre arte e qualquer outro processo de produção. Assim, o campo da *techné* estende-se tanto quanto o das atividades humanas e, sendo uma das atividades artísticas humanas, dança é *techné*. Neste caso, a *techné* tanto se aplica às diversas técnicas de dança que o corpo comporta, como ao fazer coreográfico. Os coreógrafos utilizam de um conjunto de regras e procedimentos com a finalidade de produzir algo específico; neste caso, de criar dança.

Dentro da filosofia grega, “os primeiros filósofos viam a *techné* como uma atividade irrelevante. (...) A grande atividade nobre do homem seria a contemplação”³³. É preciso compreender que o conceito de *techné*, assim como o de *physis*, se refere à *poiesis*³⁴; ou seja, ambos produzem algo, desocultam, revelam uma verdade³⁵. Mas apenas algo que pertença ao campo da *physis* é que tem a qualidade de ser autopoietico, o que significa dizer que nele mesmo está contido o princípio de sua reprodução, como por exemplo, uma árvore. Já no campo da *techné*, faz-se necessário uma entidade externa para que este princípio seja desvelado; por exemplo, uma mesa, uma coreografia.

Mas apenas conceituar dança como *techné* não é suficiente. Definir dança implica em considerarmos o contexto histórico e cultural em que ela esteja inserida, revelar óticas particulares, descrever uma arte simbólica, específica. Em toda a história da dança, alguns coreógrafos, criadores e filósofos desta linguagem tentaram elaborar definições sobre ela, embasados em suas próprias experiências.

Garaudy explica que a palavra dança, em todas as línguas européias – *danza, dance, tanz* –, deriva da raiz *tan*, que significa em sânscrito “tensão”; por isso ele conclui que “dançar é vivenciar e exprimir, com o máximo de intensidade, a relação do homem com a natureza, com a

³³ Para aprofundamento sobre *techné, physis, poieses*, ver LEMOS, André. Ciberultura: técnica, sociabilidade e civilização do virtual. In: PRETTO, Nelson de Lucca (Org.) **Globalização & educação**; mercado de trabalho, tecnologias de comunicação, educação a distância e sociedade planetária. Rio Grande do Sul: Unijuí, 1999. p. 81.

³⁴ A *poiesis* seria um conjunto de práticas, um saber fazer que não se aplica só a materiais, mas é a própria passagem de algo invisível ao mundo visível, desvelando uma verdade.

³⁵ Lemos, op. cit., se refere ao “desvelamento de uma verdade” a partir de *La question de la technique*, de HEIDEGGER. **Essais et Conférences**. Paris: Gallimard, 1958.

sociedade, com o futuro e com seus deuses”³⁶. Em sua raiz, a dança sempre veio revestida deste significado, canal de comunicação entre os homens e os deuses, por meio do qual transcendemos a própria existência.

Nesta mesma direção, temos Maurice Béjart considerando que “(...) A dança é união. União do homem com seu próximo. União do indivíduo com a realidade cósmica”³⁷. A dança é uma arte que transcende o poder das palavras, da mímica, do traduzível para tornar-se um “meio de dizer o indizível”³⁸. Se ao teatro cabe construir um mundo, uma história em que o imaginário simbólico do artista toma forma de palavras, gestos e cenário, a dança pode dar forma até àquilo que não é possível de ser descrito em palavras ou cenas. A dança revela o inominável, o indescritível. Ela até pode, como acontece nos espetáculos de *ballet*, encenar uma história, ter um conteúdo narrativo, mas mesmo que a isolássemos do contexto, ela continuaria existindo enquanto forma de puro movimento.

Para Isadora Duncan, “a dança é resultado de um movimento interno”³⁹. Duncan considera que a dança não é, como se tende a acreditar, um conjunto de passos mais ou menos arbitrários que são o resultado de combinações mecânicas e que, embora possam ser úteis como exercícios técnicos, não poderiam ter a pretensão de constituírem uma arte. A técnica seria um meio de expressão e não um fim.

Já para Martha Graham, a dança é uma participação na vida, uma celebração, e não um espelho dela, onde corpo e a alma estão implicados de forma indivisível nesta experiência, pois para ela a arte só pode ser vivida por um ser total. Em Graham também percebemos a relação dos ritos e dos mitos, considerando que a dança “é criação e encarnação dos grandes mitos (...) cada grande mito é um indicador de transcendência”⁴⁰.

Com Wigman, a concepção de dança também se une à própria concepção de vida. Segundo ela “a arte tem a mesma raiz que a existência. O artista é habitado pelos movimentos da vida de seu tempo, cuja imagem simbólica exprime”⁴¹. Esta definição de Wigman nos ajuda a retomar nossa proposição de que, ao definirmos dança, necessariamente temos que considerar o tempo histórico em que vive o criador.

³⁶ GARAUDY, op.cit., p.14.

³⁷ BÉJART, Maurice. Prefácio. In: GARAUDY, op. cit., p. 8.

³⁸ Citação de Rudolf Laban In: BOUCIER, op. cit., p. 295.

³⁹ BOUCIER, op. cit., p.251.

⁴⁰ GRAHAM apud GARAUDY, op. cit., p. 92.

⁴¹ WIGMAN, apud GARAUDY, op.cit., p. 108.

Cunningham, coreógrafo contemporâneo, diz que

não há nenhum pensamento envolvendo minha coreografia... Eu não sei trabalhar através de imagens ou idéias – Eu trabalho através do corpo (...) Se o dançarino dança – o que não é a mesma coisa de ter teorias sobre dançar ou desejar dançar ou tentar dançar – tudo está lá. Quando eu danço, isto significa isto o que eu estou fazendo.⁴²

Para ele, dança é basicamente movimento. Assim como Alvin Nikolais, Cunningham se desapega da noção de que a dança deveria exprimir conteúdos significativos; o que é essencial à linguagem dele é o movimento, o movimento pelo movimento, sem qualquer preocupação de significação conceitual, opondo-se à Graham e à Doris Humphrey. Em 1989, Cunningham começou a utilizar o “Life forms” para criar suas coreografias. A principal responsável pelo desenvolvimento do “Life forms”, Thecla Shiphorst, ressalta que “a dança é muito mais técnica do que os computadores podem ser”⁴³. Se para Isadora a dança é um meio de expressão e não um fim, para Shiphorst, poderíamos dizer que a dança torna-se uma linguagem altamente técnica e especializada, e por isso, um meio. E como para Cunningham o essencial à linguagem da dança é o movimento, ele acredita que, mesmo estando usando novas tecnologias da infografia para coreografar, estas “não estão revolucionando a dança mas **expandindo-a**, porque você pode ver o movimento num caminho que já estava lá – mas impossível de ser visto a olho nu”⁴⁴. Com o “Life forms”,

você pode fazer movimentos, colocá-los na memória, eventualmente ter uma frase de movimento. Isto pode ser examinado de qualquer ângulo, incluindo de cima, certamente uma ampliação no trabalho de dança com câmera. Além disso, isto mostra possibilidades as quais estavam sempre lá, como quando tiramos fotos de algo de uma forma que o nosso olho nunca tinha visto.⁴⁵

⁴² CUNNINGHAM, Merce. “Merce Cunningham Dance”. <http://www.merce.org:80/home.html> (02/12/1998): “there’s no thinking involved in my choreography... I don’t work through images or ideas - I work through the body... If the dancer dances – which is not the same as having theories about dancing or wishing to dance or trying to dance – everything is there. When I dance, it means this is what I am doing.” (T.A.).

⁴³ Citação de Thecla Shiphorst em SCHIBSTED, Evantheia. “Lifeform”: “dance is far more technical than computers can ever be”. (T.A.). <http://www.wired.com/wired/4.10/features/schiphorst.html> (28/12/98).

⁴⁴ Grifo nosso. Citação de Cunningham em SCHIBSTED, op. cit., loc. cit.: “is not revolutionizing dance but expanding it, because you see movement in a way that was always there – but wasn’t visible to the naked eye”. (T.A.).

⁴⁵ CUNNINGHAM, Merce. “Technology: Life forms”. http://www.merce.org:80/technology_lifeforms.html (02/12/98): “you can make up movements, put them in the memory, eventually have a phrase of movement. This can be examined from any angle, including overhead, certainly a boon for working with dance on camera. Furthermore, it presents possibilities which were always there, as with photos which catch a figure in a shape our eye had never seen”. (T.A.).

Em síntese, para Cunningham, com as novas tecnologias podemos ainda mais “dissecar” o movimento, numa verdadeira autópsia cinética, e alterar o ponto de vista do espectador. Se isto não chega a transformar a concepção de dança do coreógrafo, altera os meios com os quais ele chega aos seus fins, à sua obra, e o tipo de resultados que obterá junto à sua platéia.

Considerando ainda a raiz expressionista da Escola de Dança da UFBA, para Yanka Rudzka⁴⁶, os elementos da dança seriam espaço (limitado, ilimitado), movimento (mutação), forma (a vida), tempo/ritmo (qualitativo, quantitativo) e intensidade (expressão): “O corpo no ESPAÇO, no MOVIMENTO, cria FORMAS cheias de INTENSIDADE perpétua no TEMPO - RITMO ETERNO, que se manifesta em todas FORMAS de vida”⁴⁷. Lia Robatto, que foi aluna de Rudzka, alerta que a maioria dos professores teórico-criativos de análise da linguagem coreográfica tem uma forma simplista de conceituar os elementos da dança como sendo espaço, forma, tempo e movimento, colocando-os num mesmo patamar. Na concepção de Robatto, é preciso compreender como esses elementos interagem na linguagem coreográfica e qual a sua função em cada movimento e no conjunto da obra. E continua: “a organização das relações e proporções entre os dois fatores intrínsecos e inseparáveis na dança, o TEMPO e o ESPAÇO, é que determinará a DINÂMICA e seu resultado FORMAL, tanto de cada segmento como da unidade estética da estrutura coreográfica”⁴⁸.

Contextualizar definições sobre o que é dança é considerar o cotidiano, olhar o mundo com antenas parabólicas para, junto com o imaginário e o inconsciente, configurar obras. Vivemos num momento em que as transformações tecnológicas são intensas. Por isso estas percepções são substratos para a dança. Como dançar o amor entre um homem e uma mulher, por exemplo, nos dias de hoje quando as pessoas se comunicam intensamente via Internet? É natural que surjam na dança esses conteúdos das transformações, inclusive sensoriais, que estamos vivendo.

⁴⁶ Yanka Rudzka foi a primeira diretora da Escola de Dança da UFBA. Polonesa de nascimento, Yanka trouxe à Bahia os fundamentos da dança expressionista alemã, formando diversos professores que até hoje são professores da Escola de Dança da UFBA.

⁴⁷ RUDZKA, Yanka, apud ROBATTO, Lia. **Dança em processo;** a linguagem do indizível. Bahia: Centro Editorial e Didático da Universidade Federal da Bahia, 1994. p. 93.

⁴⁸ ROBATTO, op. cit., p. 96.

Podemos dizer que dança é expressão simbólica de conteúdos significativos, reveladora de anseios, medos, buscas e evolução inerentes à condição humana. Os seus criadores são revelados e a revelam, exploram e instigam questões existenciais⁴⁹.

Dança é essencialmente resgate dos registros de experiências vividas, de imagens, sons, percepções, odores, bem como uma oportunidade para novas experiências. É essencialmente expressionista, mas não expressão superficial, pois faz-se necessária a experiência, o mergulho profundo, a investigação⁵⁰.

Recriar a experiência muitas vezes é extenuante, praticamente um transe, mas é necessário: depois dela o registro da situação vivida se inscreve em cada célula, em cada músculo do corpo, numa memória celular corporal. Com o auxílio técnico do coreógrafo, os movimentos corporais surgidos no laboratório são retomados e realizados de forma consciente, estabelecendo uma seqüência coreográfica. A dança surge nessa “verdade” vivida e registrada na carne. Nem todos os dançarinos conseguem se expor visceralmente e produzir arte com esta exposição, nem todos os coreógrafos conseguem ajudar o dançarino a realizar este processo; este é o diferencial que distingue um dançarino profissional de um cidadão cotidiano que dança.

A experiência contemporânea se constitui também nesta relação (tensão) travada entre o homem e as novas tecnologias. A paixão vivida pela Internet, o imaginar-se clonada, habitando um corpo com seis pares de mãos, sentir-se uma *cyborg* com todos os meus cabos telefônicos, placas de *modem* e diskettes, são motivos que nos fazem criar, porque esta é a experiência de habitar o cenário tecnológico contemporâneo.

A partir do conceito de que a dança é a união dos seus elementos essenciais – movimento, espaço, forma e tempo – atualizo este conceito afirmando que o ciberespaço, da Internet e da computação gráfica traz maior complexidade e mudanças qualitativas à esses elementos. Novos meios são oferecidos neste momento, pois não há mais somente uma sala e

⁴⁹ Acreditamos nesta concepção porque na nossa prática como dançarina, experimentamos processos exploratórios da condição humana e não processos de pesquisa do movimento. Os movimentos surgiam a partir da experiência estabelecida, ou do resgate dela, tornando-se a dança expressão de um eu. Este caráter deve-se ao fato de que a Escola de Dança da UFBA tem uma raiz expressionista germânica, desde sua fundação com Rudzka, observada na prática de alguns de seus professores, e também porque na nossa experiência enquanto dançarina, venho sendo dirigida pelo coreógrafo Itamar Sampaio, desde 1991. Sampaio prioriza esta investigação do dançarino em direção ao seu interior, suas vivências, suas sensações e imagens do mundo para que, a partir disso, haja a criação.

⁵⁰ Lembro-me de um laboratório com Sampaio, que ele nos pedia para que apresentássemos um parto; eu não tinha nenhum registro da experiência enquanto mãe, e realmente foi difícil, mas todos nós já fomos fruto de um parto. O resgate visceral se deu aí, e mesmo que inicialmente eu me protegesse não querendo me expor muito, Sampaio me dirigiu à ele, ao parto.

dançarinos. Concordando com o coreógrafo Yacov Sharir⁵¹, temos hoje o dançarino, a sala e o ciberespaço. A partir das novas tecnologias, há a possibilidade de novos corpos para além do humano. Estes novos corpos dançam no espaço real, nesta nova camada espacial, o ciberespaço, e em possibilidades híbridas, sincrônicas e assíncrônicas. Surge o espaço da web como lugar de exposição e criação coletiva. Utilizando-se o ciberespaço, abre-se um leque de outras possibilidades para os corpos e o espaço na dança, é isto que exemplificamos nos híbridos propostos no capítulo III.

QUE CORPO DANÇA?

(...) dentro da imensa massa de matéria que o universo se compõe - assumindo formações particulares das mais diversas espécies e formas - (...), podemos dizer que nosso corpo é o organismo mais complexamente organizado de todos, o mais versatilmente adaptável, o mais ricamente dotado de possibilidades (...)

Rolf Gelewski⁵²

Muito pouco se tem escrito a respeito do corpo⁵³ que dança. Dentro da literatura, encontramos referências sobre o corpo fenomenológico (Merleau-Ponty⁵⁴), o corpo vigiado e punido (Foucault⁵⁵), o corpo na tradição filosófica (Richir⁵⁶) e um último estágio evolutivo, o corpo pós-humano (Stelarc⁵⁷), mas o corpo que dança pouco é olhado e refletido. Ressaltemos este paradoxo. Na dança, não poderíamos nada sem ele, mas talvez por não dissociarmos dança de corpo, acabamos por não refletir sobre ele. Visando a construção de conhecimentos sobre o corpo que dança, observaremos, a partir de Marc Richir⁵⁸, alguns elementos da história simbólica do corpo na tradição filosófica.

⁵¹ Em entrevista a TCAnet, Sharir revela que, antes da integração com as novas tecnologias, as ferramentas na dança eram poucas e se resumiam pelo menos em ter uma sala e um dançarino, mas atualmente, além do espaço e do dançarino, temos um novo espaço, o ciberespaço. http://www.arts.state.tx.us/artist_studio/sharir/tools.htm (12/12/98).

⁵² GELEWSKI, Rolf. **O trabalho em nosso corpo**. Salvador: Casa Sri Aurobindo, 1977. p.5.

⁵³ A palavra corpo tem origem no latim, *corpus* ("cadáver").

⁵⁴ MERLEAU-PONTY, Maurice. **A fenomenologia da percepção**. São Paulo: Martins, 1994. 1ª parte.

⁵⁵ FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir**. Rio de Janeiro: Vozes, 1997.

⁵⁶ Ver RICHIR, Marc. **Le corps: essai sur l'intériorité**; optiques philosophiques. Paris: Hatier, 1993. Cap. 3.

⁵⁷ STELARC. Das estratégias psicológicas às ciberestratégias: a protética, a robótica e a existência remota. In:

DOMINGUES, Diana (Org.) **A arte no século XXI**: a humanização das tecnologias. São Paulo: Unesp, 1997.

⁵⁸ RICHIR, op. cit.

Com os gregos, raiz fundamental de toda nossa história e cultura, a discussão do corpo se remetia às questões da dualidade corpo e alma: “a alma e o corpo são partes distintas de uma só natureza humana. Cada uma dessas partes possui as suas excelências”⁵⁹. A filosofia socrática compreendeu que a alma e o corpo estão unidos em toda natureza física, inclusive no homem. Embora Sócrates não afirmasse que a alma fosse separável do corpo, a alma teria o papel de fortalecer o corpo e o corpo de refletir sobre ela (alma) a sua própria existência. Sócrates apresentava o corpo como um obstáculo ao conhecimento, por ser local de afecções e doenças, paixões e ilusões, de tudo que nos sucita desequilíbrio e conflito; mas acreditava que a filosofia poderia purificá-lo.

Baseado em Sócrates, Platão sustenta que o corpo é cárcere da alma. Com o “Mito da Caverna”⁶⁰, Platão estabelece que a caverna seria o mundo sensível, interior, que existe dentro de nós; já o exterior da caverna significa o mundo real, o mundo das idéias: “O homem feito de corpo e alma pertence simultaneamente a esses dois mundos”⁶¹, mas a alma, escravizada no corpo, não possuiria mais a dimensão divina anterior, quando em sua primeira morada – no meio das essências puras. Esta união entre alma e corpo, foi por Platão identificada como o ser vivo e mortal, sustentando que a alma só se separa do corpo depois da sua morte, quando então retorna ao mundo das essências. Aristóteles, discípulo de Platão, descarta qualquer dualismo metafísico da alma e do corpo; ele propõe que “a alma é uma forma substancial de todo organismo vivo e é inseparável do corpo”⁶².

A partir de uma mutação global da civilização grega, temos com o estoicismo uma mudança radical no ambiente das discussões sobre o corpo. O estoicismo considera que tudo é corporal, inclusive as virtudes, a alma, os deuses e todos os seus valores. A unidade monista é a união da alma e do corpo na corporeidade, que conduz à mais extrema disciplina do corpo, fazendo-o integrar-se à unidade cósmica. O acesso à sabedoria fica condicionado à uma cultura do corpo; à uma técnica, por exemplo, respiratória.

Bem diferente do estoicismo, mas surgido no mesmo contexto, o epicurismo mostra que a alma está intimamente ligada ao corpo, segue-o em toda a sua existência e,

⁵⁹ JAEGER, Werner. **Paidéia**. São Paulo: Martins Fontes, 1979, p. 496. As virtudes morais constituem as excelências da alma, no mesmo sentido em que a saúde, a força e a beleza são as virtudes do corpo. As excelências físicas e as virtudes espirituais não são mais do que a “simetria das partes”.

⁶⁰ PLATÃO. **Diálogos - A República**. Rio de Janeiro: Edições de Ouro, liv. VII, 1965. p. 253 a 256.

⁶¹ LEITE, Áurea. **O corpo e a alma na representação linear e gráfica da figura humana em Aubrey Beardsley**. Rio de Janeiro, 1986. Dissertação (Mestrado em Filosofia) - IFCS da Universidade Federal do Rio de Janeiro, 1986. p.43.

portanto, também está sujeita às doenças do corpo, mas, diferente dele, é constituída por átomos num estado menos denso. Por isso, no momento da morte, dissipa-se no ar. O epicurismo objetiva libertar o homem de seus vãos desejos, crenças e pavores⁶³.

A verdadeira revolução no pensamento filosófico sobre o corpo ocorre com Descartes. Ele nos propõe a união íntima da alma e do corpo, e o encontro filosófico. É este encontro que constitui nosso ser e a nossa existência. Para Descartes, a alma é “a coisa que pensa” (*res cogitans*) e o corpo “coisa material e espacial” (*res estensa*) e o pensamento está em estado de nascimento de tudo junto, sem distinguir realidade e aparência, verdade e ilusão, do que é relevante à alma ou relevante ao corpo. Estaria “a fusão da alma e do corpo na experiência íntima da certeza factícia de existir”⁶⁴.

Nietzsche, na tradição moderna, é o primeiro a pensar no excesso do corpo sobre ele mesmo. Uma das dimensões fundamentais do pensamento nietzschiano é de tomar o corpo como “fio condutor”. Ele constrói uma dialética da afetividade em que o corpo vive encarnado, ao mesmo tempo que a paixão o desencarna. A paixão deprecia o corpo em proveito de uma transcendência exclusiva. O olhar de Nietzsche volta-se para o corpo e seus excessos multiformes, próprios da existência humana. A filosofia nietzschiana se opõe ao “exercício da morte” (Platão, estoicismo) para propor o “exercício da vida”.

Contemporaneamente, consideremos um dos mais conceituados teóricos nesta área, Maurice Merleau-Ponty, que dedica uma grande parte do seu livro **Fenomenologia da Percepção**⁶⁵ ao esforço de compreender fenomenologicamente o corpo. Merleau-Ponty inicia suas conceituações considerando que o corpo nos permite centrar nossa existência, mas também nos impede de centrá-la absolutamente. Nesta visão dialética, o corpo seria centro e não-centro da existência humana, ponto de chegada e de saída. Merleau-Ponty refere-se ao corpo como “um objeto que não me deixa”⁶⁶. Este objeto seria capaz de observar, inspecionar e manejar objetos exteriores a ele, mas seria preciso dispor de um “segundo corpo” para que pudéssemos

⁶² JAEGER, op. cit., p. 23.

⁶³ O cristianismo, segundo Richir, coloca uma questão nova no pensamento filosófico. Ao invés de nos tornarmos deuses e imortais como queriam os gregos, nos tornamos homens de Deus. A encarnação de Deus no seu “Filho” humano traduz a unidade íntima da alma e o corpo.

⁶⁴ RICHIR, op. cit., p. 64: “*fusion de l’âme et du corps dans l’expérience intime de la certitude factice d’exister*”. (T.A.).

⁶⁵ MERLEAU-PONTY, op. cit.

⁶⁶ MERLEAU-PONTY, op. cit., p.133.

observar o nosso próprio corpo: “Ele tenta tocar-se tocando, ele esboça ‘um tipo de reflexão’, e bastaria isso para distinguí-lo dos objetos”⁶⁷.

Considerando a espacialidade do corpo, Merleau-Ponty faz várias afirmações: o seu contorno é uma fronteira que as relações de espaço ordinárias não transpõem; o corpo está no mundo, e suas partes envolvidas umas nas outras; quando o corpo está em movimento, vê-se melhor como ele habita o espaço e o tempo, porque o movimento não se submete a eles; o corpo não está no espaço nem tampouco está no tempo; ele habita o espaço e o tempo. É interessante observar que Merleau-Ponty, mesmo não sendo dançarino ou coreógrafo, propõe o corpo como um espaço expressivo.

O corpo é nosso meio geral de ter um mundo. Ora ele se limita aos gestos necessários à conservação da vida e, correlativamente, põe em torno de nós um mundo biológico; ora, brincando com seus primeiros gestos e passando de seu sentido próprio a um sentido figurado, ele manifesta através deles um novo núcleo de significação: é o caso dos hábitos motores como a dança.⁶⁸

Já na visão de Jean-François Lyotard, “o corpo pode ser considerado como o *hardware* do complexo dispositivo técnico que é o pensamento”⁶⁹. Segundo as idéias de Lyotard, o *software* humano, no caso da linguagem, não pode existir sem que haja um *hardware*, ou seja, o corpo. Para ele, seria conveniente tomar o *corpo* como exemplo na produção e programação das inteligências artificiais, já que o *hard/soft* humano é muito complexo e heterogêneo. O pensamento humano não raciocina em termos da lógica binária, e sim por configurações intuitivas e hipotéticas; aceita dados imprecisos e ambíguos, e por isso talvez o fracasso de algumas “máquinas” criadas para reproduzi-lo: elas funcionam em lógica binária, por unidades de informação (os *bits*), funcionam segundo um código ou uma linguagem pré-estabelecidos. Para Lyotard,

o que torna inseparáveis o pensamento e o corpo, é muito simplesmente o facto deste último ser o indispensável *hardware* do primeiro; a sua condição material de existência é que cada um deles é análogo ao outro no seu relacionamento com o respectivo

⁶⁷ MERLEAU-PONTY, op. cit., p.137.

⁶⁸ MERLEAU-PONTY, op. cit., p. 203.

⁶⁹ LYOTARD, Jean-François. **O inumano**: considerações sobre o tempo. Lisboa: Editorial Estampa, 1989. p. 21.

ambiente (sensível, simbólico), sendo o próprio relacionamento em si do tipo analógico nos dois casos.⁷⁰

Partindo do pressuposto de Merleau-Ponty, ou seja, que a partir do corpo há o desenvolvimento de um novo núcleo de significações, propomos **o corpo como lugar expressivo da dança**, lugar de elaboração de novos significados. A questão não se remete mais ao dualismo corpo/alma e sim ao não antagonismo do corpo/pensamento. Concordando que a “dança é o pensamento do corpo”⁷¹, e que é impossível distinguir a expressão (dança) do veículo expressivo (corpo), observemos a proposição feita por Louise Steinman⁷². Steinman nos induz a pensar o corpo como casa, lugar onde residem todas as nossas lembranças, seja de um passado mítico, seja do sonho da noite passada ou a conversa de hoje de manhã. A partir destes traços iniciados na experiência corporal é criada a memória do corpo, servindo como inspiração para a criação de *performances* e de coreografias. Ou seja, partimos dele e retornamos a ele, o corpo. Habitaríamos nós, neste sentido, esta experiência unitária, sem as antigas dualidades corpo-mente. Mesmo reconhecendo que atualmente muitos *performers* têm utilizado das maravilhas da tecnologia, usando computadores, sintetizadores etc, Steinman ressalta que há também, ao mesmo tempo, uma crescente fascinação pelos movimentos básicos – como os movimentos animais e infantis, gerando uma curiosa dialética entre complexidade e simplicidade (natureza e artificialidade).

Para complementar essas idéias, retomemos algumas considerações feitas por Marcel Mauss e Geertz⁷³. Para Mauss, “o corpo é o primeiro e mais natural instrumento do homem (...) o primeiro e mais natural objeto técnico”⁷⁴. Mauss parte do pressuposto que o homem não é um ser dissociável, “no fundo, corpo, alma, sociedade, tudo se mistura”⁷⁵, sendo que os movimentos do corpo podem ser vistos como tradutores de elementos de uma cultura ou sociedade. Cada corpo expressa diferentemente a história de um povo e o uso que fazem de seus corpos. Ou seja, o corpo é um objeto técnico, um objeto cultural, que evolue e se insere na cultura. Geertz também parte do mesmo pressuposto: é impossível pensar a natureza humana como

⁷⁰ LYOTARD, op. cit., p. 24

⁷¹ KATZ, op. cit.

⁷² Ver STEINMAN, Louise. **The knowing body: elements of contemporary performance and dance**. Boston: Shambala, 1986. Cap. 1: The body as home.

⁷³ GEERTZ, C. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1989.

⁷⁴ Ver MAUSS, Marcel. **Sociologie et Anthropologie**. Paris: Quadrige/PUF, 1985. p. 372: “le corps est le premier et le plus naturel instrument de l’homme (...) le premier et le plus naturel objet technique” (T.A.).

⁷⁵ MAUSS, M. **Sociologia e antropologia** São Paulo: EPU/Edusp, 1974. p.198.

exclusivamente biológica e desvinculada da cultura, sendo que o homem se constitui nesta relação interativa entre componentes biológicos e socioculturais. Para ele, é a própria cultura que dá o caráter de humanidade à esta espécie animal.

Mauss devolve ao corpo sua importância enquanto transmissor de técnica e tradição. A técnica corporal consiste “nas maneiras” como os homens e as sociedades serviram-se de seus corpos, podendo ser transmitida através de gerações, constituindo então uma tradição: “Quando uma geração passa à outra geração a ciência de seus gestos e de seus atos manuais, há tanta autoridade e tradição social quanto quando a transmissão se faz pela linguagem”⁷⁶. O corpo e os movimentos humanos são expressões simbólicas de uma sociedade, já que podem ser passadas às gerações futuras por meio de símbolos. A técnica que um corpo comporta pode ser transmitida de forma impressa ou oral – conceituada, descrita, relatada; mas pode ainda ser transmitida por atitudes corporais e pelo próprio movimento: “Quem transmite acredita e pratica aquele gesto. Quem recebe a transmissão aceita, aprende e passa a imitar aquele movimento. Enfim, é um gesto eficaz”⁷⁷, ou seja, é técnica. Torna-se o corpo sede de signos onde “estão inscritos todas as regras, todas as normas e todos os valores de uma sociedade específica”⁷⁸. Mauss presume dança como *techné*, técnica, técnica do corpo. “Um estudo sobre a dança começará, necessariamente, por um estudo da técnica do corpo que ela comporta”⁷⁹. Torna-se assim o corpo que dança um depositário único da técnica ou das mais variadas técnicas de dança que ele possa abrigar.

Esta forma de conceituar o corpo que dança, proposta por Mauss, merece ser ainda mais afinada; o corpo que dança não é apenas técnico e cultural. Olhemos, então, para um conceito recentemente construído e de que nos apropriaremos, idealizado por Christine Greiner⁸⁰. Greiner parte da concordância de que a “dança é o pensamento do corpo”⁸¹ para construir a hipótese de que a dança *butô* seria o pensamento em evolução. Para Greiner, a dança *butô* não é só técnica, é também constituída de algo de qualidade invisível, que captura espíritos, essências e os revela. Greiner, a partir do trabalho de Hijikata, ressalta que em algumas formas de dança, os movimentos vêm de técnicas e convenções fixas, como, por exemplo, é o

⁷⁶ OLIVEIRA, Roberto C. (Org.), **Marcel Mauss**: antropologia. São Paulo: Ática, 1979. p.199.

⁷⁷ DAOLIO, Jocimar. **Da cultura do corpo**. São Paulo: Papirus, 1994. p.47.

⁷⁸ DAOLIO, op. cit., p. 39.

⁷⁹ MAUSS, M. **Manuel d'ethnographie**, op. cit., p. 110 : “Une étude de la danse débutera nécessairement par une étude de la technique du corps qu'elle comporte”. (T.A.).

⁸⁰ GREINER, Christine. **Butô: pensamento em evolução**. São Paulo: Escrituras, 1998.

caso do *ballet* clássico. Mas a dança *butô* de Hijikata não era apenas isso e sim “reflexo da sua vida interior e não dessas convenções”⁸².

Apesar de Greiner associar a qualidade de “corpo morto” ao *butô*, acredito ser pertinente importar este conceito de “corpo morto” para o corpo que dança na forma híbrida de dança e novas tecnologias, a ciberdança. Tanto na forma híbrida como no *butô*, há a intenção de “estabelecer novas organizações no corpo e no espaço.”⁸³ (grifo nosso). O corpo que dança contemporaneamente não é apenas técnico, ele possui uma qualidade invisível e intraduzível semelhante àquela de que nos fala Greiner.

Podemos ainda visualizar outras aproximações entre a ciberdança e a dança *butô*, na visão de Greiner. Há princípios comuns às duas: “todo tipo de conhecimento e percepção [surge] a partir e/ou no próprio corpo”⁸⁴; “primeiro, você precisa matar seu corpo para construir um corpo com(o) uma ficção maior”⁸⁵. Difícil é também resistir à tentação de discutir este conceito de “corpo morto” japonês e deste “*corpus*”, que foi gerado pela cisão entre alma e corpo, carne e espírito, permeando as ciências biológicas ocidentais, como a medicina e a anatomia. Estas se basearam no “*corpus*” morto e em seus pedaços, influenciando até hoje toda a forma de estudar e compreender corporalmente o movimento e sua fisiologia. Conceituar o que viria a ser esse “corpo morto” não parece ser tarefa fácil, mas Greiner se propõe a isto:

O corpo morto é um corpo que trabalha em um universo de leis particulares. Ele não as despreza, já as conhece. Trabalha com processos invisíveis, emprestados de outros universos de criação, como aqueles que coexistem em nosso corpo mas não aparecem com clareza. (...) O corpo morto é o receptáculo do lugar onde está (...).⁸⁶

Cabe aqui ainda ressaltar algumas reflexões teóricas sobre o corpo que dança, construídas pela crítica de dança Helena Katz. Katz entende a dança como “um pensamento do corpo”, sustentando que “quando o corpo organiza o seu movimento na forma de um pensamento, então ele dança”⁸⁷. Esta característica, inclusive, a diferencia de todas as outras construções de movimento que o corpo possa fazer, como por exemplo as atividades esportivas.

⁸¹ Ver KATZ, op. cit.

⁸² GREINER, op. cit., p. 89.

⁸³ GREINER, op. cit., p. 4.

⁸⁴ Id., *ibid.*, p. 67.

⁸⁵ MARO, apud GREINER, op. cit., p. 22.

⁸⁶ GREINER, op. cit., p. 89.

⁸⁷ KATZ, op. cit., p. 1.

O corpo, para Katz, seria o suporte físico específico da dança. Este suporte se aprimora e evolui em direção à dança ou não. O que Katz explica é que qualquer prática técnica, como andar de bicicleta, tende a melhorar gradualmente, através do treino. Ao praticarmos, novos circuitos neuromusculares acontecem desenvolvendo uma forma de “inteligência” corporal. O corpo tem a capacidade de produzir e abrigar todas as formas de qualidades do pensamento dele próprio, seja pular corda, andar de patins etc, mas, “a mais completa, aquela a que se pode identificar com o nome de pensamento do corpo, essa é a dança”⁸⁸.

Com isso, Katz não está negando que o cérebro seja centro da inteligência, criatividade, emoção, consciência e memória, como nos afirmam os estudos da neurobiologia. Katz, em sua tese, explica o processo de funcionamento neuronal e, a partir daí, mesmo não tendo instrumentos e meios para comprovar, os exporta para a dança. Ela diz que “a dança nasce quando no corpo se desenha um determinado tipo de mapa neuronal/muscular. Este mapa, exclusivamente ele, tem o caráter de um pensamento. Quando ele se dá a ver no corpo, o corpo dança”⁸⁹.

Obviamente, a partir desta hipótese, Katz demonstra que a dança não existe se não for construída. O fato de o corpo ter a aptidão para dançar não significa que ele esteja “naturalmente” pronto. Esta construção é diária, no árduo exercício das aulas e dos ensaios e tanto isso acontece que Katz cita o trabalho dos pesquisadores, Michael Merzenich, John Kaas e Randy Nelson, que já comprovaram que novos mapas corticais somato-sensórios se constroem a cada novo dia, a depender do novo treinamento realizado no corpo. Ampliando as idéias de Mauss e Geertz, para Katz, o corpo que dança seria

a mais rica interseção da natureza com a cultura que a evolução produziu. O corpo como ambiente onde a dança se instala como fenômeno multidimensional, intersemiótico. Conjunção do físico com o biológico, com o químico, o elétrico, o cerebral, o energético, com o psicológico, o individual, o transpessoal, o coletivo, com o mental, o social, o cultural.⁹⁰

Também para Baitello, “todo corpo é uma construção da cultura (evidentemente em intenso e profundo diálogo com a sua natureza biológica e social)”⁹¹. Assim, o corpo que dança

⁸⁸ KATZ, op. cit., p. 24.

⁸⁹ KATZ, op. cit., p. 33 e p.59.

⁹⁰ Id., ibid., p. 64.

⁹¹ BAITELLO Jr., Norval. Prefácio In: GREINER, op. cit., p. XI.

revela os códigos, os signos, o espaço-tempo da cultura que ele espelha, sendo uma “mídia primária”⁹². O conceito de corpo como “mídia primária” evolui com Greiner, quando ela propõe o corpo como “mídia de si próprio, vale dizer, de sua cultura, uma construção histórica gerada pelo próprio corpo, instância primeira da inteligência da vida”⁹³. Aí está a hipótese de Greiner: temos novos corpos e espaços para dançarmos e essas novas possibilidades espelham a cultura contemporânea em que estão inseridos. Abordar esta interface é o objetivo do nosso trabalho.

Pensemos na formação do corpo de um dançarino. Além das necessidades comuns à todos os seres humanos, como alimentação, higiene etc, o corpo do dançarino precisa de outras. Precisa ser modelado, trabalhado tecnicamente, construído, para poder construir pensamentos. Este trabalho é árduo, doloroso, requer dedicação, fé. Graham explica que “primeiro vêm o estudo e o exercício da técnica, que é a escola na qual se trabalha o fortalecimento da estrutura muscular do corpo. O corpo é modelado, disciplinado, honrado, e com o tempo, adquire confiança. O movimento torna-se limpo, preciso, eloqüente, verdadeiro”⁹⁴. Por isso, o corpo de um dançarino deve ser reverenciado por ele próprio como lugar de sua oração. Para Graham, “o corpo é um traje sagrado. É o primeiro e o último traje de uma pessoa: é nele que se entra na vida e é com ele que se parte dela; deve ser tratado com honra, e com alegria e medo também. Mas sempre com graça”⁹⁵.

Graham nos fala de uma “memória de sangue”, que tem correlação com a idéia de que o resgate ou vivência de uma experiência produz inscrição, memória no corpo, e de que esta memória é fundamental à dança: “para todos nós, mas particularmente para um bailarino com sua intensificação da vida e do corpo, existe uma memória do sangue que pode falar conosco”⁹⁶. Nesta memória estariam contidos toda nossa ancestralidade, nossos fundamentos genéticos transmitidos por gerações, mas também as experiências que colhemos durante a nossa vida. Com todo este “material”, possuímos nossas próprias referências para a criação, como numa análise combinatória universal da dança. “Chega-se ao ponto em que seu corpo é alguma outra coisa e

⁹² O conceito de “mídia primária” utilizado por Baitello, parte dos fundamentos desenvolvidos por Harry Pross em seu livro **Medienforschung**. Pross afirma que “o corpo e sua capacidade de gerar linguagens – voz, gestos, odores, imagens, constitui a primeira mídia, a partir da qual todas as outras se desenvolvem, superpondo-se cumulativamente a ela”. In: BAITELLO, op. cit., p.XIII.

⁹³ Id., ibid., loc. cit.

⁹⁴ GRAHAM, Martha. **Memória de sangue: uma autobiografia**. São Paulo: Siciliano, 1993. p. 12.

⁹⁵ Id., ibid., p.14.

⁹⁶ Id., ibid., p.16.

adquire um mundo de culturas do passado, uma idéia que é muito difícil de exprimir em palavras”⁹⁷.

Se até este momento histórico a dança necessitou do corpo humano para ser seu principal lugar, conclui-se que, com as novas possibilidades tecnológicas da cultura contemporânea e, sendo o corpo espelho desta cultura, novas formas de dançar surgem. Martha Graham só teve a oportunidade de coreografar corpos humanos. Atualmente, há mais do que isso. Tanto há a possibilidade de cada vez mais nos superarmos fisicamente, mediante próteses, cirurgias, substâncias que potencializam o corpo humano, como também criarmos novos corpos: corpos sintéticos, construídos artificialmente através de complexos *softwares* de computação gráfica; corpos híbridos, surgidos da união do humano com o cibernético. Há a possibilidade de coreografarmos coletivamente através da Internet, inserindo a dança em novas possibilidades de espaço como, por exemplo, no que poderíamos designar de teatros virtuais. Os coreógrafos contemporâneos possuem novas possibilidades não contempladas anteriormente.

DANÇAR NO ESPAÇO

Como já vimos, o espaço é um dos elementos essenciais da dança. Cabem aqui algumas indagações e reflexões em relação à natureza do espaço na dança.

O espaço da dança é de qualidade simbólica. A dança não se propõe a ocupar apenas o espaço físico, real, cotidiano, concreto, mas se propõe a extrapolá-lo e, mesmo necessitando do espaço real, ela tem a intenção de criar um espaço onde simbolismos possam ser revelados. Os coreógrafos, quando criam o espaço coreográfico, produzem sentidos construídos a partir de uma experiência e ótica particulares. Consideremos que os sentidos/imagens que os artistas criam através do espaço em suas obras se reportam às experiências espaciais⁹⁸ já vividas e/ou almejadas. Estas experiências são re-elaboradas, constituindo um baú de memórias e desejos do artista.

⁹⁷ GRAHAM, op. cit., p.18.

⁹⁸ Se nossas casas tinham escadas, sótão, porão, se só andamos de ônibus ou se já andamos de trem ou de barco, se mudamos muito de cidade, enfim, como foram nossos caminhos físicos, sensoriais, psicológicos, e quais caminhos queremos percorrer no futuro. Ver BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

Na dança, utilizamos pontos, linhas geométricas, num sistema de representação simbólica. Doris Humphrey, a partir de sua prática coreográfica e convívio com Charles Weidman que era um homem de teatro, elaborou uma teoria sistematizada sobre composição coreográfica, relacionando espaço, movimento, forma. Seu livro **El arte de criar danzas**⁹⁹ foi, por muito tempo, uma verdadeira bíblia para os coreógrafos, já que sistematizava a arte de coreografar em postulados. No capítulo IX deste livro, Humphrey se dedica a estudar o espaço cênico da dança. Considerando o palco como um lugar mágico e especial, inicialmente ela informa o tamanho adequado¹⁰⁰ para um espaço de trabalho, para em seguida, elaborar alguns postulados na tentativa de traduzir alguns de seus simbolismos. O delicado aspecto desses pressupostos é que, em alguns momentos, segundo a autora, eles devem ser seguidos como leis. Devemos esclarecer que estas “leis”, naquele momento histórico, foram condizentes e seguidas por muitos criadores, mas atualmente já não podem ser vistas desta forma.

Humphrey afirma por exemplo, que se um dançarino estiver localizado em qualquer uma das 4 verticais¹⁰¹ que compõem o palco, possuirá muita energia e força física e espiritual, devido às projeções das verticais e também pelos ângulos retos aí formados, que sempre criam conflitos e força. Ela estabelece que o centro do palco, muito conhecido como “ponto morto”, é o ponto mais intenso, expressivo. O abuso esgota-o, e o descanso refresca-o e revigora-o. Já alguém que queira parecer gracioso ou até mesmo fazer rir, este deverá estar sempre da metade para frente do palco porque seria praticamente impossível alguém parecer engraçado no fundo do palco, onde tudo conspiraria contra ele. O fundo do palco é um lugar especial e místico, favorecido pela distância da platéia¹⁰².

⁹⁹ HUMPREY, Doris. **El arte de criar danzas**. Buenos Aires: Eudeba, 1965.

¹⁰⁰ Ela afirma que, para um dançarino de proporções normais (?), é adequado um espaço de trabalho de 8 x 6 m, um espaço não tão imenso para se perder o corpo, mas também não tão pequeno que impeça os movimentos. Para grupos, o espaço deve ser de 10 x 8 ou 9 m, conforme o número de dançarinos.

¹⁰¹ O palco seria formado por quatro linhas verticais: a da direita frente, a da direita fundo, a da esquerda frente, a da esquerda fundo.

¹⁰² Humphrey divide o palco em 6 zonas fracas e 7 zonas fortes. As zonas fortes são: 1^a) o centro; 2^a) as duas esquinas do fundo sustentadas por grandes verticais; 3^a) as duas esquinas da frente; 4^a) o centro do fundo do palco e, por último, o centro da frente do palco. As zonas fracas seriam as zonas restantes entre duas zonas fortes. Ela exemplifica as zonas fracas e as zonas fortes: Quando um dançarino se locomove na diagonal esquerda, do fundo do palco para a frente, ele inicia com a força advinda do ângulo reto do palco, perde um pouco desta força antes de chegar ao centro e, quando chega ao centro, ganha força. Ao sair do centro, perde força novamente, e só retorna a ganhar força quando ele consegue chegar ao fim da diagonal, tendo uma vertical apoiando-o e o ângulo reto fortificando-o. Para Humphrey, neste jogo de forças, a diagonal esquerda torna-se vigorosa já que o dançarino, ao percorrê-la, chega ao proscênio tendo-se transformado de um desconhecido, quando começou no fundo do palco, em um amigo, ao terminá-la.

Quanto à forma do palco, em sua concepção, o circular é prejudicial à dança porque permite várias direções e, sendo a dança uma arte visual, que acontece melhor em uma direção, como uma escultura, este tipo de palco a enfraqueceria. Também o palco circular, pela proximidade que permite entre o dançarino e o público, diminuiria a mágica da dança, pois a intimidade estabelecida não a favorece, já que a dança em essência não busca o real e o natural, e sim o estilizado e o mágico. Humprey reconhece algumas exceções no que se refere às danças populares que possuem formações geométricas. Pela própria natureza da dança popular, não seria necessário que acontecesse uma projeção dramática e linear.

Para Humprey, o espaço na dança parte da experiência espacial da vida cotidiana, mas ele é refinado pela precisão e artifício da arte, neste caso da coreografia, tornando-se assim uma coordenada das funções simbólicas e técnicas de seu criador. O espaço utilizado na dança é o espaço simbólico, onde se configuram relações, onde há utilização do espaço real de forma abstrata e não como um espaço apenas de ação. Este espaço é classificado num nível acima do espaço orgânico, no patamar do estágio do espaço perceptivo, onde há elementos de diferentes experiências.

Um outro termo também bastante comum, usado entre os profissionais de dança e que tem simetria com espaço simbólico, é o espaço virtual. O espaço virtual inicia-se no espaço real mas não se restringe a ele. O espaço real é aquele que o dançarino utiliza, o espaço que existe. Visando ampliar as dimensões reais do palco, os cenógrafos da época da Renascença criaram vários recursos, muitas vezes usando grandes cenários, pintados em perspectiva, com a finalidade de criar um efeito de profundidade ilusória. Esta ilusão criada é chamada de espaço virtual. Robatto alerta que os coreógrafos contemporâneos não necessariamente precisam da cenografia ou de qualquer outro fator, a não ser o próprio movimento do dançarino para criar espaços virtuais. Para ela,

(...) na dança, o espaço virtual não depende apenas da técnica ilusória dos telões pintados, dos cenários ou dos efeitos ópticos (como os de Alwin Nikolais na década de 60). Imagens potenciais podem ser criadas com recursos baseados só nos movimentos dos dançarinos, estabelecendo relações entre: Tamanho, Proporção e Dimensão; Nível, Distância e Direção e Disposição no palco e formas corporais. Um gesto expressivo pode dar a sugestão de um amplo salão ou, inversamente, de um espaço apertado, sem a necessidade de um cenário realista. (...) Nós, coreógrafos, é que daremos a

importância e a conotação expressiva que quisermos (se tivermos competência para isso), em qualquer parte das áreas cênicas.¹⁰³

Regina Miranda, em seu livro **O movimento expressivo**, tece as seguintes considerações: o corpo tem uma orientação espacial tridimensional, ou seja, tem acesso à altura, largura e profundidade do espaço que o circunda, utilizando o conceito de *kinesfera*, desenvolvido por Laban, que não é senão a área espacial em volta do corpo, delimitada pelos movimentos de braços e pernas em extensão máxima e cujo centro é o centro do corpo. Todos nós possuímos nossa esfera pessoal de movimento e a carregamos através do espaço global. O espaço global ou comum pode ser definido como o espaço que fica além do corpo em extensão máxima. Miranda, ao descrever a extrapolação do espaço real, define também, ao nosso ver, o espaço virtual na dança:

A atenção para este espaço [espaço global] deve ser constantemente trabalhada para que os gestos e movimentos do dançarino consigam atingir, em intenção, distâncias maiores do que as realmente percorridas pelo movimento. (...) A intenção espacial tem que ser sempre superior ao espaço realmente percorrido. E ao atravessar um espaço andando, girando ou saltando, a atenção no objetivo final, distante do limite da ação do momento, é fundamental.¹⁰⁴

Numa evolução histórica, vivemos no final desta década a necessidade de novas transformações em que o espaço além de ré-significado, pode ser totalmente criado, inclusive sem referência ao real. Este é um espaço simulacro onde novas experiências são permitidas e estimuladas, espaço que permite uma grande rede de comunicação entre seus transeuntes, navegadores. Estamos nos referindo ao novo espaço da contemporaneidade, o **ciberespaço**. Este novo espaço que se configura apresenta-se como uma nova possibilidade para a linguagem da dança. Novas experiências estão surgindo hibridizando dança e ciberespaço. Podemos citar os trabalhos de Isabelle Choinière, em que dança e tecnologia se unem para formar a cena coreográfica, ou ainda as experiências de criação coletiva em rede, como é o exemplo do Gertrude Stein Repertory Theater, de Nova York. Neste novo espaço, também há “lugar” para o simbolismo, a expressão estética própria do coreógrafo. Mesmo que adotando outros procedimentos, outros instrumentos, o necessário à expressão artística coreográfica existe: um

¹⁰³ ROBATTO, op. cit. p. 116.

¹⁰⁴ MIRANDA, Regina. **O movimento expressivo**. Rio de Janeiro: Funarte, 1975. p. 47.

espaço onde o imaginário do artista se atualize¹⁰⁵. O ciberespaço torna-se um espaço alternativo e contemporâneo para dança.

Para melhor compreendermos este patamar, cabe aqui olharmos para os espaços anteriormente ocupados pela dança em sua evolução, como nos propõe Robatto¹⁰⁶, até chegarmos ao nível do ciberespaço.

Começamos com as danças tribais, nas quais quase nunca há uma diferenciação exclusiva entre o espaço de uso cotidiano e o uso do espaço para rituais, como também a separação entre o espaço ocupado pelo dançarino e pelo espectador é relativizado e notadamente mais interativo; ou seja, todos participam de uma mesma unidade, sem distinção. Este tipo de espaço revela uma relação sagrada com a vida, além de igualdade e integração social. Uma das figuras geométricas mais utilizadas por estas tribos é o círculo, que Doris Humprey¹⁰⁷ traduz como símbolo de união, ciclo. Robatto propõe como tradução deste símbolo a idéia destes povos sobre o tempo, para eles sinônimo de eternidade.

Já em muitas das chamadas “danças rurais”¹⁰⁸, fazem uso de uma estrutura tradicional de duas fileiras paralelas e variações que significariam o princípio da dualidade, ou seja, o confronto de elementos opostos, como por exemplo damas e cavalheiros, boi azul e boi encarnado etc. Esse simbolismo revelaria uma sociedade mais competitiva e a quebra de harmonia com a mãe natureza. Já nas danças sagradas, é fácil perceber a organização do espaço de forma hierárquica: sacerdotes no altar, fiéis na nave.

Na dança como expressão cênica, como linguagem de espetáculos, as relações espaciais criadas surgiram a partir da organização do espaço cênico, mais especificamente, do desenvolvimento da arquitetura da casa de espetáculos. Localizamos na Grécia Antiga a primeira manifestação de arte cênica a elaborar seu próprio espaço. O anfiteatro grego possuía em sua arquitetura todas as limitações hierárquicas que deviam ser respeitadas. No palco principal apenas os protagonistas, entre o palco e arquibancada, ou seja na orquestra, os dançarinos dos coros, e na arquibancada, a platéia. Segundo Robatto, os dançarinos que ocupavam esta faixa entre o palco e o público tinham como função representar os comentários e reações do povo

¹⁰⁵ Este termo está sendo usado aqui em concordância com o que define Piérre Levy em **O que é o virtual ?** São Paulo: Editora 34,1995.

¹⁰⁶ ROBATTO, op.cit.

¹⁰⁷ HUMPREY, op.cit.

¹⁰⁸ Danças relacionadas com ciclos da agricultura: plantação e colheita.

perante os nobres e os deuses representados pelos protagonistas. Havia, assim, uma grande interatividade entre os artistas e o público.

No Império Romano, vamos perceber que os dançarinos foram desvalorizados e, por conseguinte, tiveram que ocupar espaços não muito nobres, como carroças, tabladros, praças etc, não possuindo um espaço específico para apresentar seus espetáculos. Durante a Idade Média, com a dança dividida em sagrada e profana e sendo perseguida pelo cristianismo da época, houve apenas oportunidade de ocupar o átrio da Igreja para se realizar os “Mistérios”. Nesta mesma época, devido à essa perseguição das danças profanas, surgiram as Cirandas, “Caroles”, dançadas nas aldeias pelo povo e nos castelos pelos nobres. Houve também as danças macabras, dançadas nos cemitérios.

A dança volta a ser prestigiada na época dos *ballets* de corte que aconteciam nos espaços nobres dos salões palacianos. Na França ocorre uma grande modificação nos padrões anteriormente utilizados. Com o mestre italiano Lully dá-se a introdução dos *ballets* de corte, vistos do alto, **de cima** dos balcões dos castelos, priorizando-se assim, figuras geométricas. Também o italiano Baltasar Beaujoyeux enfatizava os desenhos horizontais em suas criações. Em seguida, por terem se tornado cada vez mais apoteóticos e espetaculares, esses *ballets* vão ocupar as arenas e praças públicas para o deleite do povo. Evoluindo, houve a necessidade de adequação das danças, que antes eram vistas de cima, à um espetáculo que passou a ser visto de **frente**, com distanciamento entre atores e platéia. Além disso, os dançarinos estavam agora no palco, distanciados do público e não mais no meio deles. Todas essas transformações espaciais fizeram com que se criassem passos mais verticais e posições corporais especialmente voltadas para a platéia, como por exemplo o *en dehors*¹⁰⁹.

Caracterizemos os espaços utilizados na dança em relação ao seu estilo, às suas diversas linguagens. O *ballet* clássico, por exemplo, elegeu como principal espaço de atuação o palco italiano¹¹⁰. Os movimentos dos dançarinos são criados para serem vistos de frente, com saltos e

¹⁰⁹ O *en dehors* é uma posição do *ballet* clássico em que pés e joelhos estão voltados para fora.

¹¹⁰ In: ROBATTO, op. cit., loc. cit.: “Uma caixa de palco com quatro lados, com a platéia de frente a um dos lados, oferecendo ao público um único ponto de vista”. O palco italiano foi criado na Itália (séc. XVI), Robatto ressalta que eram construídos nesta época teatros especificamente para a finalidade de realização de espetáculos. Estes teatros foram planejados para criar um ambiente de ilusão e magia, com o espaço cênico separado da orquestra e da platéia. Mesmo sendo palcos limitados, possuíam equipamentos de maquinaria cênica que permitiam efeitos especiais como dançarinas suspensas por cabos para dar ilusão de vôos, etc. O palco italiano foi e é tão importante para a dança, que até hoje é um dos principais espaços onde, a dança sob forma de espetáculo, se realiza.

carregas¹¹¹ enfatizando a verticalidade. Nesta linguagem, há o destaque das áreas centrais e do proscênio do palco para os solistas, e do fundo ou das laterais do palco para o grande corpo de baile. Enfatiza-se a utilização de linhas espaciais simétricas, em sua maioria retas, e também a utilização da diagonal esquerda, considerada a mais forte do palco. O nível alto, tão buscado através dos saltos e das carregas, teria a intenção de expressar a dicotomia entre corpo x espírito e a busca do divino e do etéreo, negando o peso material do corpo.

Já a dança moderna americana e a expressionista alemã, da primeira metade deste século, utilizam o espaço para revelar todas as transformações e pressões de uma época povoada de guerras e perdas. Evidencia-se a utilização do espaço como símbolo do imaginário de uma época. Graham enfatizava o espaço dos seus movimentos (suas contorções e *releases*) em seu próprio corpo, para simbolizar as angústias que vivia. Humphrey propunha um espaço dialético, revelando com suas quedas e recuperações todo o sentido de equilíbrio que existe entre a vida e a morte, além de definir e identificar diversas regras de utilização do espaço. E Wigman, usando com frequência o espaço limitado, espelhava toda opressão, tensão e resistência às pressões vividas historicamente no cenário entre as duas grandes guerras mundiais.

A partir da metade do século XX, todo espaço cênico começou a ser visto com igual poder entre suas áreas. Nesta última metade do século XX, além do palco italiano, outros tipos de palco foram também utilizados, além de praças públicas, jardins, escadarias, pátios de Igreja e outros, em propostas de dança ambiental ou de *performances*.

Milly Barranger¹¹² classifica 4 diferentes tipos de palco: o proscênico¹¹³, o arena¹¹⁴, o aberto¹¹⁵ e a caixa preta¹¹⁶.

¹¹¹ São assim chamados os movimentos em que o bailarino carrega a bailarina, geralmente para posições elevadas, o que requer dele grande força física para sustentá-la.

¹¹² BARRANGER, Milly. **Theatre: a way of seeing**. Califórnia: Wadsworth, 1991.

¹¹³ O palco proscênico, segundo Barranger, nos oferece uma visão como se fosse uma moldura de quadro. O andar da platéia inclina-se para baixo, começando esta inclinação da parte de trás da platéia, oferecendo, assim, uma grande visibilidade. Neste tipo de palco, a idéia é de que haveria uma quarta parede removida, ou seja, a abertura proscênica é pensada como uma parede invisível.

¹¹⁴ No palco de arena, que é também chamado de teatro de arena, há uma quebra da formalidade do palco proscênico. O palco se localiza no centro de um círculo com assentos para os espectadores em volta deste círculo, ou nos quatro lados possíveis. Este palco oferece mais intimidade entre ator e platéia, desde que não haja barreiras separando-os.

¹¹⁵ Barranger ressalta que a qualidade básica deste tipo de palco é que ele combina as melhores qualidades dos outros dois palcos citados anteriormente: o sentido de intimidade com a platéia e um palco com um único fundo que permite desenho cênico e elementos visuais como no palco proscênico. No palco aberto geralmente existem três quartos de assentos para a platéia. Em Salvador (Bahia), poderíamos citar a Concha Acústica do Teatro Castro Alves como exemplo deste tipo de palco.

¹¹⁶ O palco tipo caixa preta é um tipo de espaço performático mínimo, desenvolvido na década de 60 para trabalhos experimentais e/ou novas peças. Essencialmente, seria uma grande sala retangular, totalmente pintada de preto, geralmente

A partir do estudo de Robatto, fizemos uma síntese da evolução histórica da organização espacial nas diversas classificações de dança, com exemplos de sua forma contemporânea.

QUADRO 1

Evolução Histórica Espacial da Dança

Classificação	Cultura Original	Organização espacial	Exemplos das etapas hoje
ETAPA I			
extravasamento de energia e emoção	tribos nômades	espaço comum, cotidiano	carnaval de rua
êxtase e possessão	tribos nômades	espaço sacralizado	terreiros de umbanda
ETAPA II			
mágicas	tribos agropecuárias	espaço de arena	índios do Xingu
propiciativas	tribos agropecuárias	formação cíclica	dança rurais: colheita
		formação cíclica	danças rurais: colheita
ETAPA III			
sacras	civilizações antigas	arquitetura sacra	candomblé
comemorativas (profanas)	civilizações antigas	praça pública	escolas de samba do Rio
ETAPA IV			
arte cênica profissional	renascimento europeu	casa de espetáculos: palco x platéia	balé/dança moderna
arte cênica alternativa	sociedade contemporânea	espaços cênicos alternativos	danças experimentais

Fonte: Adaptado de ROBATTO, Lia. **Dança em processo...**, op. cit., p.49.

De nosso central interesse, observamos que, atualmente surge mais uma possibilidade de espaço para a dança. Os computadores estão totalmente integrados à vida cotidiana e a dança também se envolve nesta nova relação. Se a dança foi, num passado remoto, parte da vida de todos os homens, e se a vida hoje está povoada de máquinas, não é incoerente pensar que a

equipado com um complexo de iluminação acima das cabeças e assentos móveis, com aproximadamente 90 a 200 lugares. Esses assentos sendo móveis permitem experimentar com a forma e o tipo de espaço da *performance*.

dança também pode surgir e ser veiculada através das máquinas. Neste sentido, a dança teria como objetivo absorver estas novas tecnologias para transcendê-las, problematizando assim as tecnologias de comunicação na cultura contemporânea. Muitos coreógrafos estão pesquisando e elaborando novas formas de criar danças com o auxílio das máquinas. Acreditamos que esta seja uma forma de afinar a dança com seu contexto contemporâneo: sintonizá-la com o tempo e o espaço históricos que a acolhem.

Lembramos que as definições de dança se alteram conforme o contexto histórico que a envolve. Não poderíamos definir a dança neste final de século sem considerar o contexto tecnológico. A dança, hoje, continua sendo expressão do imaginário humano, expressão de sentimentos ou puro movimento, como quer Cunningham, mas ela também inclui possibilidades de tradução e composição conjuntas com o computador. Lully introduziu a dança nos palcos italianos com a intenção de profissionalizá-la, alterando-a profundamente em sua forma. Mais recentemente, com as *performances* e os *happenings* dos anos 70, a dança utilizou espaços não tradicionais e rompeu limites em concordância com uma época, que aproximava arte e vida e que questionava as relações de poder e o lugar das coisas. Brigava-se com o autoritarismo, invadindo os espaços “formais”, como os próprios museus, praças públicas etc. Contemporaneamente habitamos um estágio de evolução simbólica que requisita um novo espaço para comportar o imaginário desta época, o imaginário dos seres que vivem em meio à revolução informacional. Este espaço, condizente com estas novas necessidades e que se oportuniza nas últimas décadas do século XX, é o ciberespaço. Surgem também novas tecnologias que se introjetam e ampliam o corpo que dança, reconfigurando-o; quer seja através de próteses, marca-passos, amplificadores dos ritmos internos, quer seja através da computação gráfica, que cria corpos sintéticos e auto-referentes, são inúmeras as possibilidades. Assim, propomos a seguir uma V Etapa complementar ao quadro-síntese anteriormente apresentado por Robatto.

QUADRO 2

Evolução Histórica Espacial da Dança

Classificação	Cultura Original	Técnica corporal	Organização espacial	Exemplos
	ETAPA		V	
Ciberdança	A aldeia global das últimas décadas do século XX	corpos com próteses e recursos sintéticos	união do espaço cênico com o ciberespaço	Stelarc, Choinière, Pimentel

CAPÍTULO II - A CONTEMPORANEIDADE E OS NOVOS CONCEITOS DE ARTE, ESPAÇO E CORPO

O *híbrido* a ser analisado se insere na contemporaneidade. Cabe neste capítulo, caracterizarmos a dança no contexto contemporâneo, revelando o cotidiano *digital* transformador que nos oferece o *excesso* (de fatos, de tempo, e de espaços) e a *virtualização* de nossos corpos, salientando as tradições e contradições da condição *pós-moderna*. Compõem também este capítulo as indagações pertinentes à arte contemporânea, abrangendo as décadas finais do século XX como tendência que já se aproxima e se estabelece. Questionamos o que de novo se configura na arte dentro deste patamar, além de refletirmos sobre os conceitos de ciberarte, cibercorpo e ciberespaço.

O HÍBRIDO

Somos híbridos desde que nos conhecemos como espécie. Desde a invenção da machadinha de pedra lascada o híbrido pode ser considerado como uma forma de operar da humanidade na sua origem: “o processo de formação do homem vem junto com o processo de manipulação dos primeiros instrumentos”¹. Nosso corpo já não seria “puro” desde o começo. Precisamos de artifícios, do sintético, para sobrevivermos. Nossa vida não se constitui apenas de constituintes biológicos, já não existem só árvores, o sol, o ar puro, a natureza; existem os carros, os computadores, a Internet.

¹ LEMOS, A. Cibercultura, técnica, sociabilidade e civilização do virtual. In: PRETTO, Nelson de Lucca (Org.) **Globalização & Educação**: mercado de trabalho, tecnologias de comunicação, educação à distância, e sociedade planetária. Rio Grande do Sul: Unijuí, 1999. p. 80. Lemos parte dos estudos de André Leroi-Gourhan, que estabelece que a formação

A vida híbrida é pujante, rica em possibilidades, com força capaz de nos fazer evoluir, já que transmuta patamares anteriores. Através dos meios de transporte, por exemplo, aumentamos nossa capacidade de deslocamento; com os novos meios de comunicação, inserimos uma nova camada espacial, nos comunicamos com pessoas em lugares distantes e diferentes, estamos aqui e lá. Utilizamos esta energia, resultante do híbrido, teorizada por Marshall McLuhan em sua célebre citação (“O cruzamento ou hibridização dos meios libera grande força ou energia, como por fissão ou fusão”²), para vivermos o atual momento tecnológico.

Para McLuhan, a mais importante hibridação ocorrida na história da humanidade foi o encontro das culturas letradas com as culturas orais, criando o alfabeto. Como pensar, atualmente, a Internet sem a linguagem escrita? Como transmitir conhecimentos de gerações a gerações sem o registro da escrita, do livro? Se continuamos o pensamento de McLuhan, que mostra como a escrita deu um olho por um ouvido na evolução da cultura oral à cultura escrita, podemos inferir que hoje a Internet dá um olho por, no mínimo, um corpo inteiro³.

O híbrido nos interessa, e é a ele que destinamos o nosso olhar nesta dissertação. São híbridas as formas geradas do encontro entre arte (dança) e as novas tecnologias da comunicação e da imagem. Também é híbrido a forma que surge do encontro entre ciência e arte, quando pesquisas transformam os conhecimentos de dança traduzíveis à “máquina informática”: a arte com seus componentes expressivos, abstratos, virtuais, e a ciência com a lógica, o raciocínio, o concreto. Os coreógrafos e pesquisadores que ilustram nossos exemplos⁴ exploram a hibridação. Tornam-se misto de artistas e cientistas, incorporando conhecimentos diversos e distantes em suas formações. Além da arte coreográfica eles possuem conhecimento na linguagem informática e, em muitos momentos, a transpõem justamente pelo seu modo “artístico” e sinuoso de operar. É importante observar que a força híbrida reside nesta intersecção entre natural/artificial, biológico/sintético, homem/tecnologia, antigos pólos dualistas que hoje podem viver a fusão. O híbrido é mais do que apenas a soma de suas partes. Vejamos este exemplo:

do homem é integrada com a formação da técnica, um processo simbiótico. Ver: LEROI-GOURHAN, A **Le geste et la parole**. Paris: Albin Michael, 1964.

² MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1974. p. 67.

³ Teríamos, por exemplo, que nos deslocarmos fisicamente até o Canadá para conhecermos o trabalho desenvolvido pela Simon Fraser University, que desenvolveu com Merce Cunningham o *software* Life forms. Ver mais em <http://www.sfu.ca/sca>. (05/12/97).

a luz elétrica acabou com o regime de noite e dia, do exterior e do interior. Mas a energia híbrida é liberada quando a luz se encontra com uma estrutura de organização humana já existente. Os carros podem viajar toda a noite, há partidas noturnas de beisebol, e os edifícios podem dispensar as janelas. Numa palavra, a mensagem da luz elétrica é a mudança total. É informação pura, sem qualquer conteúdo que restrinja sua força transformadora e informativa.⁵

Assim, a “informação” da luz, junto com o uso humano que lhe é atribuído, promove grandes feitos, mudanças qualitativas de patamares, fazendo com que o homem use a informação para modificar o meio em que se insere.

Cabe aqui discutir o pressuposto de McLuhan quando ele afirma que,

o híbrido, ou o encontro de dois meios, constitui um momento de verdade e revelação, do qual nasce a forma nova. Isto porque o paralelo de dois meios nos mantém nas fronteiras entre formas que nos despertam da narcose narcísica. O momento do encontro dos meios é um momento de liberdade e libertação do entorpecimento e do transe que eles impõem aos nossos sentidos.⁶

McLuhan se refere a “meios” não se restringindo aos meios midiáticos (como a imprensa, a TV, o rádio) mas também aos meios expressivos das linguagens artísticas (como teatro, cinema, dança, literatura). Ele mesmo cita alguns exemplos de obras híbridas como “Picture” de Lillian Ross (que unia o meio literário com o meio cinematográfico), ou ainda as obras de James Joyce (como “Ulysses” que utilizava exemplos clássicos para fazer paralelos com situações da vida cotidiana). Com isso, antigas barreiras e delimitações caem por terra. No híbrido, não há possibilidade de definições tão precisas de limites, mas de um lugar para produtivas mixagens, colagens. Considerando que o híbrido é uma forma humana de operar, na arte também ocorre hibridação.

A questão aqui, pressupondo que somos e vivemos o híbrido, é caracterizar o tipo de hibridação atual, de que maneira esta época contemporânea fabrica e é fabricada, a partir de suas técnicas e instrumentos, pela sua hibridação particular. Tudo parte da hibridação contemporânea entre corpos e novas tecnologias, esta rede formada pelo emaranhado de relações e novas significações que redimensionam a criação artística. O

⁴ Ver mais no capítulo III, sobre os exemplos do híbrido.

⁵ McLUHAN, op.cit., p. 71.

⁶ Id., ibid., p. 75.

corpo é incisivamente invadido, inspecionado, inquirido. O que se estabelece de “novo” na criação híbrida contemporânea é que ele se constitui como um folheado. Uma imagem se vincula a um texto, que se vincula a um vídeo, que abre outras inúmeras portas de outros tantos vídeos. Os *links* criados são subjetivos. As *homepages*, por exemplo, unem alfabeto, imagens animadas, televisão, tudo num mesmo suporte. A não-linearidade (transitar por estas obras, com inúmeros e diferentes caminhos) enriquece o percurso e o atualiza em uma nova experiência. O híbrido experimenta romper fronteiras entre o saber científico e artístico, “checa” limites, áreas, propriedades, pressupostos anteriores.

Os exemplos de híbridos propostos nesta dissertação conectam diversas formas e mídias, não como um movimento de adição e sim de interrelação, um fio que se desenrola em outros possíveis. Quando a imagem se “linka” com um texto, e o texto sugere um outro, o fio se complexifica e cria caminhos rizomáticos. Obras coreográficas que utilizam essa intersecção exemplificam o encontro entre dança e novas tecnologias, utilizam a energia híbrida que é gerada a partir do encontro. Assim, surgem modificações na forma, no limite, favorecendo a expressividade artística contemporânea.

O híbrido gera energia na medida em que possibilita o encontro e a dissonância. O estágio do híbrido constitui um “meio” adequado e acolhedor aos artistas. Estes buscam novas linguagens, novas expressões, novas formas a todo momento, exercitando e “atualizando” imaginários.

EXCESSO, BITS E VIRTUAL

Para Marc Augé⁷, podemos considerar a contemporaneidade como que constituída por três figuras de excesso: a superabundância factual, a superabundância espacial e a individualização das referências. Para ele, vivemos o excesso e nem percebemos como ele é/está totalmente impregnado em nossas vidas; lidamos com um número gigantesco de informações durante o nosso dia-a-dia e já estamos acomodados a utilizá-lo sem maiores reflexões.

A primeira figura de excesso, proposta por Augé, a superabundância factual, se constitui a partir das transformações ocorridas em relação ao uso e à percepção do tempo pela humanidade. Com o fim da modernidade, o homem passa a viver num contexto intenso de fatos

em que a “história se acelera”; os fatos históricos se sucedem com profusão e velocidade. Esta “aceleração” temporal vertiginosa “precipita” a história. Regimes políticos vêm abaixo, inúmeras crises eclodem, além de todas as descobertas tecnológicas que cotidianamente surgem.

Os historiadores estão impossibilitados de tornar o tempo um princípio de inteligibilidade, um princípio de identidade; esta dificuldade advém da profusão e velocidade dos fatos. Não há como construir verdades absolutas fundamentadas em fatos que já sucumbiram no último instante histórico. Este excesso nos turva a visão, nos confunde os sentidos e faz com que não consigamos ver todos os “sinais visíveis daquilo que foi”, o que facilitaria a construção de uma diferença e de um encontro à nossa identidade. Augé alerta que “o que é novo não é que o mundo não tenha ou tenha pouco ou menos sentido, é que sentíamos explícita e intensamente a necessidade diária de dar-lhe um: de dar um sentido ao mundo (...)”⁸.

Uma segunda figura de excesso é o excesso de espaço. Segundo Augé, vivemos o “encolhimento” do planeta. Estamos na era das mudanças de escala, tornando os lugares ligados entre si onde podemos acompanhar fatos que acontecem do outro lado do mundo simultaneamente. A superabundância espacial traz algumas modificações importantes no cenário urbano: “concentrações urbanas, transferências de população e multiplicação daquilo a que chamaremos ‘não-lugares’⁹ (em oposição à noção sociológica de lugar¹⁰).

Diametralmente oposta ao excesso, a solidão, segundo Augé, também constitui a contemporaneidade. Convivendo assim, cidadãos que se deslocam e que se comunicam numa velocidade instantânea por diversos países, habitantes dos “não-lugares”, com aqueles que clamam por solidão, por silêncio, ou ainda, por uma pátria. Vivemos uma época paradoxal, onde coexistem a constituição de grandes redes multirraciais, com o “clamor dos particularismos”, da solidão.

A terceira figura de excesso é a figura do ego. Augé considera que mais do que nunca a produção individual de sentido se fez necessária, já que os pontos de identificação

⁷ AUGÉ, M. **Não-lugares**: introdução a uma antropologia da supermodernidade. São Paulo: Papirus, 1992.

⁸ AUGÉ, op. cit., p. 32.

⁹ Id., ibid., p. 36. Augé conceitua **não-lugares** como as instalações necessárias à circulação acelerada das pessoas e bens (como aeroportos, vias expressas), os próprios meios de transporte, grandes centros comerciais como os shoppings ou ainda “os campos de trânsito prolongado onde são estacionados os refugiados do planeta”.

¹⁰ Para Mauss, a noção sociológica de “lugar” traduz-se em “cultura localizada no tempo e no espaço”.

coletiva são tão imprecisos. Vivendo o excesso espacial, temporal e factual, onde o homem tende à “individualização dos procedimentos”, é que há a produção individual de sentido (o indivíduo lê e interage com o mundo). Este indivíduo vive num mundo sem fronteiras, aparentemente com todas as possibilidades ao seu alcance, com múltiplas informações de fatos que acontecem do outro lado do mundo. A construção do seu ego tem como intenção oferecer a estabilidade de uma identidade e alteridade, mesmo que o contexto seja efêmero e instável.

Considerando que a arte é uma das formas possíveis de produção individual de sentido, ao artista cabe olhar, refletir, polemizar, propor o mundo ao mundo, e ele o faz mediante suas criações. O processo artístico nutre-se deste excesso; ele tende à “individualização dos procedimentos”, ele requer um ego expressivo, identitário e autônomo. Ao artista que vive sob as pressões de uma sociedade homogeneizadora, cabe o desvio, por uma espécie de elaboração diária. Só assim ele consegue “traçar aí seu cenário e seus itinerários particulares”¹¹. Entretanto, assim como o excesso coexiste com a solidão, dentro do processo artístico, a presença marcante do ego do artista coexiste com o compartilhamento comunitário das referências e experiências. O que entra em jogo aqui é que na modernidade o protagonista era sempre o artista, a sua obra; a partir da possibilidade criada atualmente pela web favore-se a produção grupal, o intercâmbio, em que os egos se diluem no aprendizado comunitário. Estas idéias são também defendidas por Howard Rheingold¹².

Na arte, como reflexos devido à superabundância factual e à qualidade instantânea do tempo, surgiu o *happening*¹³ e a *performance*¹⁴. Os artistas vêm utilizando a Internet (a princípio, um espaço de comunicação) e a linguagem da computação gráfica (que no começo, tinha sua importância relacionada à estratégia de guerra) para criarem suas obras. Cabe, então, revelar que “o espaço da informação não se limita de forma alguma a três dimensões. A expressão de uma idéia ou linha de pensamento pode incluir uma rede multidimensional de indicadores apontando para novas formulações ou argumentos (...)”¹⁵. A instantaneidade e a

¹¹ AUGÉ, op.cit., p. 40.

¹² RHEINGOLD, Howard. **A comunidade virtual**. Lisboa: Gradiva, 1996. Rheingold acredita que é no ciberespaço que seremos capazes de recuperar, restabelecer o significado e a experiência de comunidade, reconstruir a comunidade vizinha e a esfera pública da cidade pequena, expandindo este ideal também para a escala de aldeia global.

¹³ Estaremos no item Um novo corpo para as artes: o cibercorpo deste mesmo capítulo, aprofundando o conceito de *happening*.

¹⁴ Estaremos no item Um novo corpo para as artes: o cibercorpo deste mesmo capítulo, aprofundando o conceito de *performance*.

¹⁵ NEGROPONTE, op. cit., p.72.

assincronia temporal, a interatividade e o não-lugar destas novas tecnologias redimensionam a noção de tempo e espaço nas obras artísticas contemporâneas. Dentro deste processo há lugar para atualização do imaginário artístico contemporâneo pois a instantaneidade da Internet se propõe como um não-lugar de acesso livre e ilimitado a todos.

Na dança, observamos a superabundância espacial na utilização cada vez mais freqüente do ciberespaço. Este torna-se local de apresentação/divulgação dos trabalhos desenvolvidos em universidades, por coreógrafos, pesquisadores, grupos de dança, etc. O próprio espaço da web torna-se um grande túnel digital que conecta continentes, possibilitando o trabalho conjunto de artistas nos mais diversos lugares do planeta.

No contexto de excesso e de tecnologias digitais, Derrick de Kerckhove¹⁶ observa que, através da história ocidental, estabelecemos, por meio de práticas, um processo de digitalização em que a divisão até o menor denominador funciona como estratégia. A digitalização seria uma “herança do alfabeto fonético depois do seu encontro com a eletricidade”¹⁷. Segundo ele, o alfabeto¹⁸ é um precursor do ambiente eletrônico atual, permeado de informações digitalizadas que nos conduz a um nível de fragmentação e abstração nunca vivido anteriormente. Como afirma Negroponte¹⁹, “a mudança de átomos para os *bits* é irrevogável e não há como detê-la”²⁰ e que “à medida que formos nos interconectando, muitos dos valores nacionais cederão lugar àqueles de comunidades eletrônicas maiores ou menores. Nós nos socializaremos em bairros digitais, nos quais o espaço físico será irrelevante e o tempo desempenhará um papel diferente”²¹.

Negroponte considera ainda que não utilizamos todas as potencialidades da vida digital, pois nossos computadores pessoais, por exemplo, sequer reconhecem nossa fala ou digitais. O mérito do processo da digitalização, para ele, seria a possibilidade de compressão de dados e a correção de erros, característica importante na transmissão de informações através de um canal caro e ruidoso. Além do mais, *bits* podem ser utilizados e reutilizados em conjunto ou

¹⁶ KERCKHOVE, Derrick de. O senso comum, antigo e novo. In: PARENTE, André (Org.) **Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

¹⁷ KERCKHOVE, op. cit., p. 56.

¹⁸ KERCKHOVE, op. cit., p.57: “mas a digitalização eletrônica impeliu o princípio de divisão para bem além da redução alfabética. A uniformidade das unidades elementares obtidas por digitalização é verdadeiramente extrema: todos os *bits* são semelhantes; somente sua ordem de aparição entre outros *bits* permite distinguí-los”.

¹⁹ NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital**. São Paulo: Cia das Letras, 1995.

²⁰ NEGROPONTE, op. cit., p. 10.

²¹ NEGROPONTE, op. cit., p. 12.

separadamente. O mundo digital é estruturalmente maleável. Os sistemas digitais podem crescer de forma mais contínua e orgânica, mais do que os sistemas analógicos anteriores, oferecendo maleabilidade e economia²².

A dança pós-moderna surge do cotidiano, da vida, do acaso. Assim, se a vida das pessoas deste final de século é povoada de máquinas, se as comunicações humanas também passam por elas (as máquinas), se, em nosso dia-a-dia, nos vemos usando-as para obter um extrato, tirarmos fotos, descongelarmos alimentos, abriremos um portão, mandarmos mensagens ou documentos, pesquisarmos, e se elas estão a todo tempo nos cercando e também, em alguns casos, sendo introjetadas em nossos corpos (*cyborgs*)²³, a dança deveria, de alguma forma, incluir e expressar este estado das coisas. Na “condição pós-moderna”²⁴, os artistas criam tendo por base referenciais pessoais, culturais e sociais, nos quais estão inseridos a tecnologia. E suas obras estarão utilizando-se, expondo e questionando este cotidiano digital. Por isso, muitas vezes, estas obras conterão constituintes digitais²⁵.

Num cenário “cenário essencialmente cibernético e informacional”²⁶, “descobriu-se que a fonte de todas as fontes chama-se informação e que a ciência – assim como qualquer modalidade de conhecimento – nada mais é do que um certo modo de organizar, estocar e distribuir certas informações”²⁷. Isso abrange os conhecimentos mobilizados na arte da dança. A utilização de *softwares* por exemplo, possibilita através do encontro da dança com a linguagem da máquina que se estabeleça um novo jogo, totalmente imerso neste movimento de digitalização. É por esta razão que pesquisadores-coreógrafos anseiam tornar a dança também uma unidade de informação, desenvolvendo novos jogos de linguagens compatíveis com a “máquina informática”. Assim como a ciência, também a

²² Quando sua televisão ficava velha você jogava-a fora e comprava um novo modelo; nesta nova possibilidade você vai adicionando novas características, periféricos ou programas e “atualiza” periodicamente seu computador. Então, além da maleabilidade, há economia neste processo.

²³ Para maior aprofundamento sobre o conceito de *cyborg*, ver ainda neste capítulo: Um novo corpo para as artes: o ciber corpo.

²⁴ Ainda neste capítulo estaremos caracterizando “a condição pós-moderna”.

²⁵ Essas transformações tecnológicas no momento pós-industrial são explicadas por Wilmar Barbosa: “o cenário pós-moderno é essencialmente cibernético-informático e informacional. Nele, expandem-se cada vez mais os estudos e as pesquisas sobre a linguagem, com o objetivo de conhecer a mecânica da sua produção e de estabelecer compatibilidades entre a linguagem e máquina informática”. Ver: BARBOSA, Wilmar. Prefácio. In: LYOTARD, Jean-François. **O pós-moderno**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1990, p. VIII.

²⁶ Termo utilizado por BARBOSA, op. cit.

²⁷ BARBOSA, op. cit., p. IX.

dança passa a ser vista como “como um conjunto de mensagens possível de ser traduzido em quantidade (*bits*) de informação”²⁸, revelando um processo “intersemiótico” entre dança e tecnologia.

Mas considerar que todas as possibilidades artísticas, criativas, humanas possam ser traduzidas em *bits*, possam ser digitalizadas, seria uma tradução reducionista da arte. Há na arte um fazer humano dotado de sensibilidade, de emoções, impossível de ser modelizável, homogeneizado pela linguagem da máquina. A dança e o corpo humano, seu instrumento primeiro, são muito mais técnicos, complexos e heterogêneos do que qualquer *software* possa ser. Pelo menos na arte da dança, não podemos considerar, como o fez Edmond Couchot, que “a própria inteligência do homem, sua faculdade de raciocinar, de aprender, talvez sua emotividade (pelo menos de alguns de seus mecanismos) começam a ser modelizadas, programadas”²⁹.

Pesquisas coreográficas estão sendo realizadas voltadas para a construção de novos jogos de linguagens, transformando a dança numa linguagem compatível com a “máquina informática”. São pesquisas que unem ciência e arte, inteligência e paixão num mesmo fazer, unem cada vez mais o ser cientista com o ser artista. Utilizando novas possibilidades tecnológicas tornamo-nos mistos de artistas e cientistas, *técnicos*.

DANÇA E VIRTUAL

Para Pierre Lévy³⁰, “a palavra virtual vem do latim medieval *virtualis*, derivado por sua vez de *virtus*, força, potência. Na filosofia escolástica, é virtual o que existe em potência e não em ato”³¹. Dentro do cenário da cibercultura, percebemos a utilização frequente da palavra “virtual” para designar fenômenos diversos. Assistimos a projeções de “realidade virtual”, dizemos que, por meio dos computadores, criamos “virtualmente”, que a web³² seria uma rede “virtual” de informações onde navegamos num espaço “virtual”, o ciberespaço. Em muitos destes exemplos, a palavra “virtual” é utilizada em oposição ao que é real, palpável, concreto.

²⁸ BARBOSA, op. cit., loc. cit.

²⁹ COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação. In: PARENTE, A. (Org.), op. cit., p. 46.

³⁰ LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

³¹ LÉVY, op. cit., p.15.

Quando entramos numa “nave espacial” de um parque de diversão e simultaneamente assistimos às imagens projetadas coordenadas com o movimento real da “nave”, somos imersos na realidade “virtual”, mas não estamos lá “realmente”, estamos “virtualmente”. Este é o uso mais corrente da palavra “virtual” de forma cotidiana.

Lévy, a partir das idéias de Gilles Deleuze³³, desenvolve uma teoria sobre o **real** e o **virtual** que nos interessa na constituição da contemporaneidade. Visando conceituar essas diferenças, ele fundamenta os quatro conceitos básicos de sua teoria: a atual e o virtual, o possível e o real. Aqui nos interessa particularmente os conceitos de atual e virtual, apesar de todos estarem intrinsecamente problematizados.

Para Lévy, a palavra virtual é empregada com frequência para significar a ausência de existência concreta, supondo a “realidade” como uma efetuação material, enquanto o virtual seria da ordem do não tangível, da ilusão. Para ele, “o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto, ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização”³⁴. O virtual tende a atualizar-se, e ao concretizar-se atualiza-se; por isso o virtual se opõe ao atual e não ao real, como estamos acostumados a ouvir cotidianamente.

Esclarecendo a diferença entre o virtual e o possível, Lévy explica que o possível já é algo constituído, mas lhe falta a existência. A virtualização implicaria na criação, na produção inovadora de uma idéia ou de uma forma. Exportando estes pressupostos, o processo criativo coreográfico é um processo virtual, envolvendo uma série de problematizações (criação) até se conseguir uma resposta (a obra). A coreografia está virtualmente presente no coreógrafo; ela reside nele. Suas virtualizações são únicas e pessoais e partem de todas as suas experiências, memórias e sensibilidades de vida. A “virtualização coreográfica” tende a atualizar-se em forma de espetáculo.

O processo criativo está no *real*, flutuando entre processos de atualização e virtualização. Exemplifiquemos. Um grupo de dança realiza ensaios todos os sábados sob direção de determinado coreógrafo que está criando novas coreografias para um espetáculo. Chegando sábado, todos se encontram e o coreógrafo pode assim atualizar as diversas virtualizações que teve durante a semana ou até mesmo no momento do ensaio, ou seja, o ensaio

³² A abreviatura **web** é usada para “world wide web”, ou seja, a grande teia mundial dos computadores.

³³ Lévy se baseou principalmente na obra **Différence et répétition** de Deleuze.

acontece. No ensaio propriamente dito, o coreógrafo, no seu processo de criação, às vezes parte de um tema, de uma música, ou apenas de uma motivação do momento, ele se envolve, problematiza, cria, inova, virtualiza. Ao criar sua coreografia, definir figurinos, cenários, tomar suas resoluções criativas, cria movimentos, ele atualiza. Assim, a atualização do processo coreográfico, a coreografia, poderia ser definida como uma produção de formas novas, transformações de idéias. A obra artística ao ser apresentada sensibiliza o público, então o processo de novo é ativado realimentando o virtual, ou seja da atualização do artista, o público parte para suas próprias virtualizações.

É importante ressaltar que a idéia filosófica subjacente à conceituação de real e virtual não é nova. Novo é lidar com esta questão diante das novas tecnologias. O que afirmamos é que o processo de virtualização do mundo contemporâneo tem uma característica diferenciadora. Lévy acredita que “nunca antes as mudanças das técnicas, da economia e dos costumes foram tão rápidas e desestabilizantes”³⁵, e esse processo “não é catastrófico, exprime-se uma busca da hominização”³⁶. A virtualização é “um modo de ser fecundo e poderoso, que põe em jogo processos de criação, abre futuros, perfura poços de sentido sob a platitude da presença física imediata”³⁷. A humanidade estaria como sempre vivendo um processo de “virtualização” individual e coletiva, simultaneamente radicalizado pelas novas tecnologias.

Vamos direcionar o nosso olhar de forma mais incisiva aos processos de virtualização do corpo, do computador (o ciberespaço) e à virtualização da virtualização, ou seja, a arte. Explicaremos a seguir cada uma destas virtualizações.

A virtualização do corpo acontece contemporaneamente quando o corpo pode viver a experiência de estar aqui e lá ao mesmo tempo, devido às técnicas de comunicação e de telepresença. Nossos órgãos podem ser vasculhados ou implantados por máquinas. Visando a otimização do corpo, construímos e nos modelamos por meio da dietética, do *body building*³⁸, da cirurgia plástica, das drogas. Neste processo de virtualização dos corpos, vivemos “uma nova etapa na aventura de autocriação que sustenta nossa espécie”³⁹, há a possibilidade de formação

³⁴ LÉVY, op. cit., p.16.

³⁵ LÉVY, op. cit., p.12.

³⁶ Id., *ibid.*, p.11.

³⁷ Id., *loc.cit.*

³⁸ Para saber mais sobre o *body-building* ver COURTINE, Jean-Jacques. Os stakhanovistas do narcisismo; *body-building* e puritanismo ostentatório na cultura americana do corpo. In: SANT’ANNA, Denise B. (Org.) **Políticas do corpo**. São Paulo: Estação Liberdade, 1995.

³⁹ LÉVY, op. cit, p. 27.

de um corpo coletivo, um imenso “hipercorpo”. Por meio dos transplantes, dos bancos de sangue e de esperma, há a circulação de órgãos e de fluidos entre as pessoas, e com os implantes e as próteses, os limites entre mineral e ser vivo são tênues.

Vivemos num corpo desterritorializado que forma um grande corpo coletivo em que “cada corpo individual torna-se parte integrante de um imenso hipercorpo híbrido e mundializado”⁴⁰. Lévy cita alguns exemplos do processo contemporâneo de virtualização do corpo: o telefone⁴¹ virtualiza a audição, a televisão virtualizaria a visão, ou seja, os sistemas de telecomunicação virtualizam nossas percepções. Os sistemas de realidade virtual nos proporcionam, uma quase presença, transmitindo mais que imagens. Por meio de nossos gestos, modificam resoluções, acionam à distância aparelhos “reais”. Cada vez mais nossa complexa e heterogênea interação sensorio-motora é transferida tecnologicamente para esses dispositivos contemporâneos.

Já a virtualização do computador é oportunizada devido as novas tecnologias comunicacionais em que há a ramificação e a ampliação do espaço original do computador, ou seja, o ciberespaço. “O computador não é um centro mas um pedaço, um fragmento da trama, um componente incompleto da rede calculadora universal”⁴². Há a possibilidade de conexão ao grande mar virtual da web, que permite extrapolar o espaço da informação, ampliando nossos próprios dados. O espaço do computador transforma-se num espaço “hipertextual, disperso, vivo, pululante, inacabado, virtual, um computador de Babel: o próprio ciberespaço”⁴³.

No que se refere à virtualização da arte, Lévy afirma que esta é “um ápice da humanidade. Nenhuma espécie animal jamais praticou as belas-artes. E não sem motivos: a arte está na confluência das três grandes correntes de virtualização e de hominização que são as linguagens, as técnicas e as éticas (ou religiões).”⁴⁴. Lévy nos explica porque a arte seria a virtualização da virtualização. A arte, para ele, tem a função de questionar e problematizar o próprio movimento de virtualização e conflitar com ele. Se o ciberespaço pode ser considerado uma virtualização do computador, à arte caberia virtualizar esta virtualização, ou seja, expor, instigar, esta virtualização reconfigurando-a numa forma artística. O processo mais abrangente de

⁴⁰ LÉVY, op. cit., p. 31.

⁴¹ Id. ibid., p. 29: O telefone também pode ser visto, como um dispositivo ubíquo de telepresença, já que transporta a própria voz, virtualiza o corpo, pois “o meu corpo tangível está aqui, meu corpo sonoro, desdobrado, está aqui e lá”.

⁴² Id., ibid., p. 47.

⁴³ Id., ibid., loc. cit.

⁴⁴ Id., ibid., p. 78.

virtualização é, na verdade, o processo artístico que, em essência, virtualiza o homem, o mundo. Tudo é possível de virtualização por intermédio da arte.

André Lemos nos auxilia a compreender este conceito de Lévy quando propõe que,

“(...) toda arte (*tekhné*) exprime um processo de virtualização e de atualização. Toda técnica é a virtualização de uma ação e, ao mesmo tempo, atualização (de uma questão) pelo dispositivo.(...) O objeto técnico/artístico é um operador de virtualização. A arte é uma virtualização da virtualização (Lévy), encontrando-se no meio dos processos de virtualização da linguagem da técnica e da ética buscando, ao mesmo tempo, escapar do aqui e do agora (virtualizando) e propor soluções concretas às suas questões (atualizando). (...). Toda arte é virtualização de uma virtualização, já que ela procura trazer ao sensível, problematizações do real e alargar os limites do possível.”⁴⁵

Quando um artista plástico, baseado na escrita hebraica e em sua tradição religiosa, toma para si conhecimentos (linguagem) e os virtualiza, propondo uma obra plástica ou uma obra multimidiática, ele está virtualizando uma virtualização. Dentro da dança, exemplificamos este mesmo processo observando que, quando um coreógrafo absorve conhecimentos de uma determinada “técnica” de dança e depois torna-a mais complexa e a reestrutura, compondo um espetáculo coreográfico, ele também está realizando um processo de “virtualização da virtualização”.

O híbrido analisado nesta dissertação une arte e ciberespaço. Consideramos que a arte e o ciberespaço são fraternos, pois ambos virtualizam, desencadeiam processos de conexão. O artista inicia seu processo de criação a partir de uma experiência, de um estímulo, ou qualquer outro motivo; em seguida começa o processo de novas circuitações, que problematiza o estímulo, que colhe mais e mais informações, que faz conexões a princípio impossíveis, mas que aos poucos vai operando e constituindo uma lógica que configura a obra. O ciberespaço também opera da mesma forma, abre portas, conexões, nos desvia, informa e nos encharca de imagens, nos dando direção ao mesmo tempo em que nos confunde. O ciberespaço torna-se um “lugar” amigável, propício e promissor para o trabalho do artista.

⁴⁵ LEMOS, André. Arte eletrônica e cibercultura In: MARTINS, F., DA SILVA, J. **Para navegar no século 21: tecnologias do imaginário e cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 1999. p. 225-244. Ou ainda em <http://www.facom/ufba.br/pesq/cyber/lemos/arte.html> (05/12/97).

O CONTEXTO PÓS-MODERNO

O híbrido de nosso estudo está inserido na pós-modernidade. O termo “pós-moderno” foi cunhado nas ciências sociais pelo historiador Arnold Toynbee, em 1947, e passou a ser utilizado, principalmente por sociólogos americanos, para nomear o período posterior à Segunda Guerra Mundial⁴⁶.

É importante observar que após a Revolução Industrial o mundo passa a ser povoado por máquinas, atravessando três grandes revoluções tecnológicas: uma primeira quando, no século XV, houve a descoberta da pólvora, a invenção da bússola e da imprensa; a segunda, nos séculos XVIII-XIX, quando surgiram as máquinas a vapor seguidas das máquinas elétricas; e a terceira, nos séculos XX-XXI, com o surgimento da informática, da biotecnologia e da energia atômica. Estas revoluções alteraram tanto o contexto social quanto a produção artística.

Em 1979, Jean-François Lyotard considerou que “o estado da cultura após as transformações que afetaram as regras dos jogos da ciência, da literatura e das artes a partir do final do século XIX”⁴⁷, caracterizava a condição pós-moderna. O pós-moderno, para ele, não seria um novo período e sim uma atitude dentro do próprio moderno, já que não aconteceram grandes rupturas na forma moderna de pensar que se justificasse o uso do prefixo “pós”. Em sua visão, o modernismo, por ser movimento, comporta novas abordagens; assim, a pós-modernidade pode ser considerada uma continuidade do projeto modernista e não uma reação drástica e agressiva a ele.

Para Andreas Huyssen, o termo “pós-moderno” é na verdade, ao menos por agora, totalmente adequado⁴⁸ para denominar esta evolução cultural surgida no início dos anos 60 e que se afirmou hegemônica no começo dos anos 70. Para ele houve “uma notável mutação na sensibilidade, nas práticas e nas formações discursivas que distingue um conjunto pós-moderno de pressupostos, experiências e proposições do de um período precedente”⁴⁹ (modernismo).

⁴⁶ Décio Torres afirma que “aqui no Brasil, Mário Pedrosa utilizou esse termo na década de 60 referindo-se à arte contemporânea, marcada pela diferença qualitativa introduzida pelos meios eletrônicos - a informática e automação - retirando-o da esfera da História e da Sociologia e aplicando-o à área da crítica e da criação artística”. In: CRUZ, Décio T. Pós-moderno: trajetória angustiante. *A Tarde*, Salvador, 19 jun.1993. Caderno Cultural, p. 6 e 7.

⁴⁷ LYOTARD, Jean-François. *O pós-moderno*. Rio de Janeiro: José Olympio,1990. p. XV.

⁴⁸ HUYSEN, apud HARVEY, David. *Condição pós-moderna*. São Paulo: Loyola, 1992. p. 45.

⁴⁹ Id., loc.cit.

David Harvey⁵⁰ considera perigoso polarizar as diferenças entre modernismo e pós-modernismo, mas ele se utiliza de algumas dicotomias criadas por Hassan⁵¹ na intenção de caracterizá-los. Numa visão dicotômica, o mundo moderno seria constituído por: monotonia, progresso linear, verdades absolutas, planejamento racional, padronização do conhecimento e da produção e tecnocentrismo; já o pós-moderno pela heterogeneidade, fragmentação, indeterminação, desconfiança dos discursos universais e totalizantes, descontinuidade.

Mesmo não sabendo ao certo se podemos afirmar que o pós-modernismo é continuação ou rompimento com o modernismo, arriscamos afirmar que, no mínimo, o pós-modernismo surge como uma reação ao modernismo. Um tem relação intrínseca com o outro, um surge do e no outro, diferenciam-se e coexistem, podendo configurar-se o pós-modernismo como parasita do modernismo. Para Huyssen, o mais importante no pós-modernismo “é que ele opera num campo de tensão entre tradição e inovação, conservação e renovação, cultura de massa e grande arte, em que os segundos termos já não são automaticamente privilegiados em relação aos primeiros”⁵². Estaríamos tendo a oportunidade de explorar a contradição, a contigência, as tensões e resistências do modernismo e não mais nos atarmos a “uma história unilinear da modernidade que a interpreta como desdobramento lógico em direção a um objetivo imaginário, e portanto fundada numa série de exclusões”⁵³.

Por isso, o pós-modernismo só existe a partir do modernismo, nutre-se dele para redimensioná-lo, tensioná-lo, não é corte ou ruptura, é complexidade. O pós-modernismo não tem a finalidade de dar fim aos postulados do modernismo, a função dele está em rever o modernismo, jogando “uma nova luz sobre o modernismo e se apropria[ndo] de muitas de suas estratégias e técnicas estéticas, inserindo-as e fazendo-as trabalhar em novas constelações”⁵⁴. Uma característica marcante do pós-modernismo é a pluralidade de discursos que ele abrange, permitindo a diferença, a alteridade, as combinações e as “mixagens”.

Arte e pós-modernidade

⁵⁰ HARVEY, op. cit.

⁵¹ Id., *ibid.*, p. 49.

⁵² HUYSSSEN, Andreas. Mapeando o pós-moderno. In: HOLLANDA, Heloísa Buarque (Org.) **Pós-modernismo e política**. Rio de Janeiro: Rocco, 1992. p. 74.

⁵³ HUYSSSEN, op. cit., p. 75.

⁵⁴ Id., *ibid.*, loc. cit.

A arte sempre esteve presente na vida do homem desde a mais remota Pré-História, quando nossos ancestrais desenhavam seus bisões e si próprios. É condição inerente ao ser humano fazer arte, ter arte em suas vidas. Trabalho constante, atividade fluida da imaginação e da ação, o fazer artístico requer exercício freqüente para que possam ocorrer “acazos significativos”⁵⁵. No modernismo, a arte tinha um lugar privilegiado nas modificações sociais, com um papel heróico e crítico dando condições necessárias à luta pela sobrevivência na sociedade capitalista. Mesmo em momentos em que abandonou a preocupação com as transformações sociais de seu período, a arte continuava tendo voz autêntica de crítica, protesto e renovação.

No momento pós-moderno, a arte experimentalista, segundo Huyssen, perda e desorientação para uns, uma nova liberdade e liberação cultural para outros. Dentro desta busca de uma nova função da arte foram “a música, a pintura, a escultura e a dança que primeiro assumiram uma liberdade formal e histórica de crítica, ruptura e experimentação de novos conteúdos artísticos”⁵⁶. Huyssen⁵⁷ vê no paradigma do pós-moderno uma notável mudança nas formações de sensibilidade, mudança também das práticas e de discurso, novas formas estéticas ou pelo menos reciclagem de técnicas e estratégias do próprio modernismo. Destaquemos, ainda, o ecletismo histórico acompanhado de uma crescente nostalgia pelas formas de vida do passado, a busca delirante das tradições e uma fascinação pelas culturas pré-modernas, modernas e primitivas como características da arquitetura, do cinema e da literatura pós-moderna. Há uma preocupação com a reintrodução de dimensões simbólicas polivalentes nas artes, em que coexistem a mistura de códigos e a apropriação de vernáculos locais e tradições regionais. Esta profusão vivida, essa esquizofrenia pós-moderna⁵⁸ poderá tanto nos levar à obras bem-sucedidas como à uma frágil e banalizada mistura de estilos.

Dois novos fatores se adicionaram neste período cultural “pós-moderno”: a perda pela arte de sua “aura”, devido à sua nova dimensão de reprodutibilidade e sua difusão

⁵⁵ Fayga utiliza o termo “acazo significativo” para designar os *insights* do artista. Ver: OSTROWER, Fayga. **Acazos e criação artística**. São Paulo: Campus, 1994.

⁵⁶ SUBIRATS, Eduardo. **Da vanguarda ao pós-moderno**. São Paulo: Nobel, 1987. p. 113.

⁵⁷ HUYSEN, op.cit.

⁵⁸ Ver JAMESON, Frederic. Postmodernism or the cultural logic of late capitalism. **New Left Review**, n. 146, July-Aug. 1984, p.77 e seg.

através dos meios de comunicação, ou seja, o que foi visto como a “banalização da arte” (Walter Benjamin) e o outro, a não ocupação mais do “pedestal anterior da grande arte”, com discussões intensas referentes à “morte da grande arte”; a arte perde o “A” maiúsculo, não existindo mais a visão heróica da arte como força de mudança social. Como diz Huyssen, “não quero dizer que o pedestal da grande arte deixou de existir, é claro que existe, mas já não é o mesmo de antes”⁵⁹.

Vivemos o ruído, a estranheza, a incerteza, a superposição, a superexposição, a colisão, tudo isso junto agora. Não há mais o conforto de “correntes estilísticas” nas quais os artistas se enquadrariam. Não há significados ou narrativas contínuas. Há muitas dúvidas do que seja ou não arte. Há o confisco, a citação, a referência, a acumulação, a repetição, a leitura, a mixagem, a colagem, a apropriação. Concordamos com Subirats de que se o moderno é/foi a profusão dos “estilos”, o “pós-moderno” é o não-estilo, a não-arte, o que por sua vez também é um estilo. Jean Baudrillard considera que já não “existe regra fundamental, critério de julgamento nem de prazer”⁶⁰ na arte contemporânea. Assim, todas as tendências coexistem: modelos de representação e anti-representação. Estaríamos vivendo o período do “infra-estético”, sendo por isso “inútil procurar em nossa arte coerência ou destino estético”⁶¹.

Huyssen nos aponta quatro grandes características do movimento artístico e cultural existente a partir da década de 60. Em primeiro lugar, uma imaginação temporal com forte sentido de futuro e de novas fronteiras, de ruptura e de descontinuidade, de crise e de conflito de gerações; em segundo, um ataque iconoclastico contra a arte institucional (exemplos disso foram a arte psicodélica, o *acid rock*, o teatro alternativo e de rua); em terceiro, um otimismo tecnológico que almejava uma estética tecnológica própria, tendo como principal idealizador Marshall McLuhan; e, por último, a tentativa vigorosa de valorização da cultura popular em detrimento dos cânones da grande arte modernista ou tradicional.

Devemos considerar, também, as construções teóricas a respeito da arte “pós-moderna” realizadas por Sérgio Rouanet⁶². Rouanet cita Jameson para explicar as

⁵⁹HUYSSSEN, Andreas. Mapeando o pós-moderno. In: HOLLANDA, Heloísa Buarque de (Org.) **Pós-modernismo e política**. Rio de Janeiro: Rocco, 1992. p. 77.

⁶⁰BAUDRILLARD, Jean. **A Transparência do mal**: ensaio sobre os fenômenos extremos. São Paulo: Papirus, 1996. p. 21.

⁶¹ Id., *ibid.*, p. 25.

⁶² ROUANET, Sérgio. **As razões do Iluminismo**. São Paulo: Cia das Letras, 1987.

características da arte deste período: apagamento das fronteiras entre arte popular e arte erudita, extinção da figura do artista genial, desaparecimento da ideologia do novo e do vanguardismo em geral. Ao artista pós-moderno cabe voltar-se ao passado e recorrer ao pastiche de obras anteriores, canibalizando estilos concorrentes, criando obras “esquizofrênicas”, obras em que a cadeia de significantes foi rompida: “Exposto a significantes desmembrados, sem nenhuma relação orgânica entre si, o artista pós-moderno está privado do sentido e da história”⁶³.

Para Rouanet, das diversas formas de arte, talvez a arquitetura pós-moderna é a que tenha sido mais divulgada. Como exemplo, temos o novo estilo criado pela *Bauhaus*, as obras de Robert Venturi, Pier Paolo Portoghesi e Christopher Jencks, ou ainda, o prédio-símbolo da arquitetura pós-moderna, o AT & T, em Nova Iorque, criado por Philip Johnson. Nas artes plásticas, Rouanet cita o pastiche *pop* de Warhol, as obras de Rauschenberg, de Lichtenstein, além de tendências como o *minimal art*, em que o objeto é reduzido as suas propriedades materiais mínimas; a “arte conceitual”, em que o objeto é substituído por uma descrição; a “arte ambiental”, em que o ambiente é o espaço da arte; “a arte como ação”, como o *happening*, em que a intervenção na realidade é a própria obra; a *performance*, quando Beuyes, por exemplo, explica quadros a uma lebre morta, ou, ainda, a “a arte processual”, como a ação de escrever um poema numa vaca que pasta⁶⁴.

Complementando essas idéias, Lemos revela as diferenças entre a arte moderna e pós-moderna, justificando que

a arte pós-moderna vai se diferenciar dos movimentos do alto modernismo por preferir formas lúdicas, disjuntivas, ecléticas e fragmentadas, a arte vai servir aí como parâmetro, exprimindo o imaginário da pós-modernidade, não se estruturando mais na paródia (o escárnio do passado), mas no pastiche (a apropriação do passado).⁶⁵

Estas modificações quanto ao fazer artístico no momento pós-moderno podem ser observadas cronologicamente desde o início da década de 60 até os dias atuais.

⁶³ ROUANET, op. cit., p.250, citando JAMESON, Frederic. Postmodernism or the cultural logic of late capitalism: *New Left Review*, no. 146, July/Aug. 1984. p.77 e seg.

⁶⁴ Dentre estes exemplos de arte pós-moderna, Rouanet recomenda a leitura de NEWMAN, Michel. Revising modernism, representing postmodernism, em *Postmodernism*. Londres: Institute of Contemporary Arts, 1986. p. 36; e de SANTOS, Jair Ferreira dos. *O que é o Pós-Moderno?* São Paulo: Brasiliense, 1986 (Coleção Primeiros Passos).

⁶⁵ LEMOS, André. Arte eletrônica e cibercultura In: MARTINS, F., DA SILVA, J *Para navegar no século 21: tecnologias do imaginário e cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 1999. p. 225-244. Ou ainda em “Arte Eletrônica e Ciberespaço”.1997. <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/arte.html> (05/12/97).

Frank Popper⁶⁶ relata que nos anos 60 os criadores procuravam a interação entre a arte, a ciência e a tecnologia sob os rótulos da arte cinética ou da arte cibernética, mas não estavam ainda, naquele momento, conscientes do modo pelo qual a tecnologia estava impregnada no cotidiano de suas vidas. A questão principal para os artistas daquela época era refletir sobre a utilização de uma técnica que modificava suas intenções estéticas prévias. Popper cita, então, como marco importante para o momento, a exposição “Luz e Movimento” que ele próprio organizou em 1967, no Museu de Arte Moderna de Paris.

Prosseguindo a análise das décadas, em 1970 havia uma dispersão e disseminação ampla das práticas artísticas, não havendo mais a segregação entre formas superiores e inferiores de arte e cultura. Acrescido à esses pilares, percebemos ainda, nos anos 70 e 80, o movimento feminista no campo das artes plásticas, literatura, cinema e da crítica, com ênfase na exploração de novas subjetividades baseadas em gênero ou raça como afronta aos cânones branco, masculino e superior, do modernismo. Os artistas já utilizavam as novas tecnologias, “como os computadores e as redes de telecomunicação (TV e satélites), criando uma arte aberta, rizomática e interativa, onde autor e público se misturam de forma simbiótica”⁶⁷. As experimentações com a arte em rede eletrônica começaram nesta década com a intenção de conectar artistas de diferentes partes do mundo, tendo o objetivo de propor um processo de criação coletiva: “o que interessava aos primeiros artistas cibernéticos era a forma que emergia da comunicação ‘todos-todos’, típica da forma telemática”⁶⁸.

Popper demarca que, para os artistas, o problema do ambiente iria dominar as propostas artísticas dos anos 70, de acordo com uma tendência geral da época em privilegiar mais as idéias do que os objetos, culminando assim com a desmaterialização. Já nos anos 80, segundo Popper, a grande revolução no mundo das artes se dá por uma ruptura nas pesquisas anteriores e a intervenção de novas tecnologias, e cita o computador, as telecomunicações e o audiovisual. Nesta conjuntura, os artistas desenvolvem propostas que criem relações significativas entre as experiências humanas fundamentais (físicas,

⁶⁶ POPPER, F. As imagens artísticas e a tecnociência (1967-87). In: PARENTE, André (Org.) **Imagem-máquina**; a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996. p. 201-213.

⁶⁷ LEMOS, André. Arte eletrônica e cibercultura, op.cit.

⁶⁸ Id., ibid.

psicológicas ou mentais) e as novas técnicas, com seu fundo de pensamento científico. Exposições como “Electra” (1983), “Os Imateriais” (1985), “Kunst und Technologie” (1984), “42^a Bienal de Veneza” (1986), “As Máquinas Sentimentais” (1986), “Imaginário e Tecnologias” (1987) e “Mecânicos do Imaginário” (1987) marcaram esse momento. De forma geral, nesta década, nossa consciência é alargada e modificada pela hibridação que ocorre entre arte e ciência.

Na década de 90, podemos acompanhar a intensificação das “redes artístico-telemáticas”⁶⁹, esses novos territórios para o imaginário que surgem com as máquinas de comunicação. Mediante um acesso simplificado e uma descentralização dos nós das redes, abre-se um novo espaço para conformação do sensível, confrontando assim a arte com a complexa desordem mundial. Gilberto Prado explica que

a criação em rede é um lugar de experimentação, um espaço de intenções, parte sensível de um novo dispositivo, tanto na sua elaboração e realização como na sua percepção do outro. O que o artista em rede visa a exprimir em suas ações é essa outra relação com o mundo: tornar visível o invisível, através e com um outro; para descobrir e inventar novas formas de regulação com o seu meio, onde o funcionamento complexo coloca o indivíduo contemporâneo numa posição inédita.⁷⁰

O projeto “City Portraits” (1990) exemplifica esse período. Concebido por Karen O’Rourke com imagens realizadas pelo grupo Art-Réseaux de Paris (e seus correspondentes em cidades européias e americanas), parte-se de pares de imagens de entrada e saída (fotos e outros documentos) transmitidas aos parceiros, convidando os participantes a percorrerem caminhos e realizar retratos de cidades que não conheciam. Prado conclui: “toda atividade artística em rede implica a presença, a perspectiva do outro; nossos sentidos não existem a não ser na medida em que eles são também uma doação do outro”⁷¹.

Neste novo conceito de arte é possível “explorar a numerização (trabalhando indiferentemente texto, sons, imagens fixas e em movimento), a espectralidade (a imagem é auto-referente, não dependendo de um objeto real e sim de um modelo), o ciberespaço (o espaço eletrônico), a instantaneidade (o tempo real) e a interatividade, quebrando a fronteira entre

⁶⁹ PRADO, Gilberto. As redes artístico-telemáticas. **Revista Imagem**, São Paulo, Unicamp, n. 3, p. 41-44, dez.1994.

⁷⁰ Id., *ibid.*, p.42.

⁷¹ Id., *ibid.*, p.43.

produtor, consumidor e editor”⁷². Essa arte é híbrida pois a hibridação é constituinte da arte eletrônica. Ao híbrido da arte eletrônica caberia transitar entre o espaço físico e o ciberespaço, entre o tempo individual e o tempo real, entre o orgânico e o inorgânico. Com Lemos afirmamos que “a hibridação (espaço, tempo e corpo) parece ser o paradigma das artes eletrônicas desse fim de século”⁷³.

O movimento pós-moderno na dança

Mais especificamente no campo da dança, segundo Sally Banes⁷⁴, podemos nomear de dança pós-moderna como aquela que surge a partir dos anos sessenta, uma dança que vivia, como todas as artes em geral, uma nova crise quanto à sua forma e conteúdo. Banes alerta que desde os anos 40 e 50 a dança vivia uma crise devido à falta de criatividade e inovação. Surge então a partir dessa época, inicialmente no meio *underground*, novos conceitos, como *performance*, improvisação, *happenings*. O que se vivia era uma ampliação dos limites, criando-se novas estruturas e atitudes. Nesta mistura, estabeleciam-se alguns novos princípios como: repetições, estruturas não-lineares, acontecimentos simultâneos e a mistura de linguagens (poesia, música, teatro, dança, artes plásticas).

Foi neste contexto que aconteceram diversos eventos multimídia, unindo o músico John Cage e o coreógrafo Merce Cunningham, influenciando posteriormente diversos artistas. Sally Banes, identificando alguns desses artistas, relata:

...os happenings de Allan Kaprov abriram precedentes para rupturas entre a arte e a vida; os de Robert Whitman combinaram habilmente multi-media com manipulação de objetos conseguindo efeitos extraordinários. Jim Dine usou objetos no lugar de dançarinos, construindo colagens de texturas e imagens. Claes Oldenburg colocou objetos em movimento, transformando a escala e o material com resultados cômicos, enfatizando detalhes do trabalho, ao invés da composição total, usando uma estrutura mais associativa do que narrativa.⁷⁵

⁷² LEMOS, Arte eletrônica e cibercultura ..., op.cit.

⁷³ Id., ibid.

⁷⁴ BANES, Sally. **Terpsichore in sneakers:** post-modern dance. USA: Houghton Mifflin Company, 1980. Tradução livre de Betti Grebler e Leda Muhana para o Curso de Pós-graduação em Coreografia da Escola de Dança da UFBA, 1995. xerocop.

⁷⁵ BANES, op. cit.

Durante a década de 60, acontece uma efervescência de *performances* e

happenings, unindo artistas de várias áreas em que prevaleciam o acaso, a descoberta, as experimentações e a multiplicidade de linguagens. Este encontro enriqueceu a linguagem da dança, ao mesmo tempo em que a dança se aprofundava na sua estrutura mais simples, tornando-se complexa mediante as experimentações tecnológicas que surgiam. Para Banes,

...originalmente reagindo contra o expressionismo da dança moderna, que ancorava o movimento à uma idéia literal ou à uma estrutura musical, os pós-modernistas estabeleceram que as qualidades formais da dança eram por si mesmas suficientes para a coreografia e que fazer danças era simplesmente criar uma moldura através da qual pudéssemos olhar apenas o movimento.⁷⁶

Coreógrafos, como Trisha Brown, atualizavam o discurso relativo à queda do conceito de separação entre a vida e a arte, em suas coreografias. Tinham como proposta coreográfica o simples prazer de criar, sem levar a platéia em consideração ou à acessibilidade à dança. Os métodos eram múltiplos na criação coreográfica: um esquema matemático para uso do espaço, tempo ou do corpo, uma junção arbitrária, ou fragmentação, justaposição, ou improvisação, o acaso, ou seja, muitas novas possibilidades criativas coreográficas.

Uma mudança fundamental vivida nesta época é foi quanto à importância do movimento natural, cotidiano, ordinário, que podia ser transposto para a linguagem da dança. A dança exercita sua própria desmitificação partindo de motivos e de acasos da própria vida. Há ludicidade e relaxamento nas estruturas do tempo e da música, construindo assim um **novo espaço** para as mais diversas experimentações. Se com Isadora Duncan o movimento natural era o da natureza e para Graham era reflexo de sua dor e angústias, para os pós-modernistas o movimento natural era despojado e partia do cotidiano, do acaso, com o objetivo de extrapolá-lo. O movimento deveria manter as qualidades que continha na realidade. O corpo não seria mais ou menos tenso que na vida.

Ao final da década de 70, muitos coreógrafos descobriam suas próprias formas e métodos. Uns criavam a partir de estudos espaciais; outros, como Cunningham, priorizavam o movimento. Cunningham continua construindo sua dança no princípio de que qualquer movimento pode ser material para uma dança, qualquer procedimento pode ser um método de composição, qualquer dançarino pode ser solista, qualquer área do espaço cênico pode ser utilizada, cada componente (como música, figurino, cenário, iluminação e dança) tem sua lógica e

⁷⁶ BANES, op. cit.

identidade. A dança pode ser qualquer coisa, mas fundamentalmente é sobre os movimentos humanos.

Para ele, os movimentos não precisam significar algum conteúdo porque um movimento por si só já é significativo. Outra característica da dança de Cunningham é quanto à sua forma de trabalho em seus espetáculos. Muitas vezes, os dançarinos só se reuniam totalmente ou conheciam a música no momento do espetáculo, condições estas que obrigavam seu elenco a estar preparado sensorialmente para responder aos estímulos que recebia, revelando a correlação arbitrária que estava sendo proposta.

A proposta de Cunningham era oferecer ao público uma variedade de experiências, auditivas, visuais, cinéticas, em que o público estava livre para interpretar, absorver, apenas ver, e não formular uma mensagem/contéudo que devesse ser “entendida” por eles. Que coerência tinha essa proposta com o tempo histórico que ele vivia? Toda. Revelava o próprio pulsar da vida moderna na qual somos instigados a responder a todo instante, seguindo o próprio bom senso, ao invés de seguir regras. Num mundo onde as coisas raramente acontecem conforme planejamos, viver significa estar constantemente mudando de planos, e assim tentamos dar uma ordem pessoal a essa experiência caótica. Para Banes, as coreografias de Cunningham, “descentralizam o espaço, condensam ou expandem o tempo, permitem unísono, repetição, variedade e dispersão”⁷⁷. Assim Cunningham extermina com o movimento tradicional e previsível, aquele que segue ou a estrutura musical, ou uma estória, ou uma adequação à moldura do proscênio.

Aparentemente o que pareceria uma “desordem” do artista era sua própria lógica formal, onde havia espaço para o acaso, para os sentidos em alerta, para uma técnica aprimorada de seus dançarinos. Em seu estilo havia também a síntese de outras técnicas. Ele combinou o trabalho dos pés do *ballet* à flexibilidade da coluna e dos braços da técnica de Graham, acrescentando-os às suas próprias descobertas. A dança de Cunningham se preocupava fundamentalmente com a técnica do movimento, ou seja, o movimento pelo movimento⁷⁸.

⁷⁷ BANES, op.cit.

⁷⁸ Outros, como James Waring, propuseram uma dança com uso descentralizado do espaço, colagens e estruturas desconexas, com métodos baseados em sua própria intuição. Waring abandona a estrutura dramática e narrativa dos anos 50 e propõe uma mistura de estilos variados, princípios da *collage* na dança.

Enquanto forma artística, o pós-modernismo prefere “formas lúdicas, disjuntivas, abertas, processuais, anárquicas”⁷⁹. Se pararmos de citar exemplos tão distantes e nos cingirmos a nossos referenciais, brasileiros e baianos, temos como exemplo de uma dança com características “pós-modernas” o trabalho desenvolvido pelo Grupo TranChan da Escola de Dança da Universidade Federal da Bahia, pelas coreógrafas Betti Grebler e Leda Muhana, em que está explícito o jogo, o acaso, no qual o significante ganha significado dentro do contexto processual.

No movimento pós-moderno da dança, cada um encontrará interesses, técnicas e métodos próprios. Outros grandes coreógrafos surgiram no final deste século com grande importância para a história da dança, citamos Trisha Brown, Steve Paxton, Ann Halprin, Bill T. John e outros.

Para Carlos Martins e Marcelo Evelin⁸⁰, a história da dança do século XX foi fortemente marcada por rupturas e questionamentos entre as fronteiras existentes entre as várias artes; a “dança pôde voltar-se mais à pesquisa e experimentação, tanto da forma como da linguagem propriamente dita”⁸¹. Algumas das características da dança produzida nestas últimas décadas do século XX são concordantes com a caracterização da pós-modernidade proposta por Harvey, ou seja, multiplicam-se os discursos no campo da dança, coexistindo as várias expressões. Seja com Twyla Tharp nos E.U.A, ou com Pina Bausch⁸² na Alemanha, há o fortalecimento das expressões individuais dos coreógrafos, a superabundância do ego (Augé⁸³), tornando o discurso da dança fragmentado, indeterminado e ricamente heterogêneo.

Nas formas cristalizadas de dança, como o *ballet clássico* e a dança moderna de Martha Graham, há um “domínio” de uma linguagem, tornando-se numa técnica “totalitária”, constituindo uma “forma fechada”. Já na dança criada a partir dos anos 70, iniciada com Merce Cunningham e com o grupo da Judson School⁸⁴, a dança apropria-se da forma caótica, anárquica, do acaso e do jogo, próprios da pós-modernidade. A rigor, a dança pós-moderna não rompe fundamentalmente com a tradição clássica ou com a dança moderna; ela parte dos mesmos referenciais, nutre-se deles para redimensioná-los, tensionando, provocando.

⁷⁹ ROUANET, op. cit., p. 255.

⁸⁰ MARTIN, Carlos, EVELIN, Marcelo. Apresentação. In: HOGHE, R., WEISS, Ulli., op. cit., p.7.

⁸¹ Id., loc. cit.

⁸² Ver HOGHE, Raimund, WEISS, Ulli. **Bandaneon: em que um tango pode ser bom para quase tudo?** São Paulo: Attar, 1980. Neste livro, é descrito o processo coreográfico de um dos espetáculos de Pina Bausch.

⁸³ AUGÉ, op. cit.: Ele explica que uma das características da supermodernidade é a superabundância do ego.

As pesquisas coreográficas voltadas ao uso das novas tecnologias da comunicação e da imagem, descritas nessa dissertação no Capítulo III, partilham e pertencem ainda ao ideal aqui intitulado de pós-modernismo. Estas formas novas de dança, unindo dança e tecnologia, tornam mais complexa a relação tempo, espaço e corpo. Isso porque o tempo não pode ser aquele anterior dos grandes *balletos*. Há um público que já não suporta duas horas de espetáculo, o tempo é o da embriaguez da *performance* e do *happening*. O espaço, por sua vez, se apropria do ciberespaço e projeta a dança por toda a *web*, com possibilidades futuras de uma arte interativa e o corpo técnico do dançarino já não está sozinho, une-se a *bytes*, a monitores de TVs, a sensores, a novos corpos, ou partes deles, agora eletrônicos.

A TECNOARTE INTERATIVA OU A CIBERARTE

A Estética da arte do século XXI

Quais seriam as características, os limites, o nome desta “tendência artística” do século XXI que já se aproxima? Haveria um patamar a ser classificado, nomeado? Dentro destes pressupostos, quais seriam os “novos” paradigmas da arte contemporânea? E seriam realmente novos? Há novas técnicas que permitem ao artista criar formas novas, condizentes com o cotidiano e o tempo em que está inserido? Em obras contemporâneas, os artistas revelam sua relação com a tecnologia e com tempo e o espaço a ela pertinentes:

(...)podemos considerar a relação da arte com a tecnologia como um casamento marcado por períodos de harmonia e de crises conjugais (...). Os gregos não faziam qualquer distinção de princípio entre arte e técnica e esse pressuposto atravessou boa parte da história da cultura ocidental até pelo menos o Renascimento (...). Se prestarmos atenção, podemos perceber também que a arte deste nosso século não deixa de refletir problemas emergentes do universo das técnicas e das ciências.⁸⁵

Uma nova estética se apresenta e continuamente se transforma desde o aparecimento de novas tecnologias como o daguerreótipo (1839), o telefone (1877), o fonógrafo (1878); esta é a idéia defendida por Mário Costa⁸⁶, professor de História da Doutrina Estética da Universidade

⁸⁴ BANES, op. cit.

⁸⁵ MACHADO, Arlindo. **Máquina e imaginário**. São Paulo: EDUSP, 1993. p.25-26.

⁸⁶ COSTA, Mário. **O sublime tecnológico**. São Paulo: Experimento, 1995.

de Salerno, na Itália. Para ele, há uma “nova estética” porque “a produção e a conservação tecnológicas das imagens e dos sons e a comunicação à distância provocam nos domínios da arte algumas transformações profundas e um movimento de aceleração que dela consome e exaure todos os possíveis modos de ser”⁸⁷. Vivemos uma dinâmica estética iniciada desde as primeiras décadas do século XIX e que se estende até hoje.

Para facilitar nosso olhar em direção a esta produção contemporânea do final do século XX, utilizemos as definições do que viria a constituir “as novas tecnologias” de Mário Costa. Seriam elas “as neotecnologias comunicacionais”, constituídas pelos circuitos televisivos *in live*, redes telemáticas, *slow-scan* TV, telefax e tecnologias de satélites e as “tecnologias de síntese”, quer seja de imagens, sons, formas plásticas etc.

Costa, a partir das idéias de Kant⁸⁸ vai nomear este momento estético constituído pelas neotecnologias comunicacionais e de síntese como “sublime tecnológico”. Inicialmente, Costa nos introduz a diferença entre o belo e o sublime. Segundo Kant, “o belo é ligado à forma, ao objeto; encontra-se na natureza e na arte (...), faz-nos amar qualquer coisa sem interesse e provoca o prazer do gosto”⁸⁹; já o sublime “implica um movimento da alma que não é simplesmente atraída pelo objeto, mas alternadamente atraída e repelida; o que é ‘absolutamente grande’ gera um sentimento negativo de terror ou de impotência (...), o sublime nasce do ‘absolutamente grande’ que nos transcende”⁹⁰.

O que seria para nós inatingível, por ser “absolutamente grande”, por fugir às nossas capacidades, por pertencer somente à natureza, se torna objetivado através da técnica: “com a técnica portanto, o sublime cessa de pertencer somente à natureza, e principia realmente a pertencer também à arte”⁹¹. Para Costa, a arte contemporânea é uma estética do sublime atuando de dois modos fundamentais: na estética das tecnologias comunicacionais e nas tecnologias de síntese.

Costa identifica quatro momentos históricos da relação entre produção artística e tecnologias da comunicação. São eles: **o momento da “transmissão à distância”**, quando alguns produtos artísticos criados de forma tradicional passam a ser transmitidos utilizando

⁸⁷ COSTA, op. cit., p.15.

⁸⁸ Costa (op. cit., p.21) faz referências a dois livros de Kant: KANT, E. **Observações sobre o sentimento do belo e do sublime** de 1764, e **Crítica da faculdade do juízo**, de 1790.

⁸⁹ Id., *ibid.*, p. 21.

⁹⁰ Id., *ibid.*, p. 22.

⁹¹ Id., *ibid.*, p. 23.

meramente esta possibilidade (por exemplo: um concerto televisado). As redes

comunicacionais eram sub-utilizadas e o espaço artístico continuava físico. Um exemplo dado por Costa é o “Poème électronique” (1958), de Edgar Varèse, em que eram utilizados 350 alto-falantes e uma série de terminais telefônicos que dividiam e distribuíaam o som em todo o espaço físico do edifício ou, ainda, a interpretação da música de Stockhausen na Feira Mundial de Osaka, no Pavilhão da Alemanha Oriental (1970), onde, em um auditório esférico, 50 alto-falantes originavam um movimento sonoro em espiral.

O segundo momento é o da **transmutação do meio** como, por exemplo, um concerto de música clássica disponível apenas na web, transmutando o meio e a essência espetacular. O terceiro momento é o **da investigação das formas estéticas tecnológicas**, em que a pesquisa e a criação se nutrem da especificidade que os canais de comunicação oferecem, de forma intencional e exclusivamente visando à transmissão, ou seja, há a possibilidade de se “confeccionar alguns produtos estéticos com os mesmos recursos lingüísticos das tecnologias comunicacionais nas quais são veiculadas”⁹². A arte radiofônica, a música concreta e eletrônica, a poesia eletroacústica, a video-arte, a *art-computer* são formas estéticas deste momento. Um exemplo deste estágio seria “Imaginary Landscape n.4” (1951), de John Cage, em que 12 aparelhos de rádio eram controlados por 24 “executores”, os quais alteravam a sintonia e o volume dos programas de rádio (que eram escolhidos por acaso) ou ainda com “Whistlers” (1966), de Alvir Lucier que, com alguns receptores de rádio, gravava e reproduzia sons captados da ionosfera.

O quarto momento é quando surgem “**as formas estéticas específicas das tecnologias comunicacionais**”, que Costa nomeia de “estética da comunicação”. Aqui, as redes e os canais de comunicação já estariam totalmente subtraídos de sua função e sendo utilizados na sua essência de dispositivos tecnológicos de comunicação à distância visando a produção artística. Nesta fase, “todo o campo do estético submete-se a uma verdadeira e própria mutação, e o que na realidade se verifica é a passagem da ‘produção artística’ à colocação em obra do sublime tecnológico”⁹³. Para Costa, esta fase é a que foi menos explorada e compreendida até agora, pois ela implica em utilizar a lógica própria da interatividade do sistema, além da supressão tecnológica do espaço-tempo, característica das tecnologias

⁹² COSTA, op.cit., p. 30.

⁹³ Id., ibid., p. 32.

comunicacionais. Neste estágio, a noção de “artista”, de “forma” e de “lugar da *performance*” é alterada e destituída.

Ao artista cabe além de exprimir simbologias próprias, também criar formas sensíveis ao novo estágio tecnológico vivido. Para Costa, o momento é de ultrapassagem da dimensão da artisticidade na direção do “sublime tecnológico”. Um dos exemplos citados por Costa é “Les transinteractifs” (1988) de Randy Raine-Reusch, em que Paris e Toronto são conectadas por meio de um sistema de videoconferência. Utilizando um sistema de *biofeedback*, as emoções provocadas por uma interpretação musical transformam-se em uma série de sinais gráficos, depois esse grafismo é interpretado e transformado numa partitura pelo computador e enviado para o outro lado do Atlântico onde novas emoções são capturadas, transformadas, retroalimentando o sistema.

Podemos inserir a questão do uso das novas tecnologias na linguagem da dança neste último momento histórico. Costa nos dá um exemplo de “sublime tecnológico” na dança, um evento pioneiro criado por Kit Galloway e Sherrie Rabinowitz intitulado “Sattelite Art Project” (1977). O evento consistia na ação entre dois grupos de bailarinos, um em Maryland e outro na Califórnia. Um grupo criava os próprios movimentos a partir do que recebia do outro grupo por meio de um monitor via satélite; enquanto isso a ação dos dois grupos era representada e transmitida somando-se em um único monitor.

Uma das principais questões deste estágio artístico é questionar que **espaço** é este em que se realiza o “sublime tecnológico”? “É o espaço não-físico e não geográfico da rede e dos sistemas de comunicação eletrônica”⁹⁴. Qual o significado desta obra artística, que **forma** é esta? Onde está localizada a figura do autor, do **artista**, sendo que a própria *performance* e sua ubiquidade é que a constituem, permitindo interação, permitindo conter o que é “absolutamente grande” da natureza, o “sublime”? Para Costa, “tudo isso constitui a premissa de uma profunda transformação no domínio da experiência estética: os princípios de ‘criatividade’, ‘subjetividade’, ‘expressividade’, passam por uma crise irreversível, e na estética do belo (ou do feio) inscreve-se a estética do sublime.”⁹⁵ Ele explica que a passagem das técnicas às tecnologias no campo do artístico constitui uma mutação, onde sons, palavras, movimentos, são produzidos, conservados e recriados, tecnologicamente.

⁹⁴ COSTA, op. cit., p. 41.

⁹⁵ Id., ibid., p. 46.

Quando a Profa Diana Domingues reúne, em seu livro **A Arte no Século XXI; a humanização das tecnologias**⁹⁶, diversos autores que remetem à questão da arte neste final de século, observamos que há em alguns deles esta igual tentativa de categorizar o estágio atual. Ela mesma inicia esta tentativa quando explica que depois da revolução da informática e das comunicações, as relações do homem com o mundo não são mais as mesmas, já que “nos coloca diante do numérico, da inteligência artificial, da realidade virtual, da robótica e de outros inventos que vêm irrompendo no cenário das últimas décadas do século XX”⁹⁷. Não há como discordar que a relação entre os artistas e a tecnologia vem se alterando, num momento em que “as manifestações artísticas com tecnologias são na sua maioria efêmeras, variáveis, mutantes, um campo de possibilidades que se altera conforme as escolhas ou programas dos dispositivos e as variáveis dos sistemas”⁹⁸ e que “computadores, *softwares*, câmeras, sensores, mixers, CD-ROMS, rede Internet, sintetizadores [são] utilizados por artistas”⁹⁹.

Desenhar com um *mouse* ou uma caneta digital é diferente de desenhar à mão livre. Coreografar por meio de *softwares* dançarinos sintéticos é diferente de trabalhar com dançarinos humanos. Novas habilidades técnicas são desenvolvidas. O produto artístico sofre alterações, mas talvez seja o processo o que mais se altera; além do mais, há o aparecimento de obras antes tecnologicamente impossíveis. A arte dos períodos anteriores se remetia às questões como peso, vazio, resistência, fragilidade, escala, reações, qualidade de formas, ou seja, uma arte que se fazia com materiais, com suporte, que trata da permanência. Já a arte que se faz com as tecnologias interativas tem como pressupostos básicos, além dos anteriores, “**a mutabilidade, a conectividade, a não-linearidade, a efemeridade, a colaboração** (grifo nosso). A arte tecnológica interativa pressupõe a parceria, o fim das verdades acabadas, do imutável, do linear”¹⁰⁰.

O momento da arte não é mais apenas material. Ela se estabelece agora, como o próprio Costa mostrou, por meio das novas tecnologias de comunicação e de imagens de síntese. O produto não necessariamente é palpável, o processo tende a ser grupal, interativo e mundial, onde os egos se diluem, se diluem também as fronteiras físicas entre

⁹⁶ DOMINGUES, Diana (Org.) **A arte no século XXI; a humanização das tecnologias**. São Paulo: Editora Unesp, 1997.

⁹⁷ DOMINGUES, op. cit., p. 17.

⁹⁸ DOMINGUES, op. cit., p. 16.

⁹⁹ Id., *ibid.*, p. 17.

¹⁰⁰ Id., *ibid.*, p. 19.

as “máquinas” e os corpos, entre artistas e público, questiona-se a autoria. Retoma-se cada vez mais os pressupostos de Mauss e Geertz, onde não há como dissociar o homem da técnica, da cultura, das formas tecnológicas. Alguns artistas chegam a ter seus corpos invadidos, expostos e manipulados, na tentativa de dissolverem barreiras anteriores, como é o exemplo do *performer* Stelarc¹⁰¹.

Dentro do cenário nacional, tivemos precursores desta fase artística contemporânea. Em finais dos anos 50, um movimento intitulado “Manifesto Neoconcreto”, já trazia um conceito muito particular de interatividade, de não-objeto, através dos trabalhos de Hélio Oiticica e Lygia Clark. Para Helena Severo¹⁰², as salas de Lygia Clark e Hélio Oiticica foram as mais visitadas da exposição justamente porque o público se sentiu efetivamente motivado a participar. A proposta da curadoria da quebra do suporte tradicional da obra de arte chegou ao espectador de forma clara e inequívoca, “com milhares de pessoas formando filas para manusear os bichos de Lygia Clark e os objetos sensoriais ou molhar os pés no Penetrável de Hélio Oiticica”¹⁰³. O que Clark e Oiticica questionavam era o suporte, o conceito e a interatividade na “obra de arte”. A “obra de arte” convidava à interação, ao manuseio, e o tão antigo e contemporâneo aviso de “É proibido tocar nos objetos” foi substituído pelo “É favor tocar nos não-objetos”.

O próprio Oiticica já teorizava sua proposta, apontando um outro momento da arte. O “problema”, dizia ele, “é da integração do espaço e do tempo na gênese da obra, e essa integração já condena o quadro ao desaparecimento e o traz ao espaço tridimensional, ou melhor, transforma-o no não-objeto”¹⁰⁴. Oiticica já preconizava a arte efêmera, imaterial e interativa que nos seria possibilitada através das tecnologias comunicacionais e da imagética de síntese, dos objetos virtuais. Em sua obra “Penetráveis”, apresentada na 22^a. Bienal de São Paulo, e parte dela representada na 24^a (1998), o público literalmente entrava na obra, ouvia sons, sentia aromas, tinha sensações táteis. Para Nelson Aguilar¹⁰⁵, Oiticica coloca em xeque o monopólio do olho, trabalhando em todas as direções capazes de ser captados pelo espectador. Consideramos que Oiticica faz parte da proto-história da arte interativa nacional.

¹⁰¹ No capítulo III estaremos nos referindo aos experimentos desenvolvidos por Stelarc.

¹⁰² Secretaria Municipal de Cultura do Rio de Janeiro, na época da XXII Bienal Internacional de São Paulo.

¹⁰³ SEVERO, Helena [Apresentação] In: HÉLIO OITICICA/LYGIA CLARK; salas especiais - 2^a Bienal Internacional de São Paulo. São Paulo: Fundação Bienal de São Paulo; Rio de Janeiro: Museu de Arte Moderna; Salvador: Museu de Arte Moderna da Bahia, 1994.

¹⁰⁴ OITICICA, Hélio. Depoimento In: HÉLIO OITICICA/LYGIA CLARK..., op. cit.

¹⁰⁵ Curador da 22^a Bienal de São Paulo.

Como Oiticica, também Lygia Clark vai propor em suas “Máscaras sensoriais” (1967), a participação do público. Essas máscaras foram feitas para serem colocadas no rosto do participante, usando conchas no ouvido (precursores dos *headphones?*), grãos e sacos que proporcionavam experiências táteis diversas e que também exalavam aromas e ainda espelhos para que o participante pudesse olhar a si mesmo ou aos outros. Da mesma forma Clark acreditava que era necessário acabar com a passividade do espectador.

Para estes dois artistas, os museus acabaram se transformando numa espécie de prisão de obras, em que o público não podia desfrutá-las. Devido as suas posturas anti-elitistas, pois estavam mais interessados na divulgação do que na venda dos trabalhos, conseguiram “se inserir no circuito internacional para continuar seus trabalhos”¹⁰⁶. Não seriam exatamente os pressupostos da Internet que Clark e Oiticica estariam reivindicando? Um espaço de circulação artística, que possibilita a interatividade e co-autoria na obra pelo usuário? Infelizmente, ambos morreram antes da disseminação da Internet em nossas vidas, Oiticica em 1980 e Clark em 1988.

Esta arte híbrida e interativa ganha uma nova dimensão à medida que os computadores e as redes de telecomunicações tomam dimensões artísticas e planetárias. A nosso ver estaríamos neste estágio, percorrendo mais uma etapa da nossa História da Arte. Há um novo mundo, um tecnocosmo¹⁰⁷, e, como consequência, deve surgir uma nova arte, estando o artista permeável ao meio que o circunda, às condições técnicas possíveis, à todo território existencial e ambiental que o cerca, há de se concluir que a natureza da arte mudou. “A natureza da arte mudou, é porque os meios que produzem subjetividade hoje mudaram. O artista sabe muito bem que a tecnologia nada mais é que o devir-outro do humano”¹⁰⁸, modificando substancialmente com este pensamento a relação homem-técnica, agregando cada vez mais humano e inumano.

Esta arte surgida nos finais deste século, com projeção para o próximo século, vem recebendo tentativas de categorização. Para Costa¹⁰⁹, tecnoarte, para Lemos¹¹⁰, ciberarte.

¹⁰⁶ AGUILAR, Nelson. Os faróis brasileiros; salas es peciais. In: HÉLIO OITICICA/LYGIA CLARK..., op. cit.

¹⁰⁷ Ver COSTA, Rogério. Do tecnocosmo à techno-arte. In: DOMINGUES, Diana (Org.) **A arte no século XXI**; op. cit., p. 63. Costa nos explica que o tecnocosmo é este mundo perturbador e novo, construído na simbiose entre nós humanos e nossos instrumentos, nossas máquinas, nossos remédios e nossas bactérias.

¹⁰⁸ COSTA, R., op. cit., p. 65.

¹⁰⁹ Id., *ibid.*

¹¹⁰ LEMOS, André. Arte eletrônica e cibercultura In: MARTINS, F., DA SILVA, J. **Para navegar no século 21: tecnologias do imaginário e cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 1999. p. 225-244. Ou ainda em “Arte eletrônica e ciberespaço”. 1997. <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/arte.html> (05/12/97).

Lemos parte do princípio de que

A arte virtualiza as virtualizações, tentando saídas de situações limitadas à um aqui e agora físico e/ou simbólico. Esse processo não é exclusivo da arte eletrônica, fazendo parte de toda forma artística. (...) No contexto da arte eletrônica contemporânea, esse processo atinge uma radicalização sem precedentes, pois a arte continua a ser virtualização de uma virtualização, só que agora sob uma forma puramente digital (...).¹¹¹

Lemos ressalta que a arte neste momento abusa da interatividade, das possibilidades hipertextuais, das colagens (“*sampling*”) de informações (*bits*), dos processos fractais e complexos, da não linearidade do discurso. A utilização da rede, junto com a possibilidade de recombinações sucessivas de informações formando uma comunicação interativa, faz com que surja uma arte da comunicação que se transforma e que traduz o conceito de “ciber-arte”. Para ele, a questão da arte eletrônica ou digital explora a desmaterialização pela qual passa e em que se fundamenta a civilização do virtual. Assim, “a ciber-arte vai encarnar o imaginário da civilização do virtual: a desmaterialização do mundo pelas tecnologias do virtual, a interatividade e possibilidades hipertextuais, a circulação (virótica) de informações por redes planetárias”¹¹².

A arte, neste momento, expõe o processo de digitalização que vive o homem pós-moderno. Para Lemos, a ciberarte pressupõe a utilização das novas tecnologias pela arte, aliando a informática e os meios de comunicação.

A video-arte, a tecno-body-art (Stelarc, Orlan), o multimídia (CD-Rom), a robótica e esculturas virtuais (Marc Pauline e o SRL), a arte holográfica e informática (imagens de síntese, poesias visuais, Internet e suas Home Pages, arte ASCII, smileys, exposições virtuais), a realidade virtual e, obviamente, a dança, o teatro e a música tecno-eletrônica (...) A ciber-arte é assim uma arte interativa híbrida, existindo um movimento contínuo de passagem do espaço físico ao eletrônico, do corpo físico ao corpo-prótese, do tempo subjetivo e individual ao tempo imediato (real).¹¹³

Para Anna Couey¹¹⁴, a ciberarte seria a arte criada via redes de computador realizando experimentos com sistemas de comunicação, mudando assim a forma de criação. O processo é grupal e ela cita como um dos eventos mais conhecidos do início da arte das telecomunicações o “Hole in Space” (1980), um projeto organizado por Kit Galloway e Sherrie Rabinowitz, que

¹¹¹ LEMOS, Arte eletrônica e cibercultura ..., op. cit.

¹¹² LEMOS, op. cit.

¹¹³ Id., ibid.

¹¹⁴ COUEY, Anna. Cyber Art: The art of communication systems. *Matrix News*, Austin, v. 1, n.4, 1991.

consistia em monitores e câmeras instaladas em dois pontos distantes, Los Angeles e Nova Iorque, e que unidas via satélite permitia a interação dos pedestres destas duas cidades. Assim, as novas tecnologias de comunicação propiciaram, com seu crescente desenvolvimento, novos processos criativos, transformando inclusive a recepção em interação. Se não há interação, não há obra.

David Rokeby¹¹⁵ define que “uma tecnologia é interativa na medida em que se reflete as conseqüências de nossas ações ou decisões, devolvendo-as para nós. O que retorna somos nós mesmos, transformados e processados”¹¹⁶. Rokeby se baseia nos experimentos artísticos interativos que envolvem equipamentos de captura, seja de imagens, sons e outros sinais, por meio de câmeras, sensores, e que, após a captura, esses dados são decodificados, relidos, transformados e ressurgem sob uma nova ótica, resultando num *feedback* sincrônico em tempo real ao participante. Ele se refere mais à interatividade das tecnologias de síntese, de *softwares*, do que propriamente às neotecnologias comunicacionais como, por exemplo, a Internet. Rokeby exemplifica com seu próprio trabalho “Very Nervous System”, no qual, por meio de uma câmera de vídeo, os gestos dos participantes são capturados e através de um *software* essas imagens são transformadas, traduzidas em sons, música, acompanhando a movimentação do participante, também alterando sua consciência sobre os movimentos. “Um trabalho de arte interativa apresenta, na forma de reflexo transformado, uma imagem do eu partindo de outro ponto de vista, que da mesma forma produz um tipo de tensão estereoscópica”¹¹⁷.

É evidente que uma proposta artística interativa não se reduz ao fato de apenas sermos capturados, lidos pela máquina e depois de ruminados, sermos devolvidos de outra forma para nós mesmos. O ponto-chave que Rokeby não nos elucida é que, nesse processo, todos os nossos componentes humanos, biológicos, emocionais e de natureza química, orgânica e biológica são capturados e transformados em seu análogo sintético. Somos hibridizados com a máquina e expostos a nós mesmos. Este mesmo experimento de Rokeby, de qualidade artística inicialmente, está sendo utilizado para que uma mulher paraplégica volte a falar e a escrever, ou seja, quando o biológico já não é mais suficiente, o somar-se com seu gêmeo sintético possibilita novas leituras e atualizações das experiências corporais humanas. Nessas experimentações interativas, os artistas revelam cada vez mais nossa relação íntima com a tecnologia, propondo

¹¹⁵ ROKEBY, David. Espelhos transformadores. In: DOMINGUES, op. cit., p.67.

¹¹⁶ ROKEBY, op. cit.

“jogos interativos” interessantes; é talvez isso que faça com que nossas crianças estejam cada vez mais apaixonadas pelas máquinas, sem as resistências das gerações anteriores, que tiveram que absorver todas essas transformações.

Louise Poissant¹¹⁸, caracteriza o perfil do público destas novas gerações:

Um público sem preconceitos e sem pesadas heranças históricas, mas, ao contrário, ávido por novas conexões, procurando estabelecer contatos entre elementos tomados da cultura, da ciência ou da técnica. (...) Um público menos interessado na narração e no conteúdo que pelos efeitos, que não se interessa por uma história mas que procura mais sensações, as quais mudam rapidamente de registro.¹¹⁹

Questões e reflexões acerca do papel do artista contemporâneo

Cabe ainda revelar que surge novos espaços e formas para o artista neste final de século decorrente da possibilidade de utilização das novas tecnologias no fazer artístico. Pierre Lévy diz que:

A arte não consiste mais, aqui, em compor “uma mensagem”, mas em maquinar um dispositivo que permita à parte ainda muda da criatividade cósmica fazer ouvir seu próprio canto. Um novo tipo de artista aparece, que não conta mais história. É um arquiteto do espaço dos acontecimentos, um engenheiro de mundos para bilhões de histórias por vir. **Ele esculpe o virtual** (grifo nosso).¹²⁰

O artista torna-se parte integrante de um coletivo cósmico no qual a interatividade, a criação em rede e o trânsito por espaços virtuais parecem ser características estruturais atuais, retomando ideais remotos da arte. O grupo no sentido tribal, ritualístico e primitivo, é priorizado, favorecendo e estimulando a criação de um imaginário artístico coletivo, através do universo paralelo da web.

Para Abraham Moles, os artistas teriam a “função de renovar as artes, quer dizer, procurar outras novas (...) a função criadora desvia-se da idéia de fazer novas obras para a de

¹¹⁷ ROKEBY, op.cit., p. 69.

¹¹⁸ Professora da Universidade de Quebec, Canadá.

¹¹⁹ POISSANT, Louise. Estas imagens em busca de identidade. In: DOMINGUES, Diana (Org.) **A arte no século XXI**; op. cit., p. 88.

¹²⁰ LÉVY, op. cit., p. 148-149.

criar novas artes”¹²¹. Moles ressalta que “o papel do artista modificou-se: compete-lhe, já não criar novas obras, mas formas novas de conformação do sensível, recorrendo à combinatória do pensamento (...) procurando nas combinações que lhe são abertas as que foram exploradas e as que, ignoradas até aqui, propõem ao espírito domínios a explorar”¹²².

Ressaltamos que esta nova condição não se impõe ao artista de forma obrigatória, pois na contemporaneidade coexistem formas primitivas e tradicionais com estas que priorizam a utilização das novas tecnologias. Ao artista é oferecido uma busca de autenticidade no novo meio, mas apenas se este novo meio interessar a ele, excitando-o e estimulando-o à criação. Como em todas as escolhas de material e forma, o artista pode ter sua preferência em trabalhar com escultura e fotografia e não gostar de pintura ou instalação, assim ele pode escolher em trabalhar com computação gráfica, bailarinos sintéticos ou não, permanecendo com formas já estabelecidas. Ao artista é feito um convite de novas conformações, só ele saberá responder, em suas obras, se este convite se traduz em respostas ou não. Entretanto como antena parabólica de seu tempo ele não poderá desconhecer que vive num contexto rico em *bits, modems*¹²³, e que as pessoas travam novas relações a partir das novas tecnologias de comunicação como os *e-mails, os chats*, pois seria negar o seu próprio tempo.

O artista não poderá ser substituído pelas máquinas como acontece em outras funções, por exemplo, as de um operário, um contabilista. A atividade artística é **fundamentalmente de criação e não de reprodução**. As máquinas não seriam ainda tão “humanizadas” para serem capazes desta função, até aqui, humana. Moles é radical ao dizer que o artista não pode ser substituído mas sim desviado na sua função, transformando-se num programador, e lança algumas importantes questões sobre a hibridação, como, por exemplo: “Como conceber uma simbiose com seres artificiais?”¹²⁴

Considerando os artistas que optam por estas novas possibilidades, segundo Derrick de Kerckhove, “os artistas são, seguramente, os que compreendem melhor os componentes sensoriais do computador”¹²⁵ e por isso seriam capazes de conceber, inclusive ultrapassando os limites colocados pelas máquinas. Os artistas que exploram esse campo tentam uma

¹²¹ MOLES, Abraham. **Arte e computador**. Porto: Edições Afrontamento, 1990. p. 257.

¹²² MOLES, op. cit., p.259.

¹²³ *Modem* é a abreviatura para *modulator-demodulator*, que significa o processo de transformação de *bits* em ondas, de digital em analógico e vice-versa, através de linhas telefônicas.

¹²⁴ MOLES, op. cit., p.252.

reconciliação entre arte e ciência, em que os novos modelos desta nova ordem mundial sejam híbridos, resultantes do modelo digital das máquinas com o homem. Segundo Kerckhove, “a interação digital/analógica é mais que a soma de suas partes porque ela constitui a base de todas as propriedades emergentes”¹²⁶.

UM NOVO CORPO PARA AS ARTES: O CIBERCORPO

No campo das artes, a primeira a utilizar o **corpo humano** como instrumento específico de expressão estética e mais incisivo de sua linguagem foi a dança. Desde a Pré-História que o homem utiliza seu corpo como expressão, traduzindo os medos, os sonhos, os ideais de uma época. É pertinente que localizemos que a dança se insere no corpo desde a Idade da Pedra (Curt Sachs¹²⁷), mas é só a partir da Idade do Metal que a dança “desestruturou-se, e seus diferentes elementos emanciparam-se, tornando-se atividades e artes separadas, como jogos, exercícios físicos, teatro e religiões¹²⁸. Em concordância com esse pressuposto temos Marcel Mauss afirmando que “a dança está na origem de todas as artes”¹²⁹.

Contemporaneamente, incide sobre o corpo um dos pilares do paradigma da hibridização nas artes. Para Fernanda Bruno¹³⁰, a arte tecnológica vem problematizando os limites e as fronteiras do corpo em duas linhas: a intrusão da tecnologia que reconfigura o espaço interno e externo do corpo, além de sua relação com a técnica, e os processos de amplificação e ramificação do corpo no espaço externo¹³¹, ou seja, “a tecnologia anima e redimensiona o corpo, reconfigurando o humano”¹³². A relação corpo-técnica se constrói, a partir deste momento, tão

¹²⁵ KERCKHOVE, Derrick. O senso comum, antigo e novo. In: PARENTE, André (Org.) **Imagem-máquina**, op. cit., p.63.

¹²⁶ KERCKHOVE, op. cit., p. 64.

¹²⁷ SACHS, Curt. **World history of the dance**. New York: W.W. Norton, 1990.

¹²⁸ MENDES, Miriam. **A dança**. São Paulo: Ática, 1987. p. 7.

¹²⁹ MAUSS, Marcel. **Manuel d'ethnographie**. França: Petite Bibliothèque Payot, 1967. p. 95: “la danse est à l'origine de tous les arts” (T.A.).

¹³⁰ BRUNO, Fernanda. Membranas e interfaces. In: VILLAÇA, N., GÓES, F., KOSOVSKI, E. (Org.). **Que corpo é esse?** Novas perspectivas. Rio de Janeiro: Mauad, 1999.

¹³¹ Bruno explica que o corpo pode, através de dispositivos tecnológicos, multiplicar suas capacidades de expressão, afecção e conexão, para além da pele e dos limites naturais.

¹³² BRUNO, op. cit., p.107.

intensa que “a técnica deixa de habitar a extremidade ou a exterioridade do corpo. E, assim como a técnica, a arte ingressa no corpo”¹³³.

Nos trabalhos que promovem acoplamentos corpo-máquina ou corpo-rede, os músculos, ondas cerebrais e descargas elétricas do corpo do artista dialogam com sensores, eletrodos, dispositivos robóticos, computadores e sistemas de comunicação, explorando novas possibilidades de expressão e conexão do corpo.¹³⁴

O corpo é há muito tempo objeto técnico de manipulação, transformação e produção, inclusive artística. Este corpo-objeto é acoplado e interfaceado com a tecnologia, o que modifica suas propriedades materiais. É nele que reside a experiência e a criação, lugar convidativo à pesquisa científica e artística. Ao diversificar-se, através das novas tecnologias da imagem e da comunicação, o corpo é potencializado não apenas como lugar de exercício de proezas tecnológicas. Ele nos leva a questionar os limites que demarcam nossa experiência corporal e humana. Bruno cita alguns exemplos disto: Atau Tanaka que faz música acoplando seus músculos aos computadores, o *performer* Stelarc que utiliza técnicas médicas, membros artificiais e sistemas audiovisuais para compor suas *performances*, ou ainda, Norman White que disputa uma queda de braço com um antagonista a 6.000 km de distância.

A importância de construirmos um histórico do corpo é mostrar que a ciberarte aqui caracterizada questiona o corpo, “o discurso do corpo”, as fronteiras do ultra-humano, evidenciados na prática da dança e da *performance*. A partir de Jorge Glusberg¹³⁵, podemos situar historicamente os movimentos artísticos precursores do cibercorpo: o *happening* nos anos 60, a *body-art* nos anos 70 e a *performance* nos anos 80.

Glusberg propõe o *happening* e a *body-art* como anteriores a *performance* e ressalta que o denominador comum entre eles é o desfetiche do corpo humano, trazendo-o à sua verdadeira função: a de instrumento do homem. A *performance* pode ser definida como algo que ainda não foi nomeado, que carece de uma tradição, ou de lugar nas instituições. Uma espécie de matriz de todas as artes. Caberia referendar a idéia de matriz. Esta matriz¹³⁶ teria sido

¹³³ Id., *ibid.*, p.99.

¹³⁴ BRUNO, op. cit., p.105.

¹³⁵ GLUSBERG, Jorge. *A arte da performance*. São Paulo: Perspectiva, 1987.

¹³⁶ Glusberg nos confunde apenas quando em seu livro utiliza o termo *performance* tanto para se referir a um estágio artístico, “matriz” que englobaria a *body-art*, o *happening* e a própria *performance*, como também como uma categoria singular dentro deste contexto. Quando ele expõe o exemplo de Klein, o conceito a ser empregado de forma mais precisa

iniciada por Yves Klein: “Em uma manhã de 1962, em Nice, (...) Yves Klein realizou um de seus trabalhos mais conhecidos: “Salto no Vazio”. Ele mesmo – fotografado no instante que saltava para a rua, de um edifício – era o protagonista de sua obra e, nesse sentido, a obra em si”¹³⁷. Glusberg considera como movimentos precursores da *performance*, o *kabuki*, o *nô*, o Futurismo, o Dadaísmo, o Surrealismo e a Bauhaus. Contudo, a *performance* é um gênero artístico independente a partir do início dos anos setenta.

Em 1952, John Cage apresentava seu espetáculo multimídia “Untitled Event”, cuja proposta era a fusão de cinco artes: o teatro, a poesia, a pintura e a música, conservando entretanto a individualidade de cada linguagem e, ao mesmo tempo, constituindo uma nova linguagem. Cage, que era músico, trabalhava junto com nomes marcantes da época como Cunningham, o pintor Rauschenberg, o pianista David Tudor e os poetas Mary Richards e Charles Olsen, numa verdadeira *collage* de mídias, uma arte híbrida.

Cage propôs conceitos que viriam a caracterizar o *happening*. Aplicava suas idéias sobre **acaso, indeterminação**, com os participantes que não recebiam instruções sobre o quê e como fazer, ele apenas distribuía uma “partitura” com momentos de ação, quietude e silêncio. Uma declaração de cinquenta artistas da época (1965) traz definições mais “precisas” sobre o gênero: O *happening*, na visão deles, articula sonhos e atitudes coletivas, não sendo nem abstrato nem figurativo, não é trágico, nem cômico, renovando-se a cada ocasião. Com o *happening* temos o fim da noção de atores e público, não existindo mais uma só direção.

Já a *body-art* pode ser tragicamente inscrita quando os artistas Brus, Mühl e Schwarzkogler, pertencentes ao Grupo de Viena, nos fins dos anos 60, se automutilavam chegando até a morte propriamente dita, como foi o caso de Schwarzkogler, morto aos 29 anos em consequência das repetidas flagelações. No caso da *body-art* a presença física do artista, expondo seu próprio corpo à serviço da arte, é o ponto mais limítrofe para com as outras vertentes da *performance*. Merleau-Ponty¹³⁸ descreve a relação com o corpo: “em se tratando do meu próprio corpo ou de algum outro, não tenho nenhum outro modo de conhecer o corpo humano senão vivendo-o. Isso significa assumir total responsabilidade do drama que flui através

seria de *body-art*, mas ele aí está considerando *performance* como um todo maior e abrangente, nomenclatura de um momento/movimento artístico que centrou suas investigações no corpo.

¹³⁷ GLUSBERG, op. cit., p. 11.

¹³⁸ MERLEAU-PONTY apud GLUSBERG, op. cit, p. 39.

de mim, e fundir-me com ele”¹³⁹. Na *body-art*, está implícito o “vão” sacrificial da arte, onde a “imolação” a que nos propomos em cena, nos faz mudar de estado, lugar e de existência.

A *performance* vem como resposta a uma tentativa de recolocar as artes no campo das necessidades humanas básicas, mas começa a introduzir novos conceitos que integrarão o conceito de ciberarte, como *collage* (hibridização), interatividade, participação do público (co-autoria) remetendo a um dos três pilares¹⁴⁰ do paradigma das artes contemporâneas: o corpo. Podemos definir *performance* como “cerimônias sem Deus, rituais sem crenças”¹⁴¹, em que o corpo humano torna-se objeto/instrumento dúctil de simbologias, lugar primordialmente de trabalho. A essência da *performance* é que ela não trabalha com o corpo e sim com o discurso sobre ele, havendo um processo de “re-semantização” do corpo. Este processo de re-semantização parte dos movimentos “naturais” significativos e, numa fase posterior, há a apropriação destes pelas formas de arte tradicional, como a dança, o teatro e só depois, numa última fase, é que se conclui uma re-significação total de todo o processo, vindo a dar origem à *performance*.

Seria função da *performance* promover o questionamento de dogmas anteriores tocando a interioridade do sujeito e pondo em crise sua estabilidade, estabilidade esta que se fundamenta na repetição normatizada pelas convenções. A *performance* vem com a intenção de questionar o “desenvolvimento normal estereotipado”, “as convenções”, os “códigos instituídos”. O artista propõe ao receptor um questionamento do seu próprio corpo, estabelecendo-se aí um fenômeno: a “arte-corpo-comunicação”.

Na *performance*, o corpo humano aparece como metáfora para todas as manifestações de arte contemporânea, tornando-se suporte semântico que vai servir de eixo fundamental para a experiência. Assim, a *performance* re-significa o corpo historicamente elevando ele à categoria do espetáculo em si. Formam-se novas concepções do corpo, já que nesta forma artística, o corpo não é concebido para atender formalidades previstas, sendo sim um objeto, mas de caráter particular, um objeto semiótico, objeto-fonte de mensagens e não uma mensagem em si mesmo.

É fundamental perceber esta re-significação do corpo que acontece na *performance* porque é ela que influencia o conceito de corpo na arte híbrida contemporânea, surgindo os

¹³⁹ Id., *ibid.*, loc.cit.

¹⁴⁰ Os outros dois seriam o espaço e o tempo.

performers-cyborgs como Stelarc. A *performance*, a *body-art* e o *happening* vão marcar profundamente a ciberarte. A *performance*, como a ciberarte, possui caráter transgressor, pois se propõe a “investigar o próprio corpo, apresentá-lo nu, dedicar-se a observar suas funções íntimas, investigar suas potencialidades sensoriais, seu perfil moral, significa transgredir um dos principais tabus de nossa sociedade, que regula cuidadosamente, por meio de proibição, a distinção entre corpo e alma”¹⁴². Os ciberartistas, como os da *performance*, rompem com a estrutura de codificação das artes, incitando uma minuciosa investigação dos ritmos internos do corpo, das relações que o artista constrói a partir dele, seus códigos e tempo próprios, elaborando uma nova retórica artística.

Considerando as *performances* como transgressões dentro de uma cultura em que o corpo é cotidianamente condicionado às convenções vigentes, e alienado de si próprio, o corpo nos anos 90 vai continuar sendo questionado, revisto, revistado, interrogado e transgredido por outros tipos de inserções artísticas, já citadas aqui por Bruno, inserções estas que cada vez mais aproximam arte-ciência-tecnologia.

Estamos inseridos numa realidade cotidiana imersa na “digitalização do mundo”¹⁴³. O corpo não é mais só biológico; a hibridização com as novas tecnologias permite que atualmente habitemos num “cibercorpo”. O corpo sempre foi um dos lugares da técnica, é substrato de inserção para ela, mais do que isso, é simultaneamente ponto de saída e chegada da criação. No processo evolutivo do homem, estivemos sempre potencializando o corpo, absorvendo técnicas, numa tentativa primeira de sobrevivência, mas que vai até o almejado ideal da imortalidade. A dança também contribui para este papel de evolução, já que faz o corpo evoluir por meio de suas técnicas. Auto-intitulando-se delirante e, poderíamos acrescentar, apocalíptico, Jean Baudrillard evidencia que o corpo vive o estágio da pós-orgia¹⁴⁴, e afirma que

outrora o corpo foi metáfora da alma; depois, foi a metáfora do sexo; hoje, já não é mais metáfora de coisa nenhuma. É o lugar da metástase, do encadeamento maquínico de todos os seus processos, de uma programação infinita, sem organização simbólica,

¹⁴¹ GLUSBERG, op. cit., p. 51.

¹⁴² GLUSBERG, op. cit., p. 100.

¹⁴³ NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital**. São Paulo: Cia das Letras, 1996.

¹⁴⁴ BAUDRILLARD, Jean. **A transparência do mal**; ensaio sobre os fenômenos extremos. São Paulo: Papyrus, 1990. p. 2 (Tradução por Estela dos Santos Abreu) Explica este autor que todas as liberações explosivas requisitadas pela modernidade já aconteceram.

sem objetivo transcendente, na pura promiscuidade consigo mesmo, que é também a das redes e dos circuitos integrados.¹⁴⁵

Para Baudrillard, o destino do corpo é tornar-se prótese, e assim surgem, na contemporaneidade, corpos mutantes, transexuais¹⁴⁶. A partir das idéias de McLuhan, ele propõe uma generalização sobre as “extensões do homem”, considerando que tudo do ser humano, o seu corpo biológico e mental, realiza órbita em torno dele mesmo, na forma de próteses mecânicas ou informáticas.

Refletindo sobre a relação máquina x homem, Baudrillard se pergunta : “Sou um homem, sou uma máquina?” Acreditando não haver mais resposta para essa questão antropológica devido à incerteza nascida do aperfeiçoamento das redes maquímicas, ele mostra que, na relação com as máquinas tradicionais, não há ambigüidade, o homem é alienado pela máquina; já neste novo estágio o homem forma com as novas tecnologias um circuito integrado: “Vídeo, televisão, computador, *minitel* são, tanto quanto lentes de contato, próteses transparentes que estão como que integradas ao corpo até fazer parte dele geneticamente”¹⁴⁷. Mas Baudrillard é apocalíptico porque acredita que neste estágio de tanta comunicação, “de tanta transparência a seu ser genético, biológico, cibernético, o corpo torna-se alérgico até a sua sombra. (...) Torna-se seu anticorpo. Isso é também a transparência do Mal”¹⁴⁸. Por isso, essa relação homem x máquina, para Baudrillard, é canibal¹⁴⁹, pois ao mesmo tempo que a tecnologia integra, absorve, imita, também devora o homem.

O urbanista francês Paul Virilio traduz este mesmo patamar como um processo de construção de um “metacorpo atualizado”¹⁵⁰ no momento contemporâneo. Em que consiste esta nova etapa? Em um corpo que vive outro estágio de evolução biológica e tecnológica, não mais darwiniana, onde existe um suporte biológico ineficaz para as necessidades contemporâneas, por isso permite a intrusão fisiológica, a intrusão intraorgânica de próteses e micromáquinas. Mais do

¹⁴⁵ BAUDRILLARD, op. cit., p. 13.

¹⁴⁶ Baudrillard exemplifica alguns mutantes: “O ectoplasma carnal que é a Cicciolina encontra-se com a nitroglicerina artificial de Madonna ou com o charme andrógino e frankensteiniano de Michael Jackson. São todos mutantes, travestis, seres geneticamente barrocos, cujo visual erótico esconde a indeterminação genética.” (BAUDRILLARD, op. cit, p. 28).

¹⁴⁷ BAUDRILLARD, op. cit., p. 66.

¹⁴⁸ BAUDRILLARD, op. cit., p. 129.

¹⁴⁹ Baudrillard explica canibalismo como uma forma extrema de relação com o outro, inclusive no amor, uma forma de hospitalidade radical (op.cit., p.150) Ele está utilizando o termo em relação ao confronto cultural, mas no livro como um todo está idéia também pode ser explorada para a relação homem x máquina..

¹⁵⁰ VIRILIO, P. Do super-homem ao homem superexcitado In: _____. **A arte do motor**. São Paulo: Estação Liberdade, 1996.

que apenas transplantes, o metacorpo é depósito das nanotecnologias¹⁵¹. Sendo nutrido não só pela química da “boa” nutrição e por anabolizantes, mas por pastilhas inteligentes, capazes de permitir implantes de *softwares* que possibilitam a programação de nossas ondas cerebrais: superexcitamento/ tranquilização. Virilio nos descreve um corpo com formas precisas: sem excesso de peso, com melhores reflexos, uma infra-estrutura corporal que favorece a condução elétrica, por isso um corpo condutor e retilíneo, fazendo alusão à infra-estrutura do estádio, do hipódromo, do aeródromo, aparelhado assim para suportar a velocidade necessária à condução das ondas eletromagnéticas.

No caminho da espécie à superespécie humana, há possibilidades de prolongamento da “vida útil” de cada ser humano, através de próteses e implantes tecnoprogramáveis. Com a substituição de órgãos ineficientes ou incapacitados como, por exemplo, joelhos, tornozelos, tendões, atualizamos nossa condição humana, superamos incapacidades tecnobiológicas anteriores. Para Virilio, isso revela uma ideologia sanitarista. Segundo ele, o corpo estaria vivendo uma supervitalidade biotecnológica, diminuindo cada vez mais as diferenças entre o homem e as máquinas. As máquinas não estarão em nossa superfície corporal e sim intra-organicamente acopladas em nossos órgãos, sistemas, aos nossos *softwares* naturais.

Possuímos corpos híbridos. Mais do que apenas mutantes biológicos, o momento é do híbrido, quando os componentes biológicos e tecnológicos compõem o “metacorpo” proposto por Virilio e que tem concordância com o conceito de “*cyborgs*” proposto por Lemos.

Vivemos há muito tempo este processo simbiótico com o artificial, com o sintético. A própria evolução da espécie humana e o desenvolvimento das sociedades se formam pelo processo que vivemos de artificialização, e isto não implica um pensar dicotômico entre homem e artificialidade. O natural e o artificial¹⁵² vivem atualmente numa “natural” simbiose. Assim, a artificialidade é um componente do gênero humano. Segundo Lemos, no estágio contemporâneo, vivemos um processo de “cyborgização”, que é justamente a possibilidade que o homem tem de evoluir do estágio natural (que, por exemplo, vive a natureza) e construir uma “segunda ordem artificial”.

¹⁵¹ Tecnologias de estruturas miniaturizadas, o que permite a inserção delas em nossos corpos.

¹⁵² Lemos explica que o artificial “é tudo aquilo produzido pelo homem e que não tem por si mesmo a possibilidade de se auto-reproduzir (auto-poiético) ou de criar um gênero. LEMOS, A. Bodynet e netcyborgs: sociabilidade e novas tecnologias na cultura contemporânea In: RUBIM, A., BENTZ, I., PINTO, M. (Org.) **Comunicação e sociabilidade nas culturas contemporâneas**. Rio de Janeiro: Vozes, 1999. p. 9-26.

Para Lemos, é surpreendente o primeiro homem que, lá na Pré-História, construiu sua arma, sendo o mais antigo ancestral dos “*cyborgs*”, já que este é o momento primeiro

em que homem e técnica se amalgamam. A partir daí, o homem cada vez mais se “cyborgiza”. É no espaço da civilização do virtual que se insere o “*cyborg*”. Eles vivem num mundo digitalizado, binário, onde há lugar para a desordem, para o inesperado, para os *bits*, para o sintético, para o virtual. Lemos define “*cyborg*”¹⁵³ como um “híbrido de cibernética e organismo” e acrescenta: “os *cyborgs* só podem existir num mundo traduzido em informações, tempo real e ciberespaço, (...) sendo ele capital para a cibercultura, (...) pois ele(s) simboliza(m) todo o processo simbiótico no qual vive a cultura contemporânea com o advento das tecnologias do virtual”¹⁵⁴.

Este conceito de *cyborg* encontra-se no “Manifesto for Cyborgs” (1985) de Donna Haraway¹⁵⁵. Para Haraway, “somos todos quimeras, híbridos de máquinas e organismo: em resumo somos todos cyborgs”¹⁵⁶. Antes de Haraway, Lemos registra que o cientista em engenharia biomédica, Manfred Clynes, criou o termo *cyborg* como “organismo cibernético” para traduzir “a união entre o orgânico e o maquínico, ou a engenharia de uma união entre sistemas orgânicos separados”¹⁵⁷. O conceito aparece na ficção científica, na história de Arthur Clark, “The City and the stars”(1965), nos replicantes de “Blade Runner” (1982), ou ainda em “Robocop” (1987) e a série “O Homem de seis milhões de dólares” na década de setenta, mas “muitos vêem Frankstein de Mary Shelley como o primeiro cyborg”¹⁵⁸.

Dentro do processo de virtualização que vem sofrendo a cultura contemporânea, o corpo também será modificado, alterado. Utilizando conceituações de Kroker, Lemos mostra que o corpo vive o estágio da pós-modernidade como um corpo virtual das tecnologias digitais, metade carne, metade ciberespaço. E o corpo, que sempre foi um espaço de experiência, torna-se espaço das novas experiências tecnológicas. A partir daí, utilizamos o conceito de *cyborg* de Lemos e de **metacorpo** de Virilio para definir esse **cibercorpo**. O *cyborg* é um **cibercorpo**. É através deste **cibercorpo**, atualizado, potencializado por meio das próteses, dos implantes, das micromáquinas e das nanotecnologias, que o *cyborg* está inserido na realidade. O **cibercorpo** que procuramos definir é um híbrido.

¹⁵³ LEMOS, A. Bodynet e netcyborg, op. cit.

¹⁵⁴ Id., ibid.

¹⁵⁵ Apud LEMOS, op. cit. (HARAWAY, Donna. **A Cyborg Manifesto**; science, technology and socialist- feminism in the late 1980s. New York: Routledge, 1991)

¹⁵⁶ HARAWAY, apud Lemos, op. cit.: “we are all chimeras, theorized and fabricated hybrids of machine and organism: in short we are all cyborgs”. (T.A.).

¹⁵⁷ GRAY, C.H., MENTOR,S., FIGUEROA-SARRIERA,H. **Cyborgology**, apud LEMOS, op. cit: “the melding of the organic and the machinic, or the engineering of a union between separate organic systems”. (T.A .)

Em concordância com estes pressupostos, Rosanne Stone deixa claro que o corpo passa por uma releitura em seus significados quando se encontra com o ciberespaço, já que: “conceitos como distância, dentro/fora, mudam de significado e até o corpo físico toma novos sentidos e frequentemente vem alterando significados”¹⁵⁹. Stone ressalta que a interação do indivíduo com o ciberespaço, criando múltiplas e diferentes identidades, pode alterar a vida deste indivíduo quando ele estiver *off-line*¹⁶⁰. Em síntese, corpos construídos virtualmente na net, identidades nela assumidas trarão conseqüências às identidades, também corpóreas, dos indivíduos. Alterando as construções de corpo da atualidade, o **cibercorpo** tanto seria o híbrido proposto por Virilio e Lemos, que nasce do encontro do biológico com os implantes, próteses, nanotecnologias, como também estas novas construções de corpos totalmente virtuais propostas por Stone, em que poderíamos assumir outro sexo, forma, personalidade, identidade.

Esse colapso nos limites entre o biológico e a máquina faz parte do imaginário pós-moderno em que vivemos. Ainda nos caberia dizer que estes conceitos de **metacorpo** para Virilio, **cyborg** para Lemos, **cibercorpo** para a autora, tem correlação com a idéia de virtualização do corpo que nos propôs Lévy. Para ele, o ciberespaço propicia uma virtualização do corpo, redimensionando-o. Lévy nomeia este corpo contemporâneo de **hipercorpo**.

O que é nítido perceber é que, a partir das novas tecnologias está em exercício uma nova reestruturação nos conceitos e fronteiras do corpo, do sujeito, com o mundo, com a net. O corpo vem absorvendo um gradual processo de transformação para se refigurar e reinscrever em novas comunidades do ciberespaço. Se antes precisávamos do nossos corpos para estarmos inseridos na realidade, neste momento já nos transformamos em **cyborgs**, e precisamos também das novas tecnologias para podermos, assim, vivenciar nossos **cibercorpos**. É este corpo híbrido contemporâneo que vem sendo curiosamente investigado por diversos artistas. Dentro de uma linha histórica evolutiva, se o artista já vinha questionando o corpo desde o *happening*, da *body-art* e da *performance*, no substrato cibertecnológico, os artistas utilizam este corpo híbrido, o **cibercorpo**.

¹⁵⁸ LEMOS, A. Bodynet e netcyborgs..., op. cit.

¹⁵⁹ STONE, Rosanne. Will the real body please stand up? Boundary stories about virtual cultures. In: BENEDIKT, M. **Cyberspace**; first steps. Massachusetts: MIT Press, 1992: “concepts like distance, inside/outside, disturbing meaning and even the physical body take on new and frequently disturbing meanings”. (T. A.).

UM NOVO ESPAÇO PARA AS ARTES: O CIBERESPAÇO

A que natureza pertence o espaço das artes? Estamos nos remetendo ao espaço de qualidade física ou simbólico e significativo? Consideremos, a princípio, que ele é constituinte primário das artes. Para Susanne Langer, o espaço como conhecemos em nossa vida prática não tem forma, mesmo na ciência. O que existem são relações espaciais, mas não totalidade concreta do espaço, pois o próprio espaço é amorfo em nossas vidas ativas e puramente abstrato no pensamento científico. O espaço “é um substrato de toda nossa experiência, descoberto gradualmente pela colaboração de nossos sentidos, ora visto, ora sentido, ora percebido como um fator em nossos movimentos e ações”¹⁶¹.

Em específico na arte, o que está em jogo é justamente as relações espaciais, quer seja num quadro, numa coreografia ou numa composição musical, mais do que a realidade física do espaço. Gaston Bachelard delimita que o espaço utilizado nas artes não é simplesmente o de natureza física pois, “o espaço percebido pela imaginação não pode ser o espaço indiferente entregue à mensuração e à reflexão do geômetra. É um espaço vivido”¹⁶². Consideremos que o primeiro espaço do artista tende ser o interno, o das imagens do imaginário, o espaço das imagens-em-ação, atos da imaginação tão reais quanto os atos da percepção. Ao artista, cabe a virtualização do espaço apenas físico, geométrico e cotidiano para as atualizações em espaços carregados de simbolismos e de autenticidade.

Em consonância com Bachelard, Bruno Adriani¹⁶³ explica que o espaço artístico não é o mesmo do conceito geométrico de tridimensionalidade, ou da teoria física da unidade tetradimensional espaço-tempo de Einstein. Para ele, o espaço na arte pode ser percebido através de nossa sensibilidade, sendo o cenário sensorial de nossas experiências humanas, a esfera de nossa atividade e de nossas relações com nosso meio ambiente, cabendo ao artista através da intuição torná-lo perceptível numa criação formal.

Langer distingue o espaço nas artes do espaço cotidiano vivido por nossos sentidos. Explica que o espaço nas artes é o espaço virtual, aqui “virtual” vem como significado da “ilusão primária em que todas as formas harmoniosas existem como ilusões secundárias, símbolos

¹⁶⁰ Consideremos que os sonhos também fazem isso há muito tempo.

¹⁶¹ LANGER, Susanne. **Sentimento e forma**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

¹⁶² BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

¹⁶³ ADRIANI (**Problems of the Sculptor**) apud LANGER, op. cit., p. 96.

criados para a expressão de sentimento e emoção”¹⁶⁴. Os dados espaciais reais captados pelos sentidos são transformados, criando a ilusão primária da visão artística. Uma tela em branco deixa de ser apenas um espaço físico real e torna-se um espaço virtual. Mas para que tal tela se torne um espaço virtual, é necessário que (quer seja na pintura, arquitetura ou cerâmica) a forma criada expresse vida, na qual “o espectador reconheça as formas de sentimento humano: emoções, humores, até sensações”¹⁶⁵. Para Langer, cabe ao artista utilizar-se de suas qualidades sensoriais para criar espaços virtuais e, ao espectador, contemplar estas formas criadas pelos artistas e diante da arte, ter dificuldade em dar atenção ao meio real. O espaço virtual, esta ilusão primária de qualquer gênero de arte, é a criação básica na qual todos os seus elementos existem: e estes, por sua vez, produzem-na e sustentam-na. A arte não existe por si mesma; “primário” aqui não significa estabelecido em primeiro lugar, mas **sempre** estabelecido, constituinte. Criar e utilizar espaços virtuais é em essência uma das possibilidades do fazer artístico, incluindo a dança.

Na contemporaneidade, surge um novo espaço para a criação: o ciberespaço. Já tendo sido definido na introdução desta dissertação, cabe neste momento olharmos a utilização do ciberespaço pelos artistas. Utilizado inicialmente para fins militares e depois como um meio comunicacional, hoje torna-se um espaço que vem sendo explorado pelas artes. Em algumas criações coreográficas contemporâneas, observamos que, a partir do ciberespaço, constitui-se um **espaço híbrido**. O **espaço híbrido** tem sua origem a partir do encontro dos espaços tradicionais utilizados nas artes, quer seja um palco italiano ou uma tela em branco, com esta nova dimensão que as cibertecnologias nos oferecem, o ciberespaço. Como visto anteriormente no Capítulo I, a dança é resultado da interação de seus quatro elementos essenciais: espaço, forma, tempo e movimento; assim, já que o ciberespaço torna-se em nosso cotidiano uma possibilidade para dança, é conseqüente que sua forma se altere.

Através desta proposta, percebemos o quanto o espaço da vida real está totalmente ligada ao ciberespaço e vice-versa. Mesmo sendo uma “realidade artificial”, o ciberespaço faz parte do real, e pode trazer conseqüências ao mundo real: o que nos permite entrarmos num ambiente de realidade virtual e interagirmos com um dançarino-dervixe¹⁶⁶. Ele é uma realidade

¹⁶⁴ LANGER, op. cit., p. 79.

¹⁶⁵ Id., ibid., p. 86.

¹⁶⁶ No Capítulo III, descreveremos com mais detalhes a experiência de Yacov Sharir e Diane Gromala com os dervixes dançantes.

inserida em outra realidade, ou seja, uma realidade sintética inserida na realidade cotidiana, constituindo nossa realidade espacial híbrida contemporânea. E, dentro desta nova realidade, os artistas vão criar e produzir hibridamente: criam quando usam o ciberespaço e produzem hibridamente quando unem o espaço eletrônico aos tradicionais¹⁶⁷.

Para Robbins¹⁶⁸, o ciberespaço busca ser uma realidade mais desejável do que esta que nos contém. Para ele, isso é uma utopia pós-moderna, como a cidade de Oz para Alice. Robbins aconselha a não nos iludirmos, pois não existem alternativas e mundo futuro mais perfeito por causa do ciberespaço e da realidade virtual. O que ele percebe é uma nova desordem mundial proporcionada pelo *virtual world* em oposição ao *real world*. Para ele, é importante o questionamento desta tecnopia, alertando que pouco é realmente novo no ciberespaço.

Afinal, Robbins descreve duas características do ciberespaço, a **imaterialidade** e a **maleabilidade**, tornando-o o mais sedutor espaço/palco para os cyber-visionários. Esses acreditam que o ciberespaço seja o “lugar” da encenação de realidades míticas, realidades confinadas a rituais como as drogas, o teatro, a dança, a pintura, livros e mídias. Sendo assim, o ciberespaço pode ser visto como uma inevitável expansão da capacidade e necessidade de habitar planos míticos, tão apropriado à criação simbólica da dança. O espaço imaginário sempre fez parte do ser humano e é condição primária do trabalho artístico. As cibertecnologias vêm-se tornando mais uma possibilidade para formalizar o espaço do imaginário do artista, mais uma “camada”, espacial e eletrônica, para “virtualizações” e “atualizações” (Lévy) criativas. É um novo espaço que é inserido no nosso cotidiano.

O que mais atrairia a um artista do que ter um espaço onde pudesse expor sua “alucinação consensual” (Gibson), onde pudesse construir seu “universo paralelo”, seu

¹⁶⁷ Cabe salientar que não seria a primeira vez que se produz hibridamente nas artes, o circo já fez isso anteriormente unindo as mais diversas linguagens, a dança-teatro de Pina Bausch também, e tantas outras experiências, mas seria a primeira vez que estamos percebendo formas híbridas que surgem da união das cibertecnologias com as formas artísticas expressivas já existentes até este momento.

¹⁶⁸ ROBBINS, K. The ciberespace and the world we live in. In: _____. **Into the image: culture and politics in the field of vision**. London: Routledge, 1996.

“território de figuras e de símbolos” (Benedikt) próprios ? Sendo um “espaço conceitual” (Rheingold), o ciberespaço é um espaço propício às manifestações artísticas, um “lugar anárquico” (Lemos), uma “utopia” (Robbins), tudo que um artista quer para dar lugar aos seus devires!

Já citamos anteriormente, neste capítulo¹⁶⁹, diversos artistas que se utilizam de cibertecnologias para criarem suas “obras” como por exemplo Stelarc, Orlan, Marc Pauline, Edgar Varèse, John Cage e Alvin Lucier, Kit Galloway, Sherrie Rabinowitz, David Rokeby, Randy Raine-Reusch. Acrescentemos a eles as videoinstalações de Fred Forest, as holografias de Júlio Plaza, “Flags and Waves” de Alain Fournier¹⁷⁰, o esqueleto “George”, criado por David Zelter e Donald Stredney¹⁷¹, a geometria fractal de Benoit Mandelbrot¹⁷², Zbigniew Rybczinski¹⁷³ com “The Fourth Dimension”, “Lovers” de Teiji Furuhashi¹⁷⁴, ou, ainda, Michael Noll que, com o auxílio do *software graphic display* produz um bailado de seis diferentes dançarinos sendo analisados e combinados numa seqüência permutacional e que muito se parece com o estudo que realizamos na Escola de Dança da UFBA¹⁷⁵.

Nesses exemplos e artistas, vemos a utilização do ciberespaço de forma pura e de forma **híbrida**. Expliquemos e exemplifiquemos. Quando Mandelbrot propõe suas obras fractais, ele está utilizando uma das possibilidades do ciberespaço, a geometria fractal, para criar sua obra, que em si poderia receber um novo nome. Ela não é uma obra de artes plásticas, ela é pura obra da geometria fractal. Mais um exemplo. Quando criamos a coreografia “Em Não lugares”, em computação gráfica, estávamos dando uma nova forma à nossa arte, que é a dança, utilizando uma nova (ciber)poética. “Em Não Lugares” era dança? Não era dança como conhecida em seu formato tradicional, mas também não era vídeo. Era uma forma no ciberespaço, que partia da dança, mas já não era dança.

As formas híbridas contemporâneas, por outro lado, consistem na coexistência de uma linguagem anterior tradicional com uma cibertecnologia, ou seja, no encontro de formas

¹⁶⁹ No item A tecnoarte interativa ou ciberarte.

¹⁷⁰ MACHADO, op. cit., p.132.

¹⁷¹ MACHADO, op. cit., p.104-105.

¹⁷² Id., ibid., p. 95-101.

¹⁷³ Id., ibid., p. 52-55.

¹⁷⁴ Esta obra consistia numa instalação de vídeo, com imagens sendo projetadas em diferentes paredes, mostrando dois amantes, um à procura do outro, o encontro. Produzido por Furuhashi e co-produção do Canon Art Lab, Tokyo, 1995. Ver a revista **Puck**; La Marionnett et les Autres Arts: Images Virtuelles. Paris: Éditions Institut International de la Marionnette, n. 9., 1996, p. 14-15.

anteriores e tradicionalmente conhecidas nas artes, com as novas possibilidades cibertecnológicas, resultando deste encontro o que chamamos de “obra híbrida eletrônica”. A partir desse pressuposto, sugerimos novos nomes-conceitos como o “ciberteatro”, a “ciberpintura”, e a “ciberdança”. Quando Cheryl Faver propõe uma interpretação teatral no Gertrude Stein Repertory Theater (NY) onde há a co-atuação de atores humanos (que estão lá no palco do teatro) com atores que estão sendo transmitidos via Internet, Faver nos propicia uma obra híbrida. A cena intitulada “Duetto híbrido” do espetáculo “HÍBRIDA” (1997) de nossa autoria, também é um exemplo de obra híbrida eletrônica. Do encontro entre dança “tradicional” (mesmo que contemporânea) com ciberespaço, surge um exemplo de ciberdança.

A obra híbrida eletrônica é um exemplo desta forma nova constituída do encontro entre a cibernética e a arte, resultando na ciberarte. Portanto, a obra híbrida eletrônica está inserida no paradigma da ciberarte, que se constitui na digitalização, interatividade e imaterialidade da cultura contemporânea. Ela questiona limites anteriores: o espaço, o corpo, o tempo. Circula no novo e não-lugar do ciberespaço, unindo elétrons e intuição. E revela em sua forma os processos de hibridação que vive a cultura contemporânea: tempo sincrônico/tempo assíncrônico, espaço/ciberespaço, corpo/tecnologia.

¹⁷⁵ Ver PIMENTEL, Ludmila. A utilização da computação gráfica no estudo do espaço coreográfico. Salvador: Escola de Dança da UFBA, 1994. Pesquisa realizada como bolsista de Iniciação científica do CNPq.

CAPÍTULO III - CORPOS E BITS:

LINHAS DE HIBRIDAÇÃO ENTRE DANÇA E NOVAS TECNOLOGIAS

Neste capítulo, em continuidade e concordância com os pressupostos do capítulo II, estaremos construindo o conceito de ciberdança. Em seguida, observaremos o híbrido proposto, união de dança e novas tecnologias da imagem e da comunicação, em cinco linhas: novos corpos para se dançar: o cibercorpo na dança, utilização de *softwares* para coreografar, criação em rede, dança interativa e concepção coreográfica híbrida. Escolhemos o trabalho de alguns coreógrafos, processos criativos, transformações e experiências, incluindo a autora, visando discutir e ilustrar cada uma dessas linhas de hibridação.

CONSTRUINDO O CONCEITO DE CIBERDANÇA

Observamos que, após a dança moderna, em meados dos anos 70, inicia-se um movimento intenso de coreógrafos procurando construir uma linha de pesquisa e identidade própria. Foi assim com Cunningham, Paul Taylor, Martha Graham, Alvin Ailey, Alvin Nicholais, Carolyn Carlson, Philippe Decouflé e Pina Bausch, entre outros. Em muitos desses exemplos, a dança experimenta unir-se a outras linguagens como o teatro, o circo, o vídeo, rompendo fronteiras. Devemos considerar que a dança, desde sua origem, foi híbrida, pois o homem pré-histórico dançava ao som dos tambores, e na modernidade ela vem-se hibridizando de forma ainda mais intensa com outras linguagens. Entretanto, estas linguagens não se distanciavam muito

da forma anteriormente utilizada pela dança, já que continuavam a se inscrever no corpo físico, concreto.

Mais especificamente nesta última década do século XX, a dança experimenta radicalmente a simbiose com novas formas. Mais radicais porque transitam num campo de atuação totalmente diferente do que foi usual durante séculos de dança. O teatro, o circo, se aproximam da dança¹, mas como computadores, Internet, *chips*, *modems* se aproximariam? Deste encontro entre dança e computadores, surgem híbridos. Merce Cunningham (junto com a Simon Fraser University - Canadá), Yacov Sharir² (Universidade do Texas - U.S.A), Isabelle Choinière (Canadá), Cheryl Faver (Gertrude Stein Repertory Theater em Nova York - U.S.A) e Ludmila Pimentel (Ludmila Pimentel EmCompanhia) são exemplos de artistas que estão criando esses novos híbridos.

Sally Jane Norman³ observa que a relação entre arte e tecnologia não é nova, já que a prática cênica é um testemunho da forte aliança entre tecnologia e corpos vivo: “os materiais cênicos, os sistemas de sonorização e iluminação, assim como os deslocamentos, disfarces e transformações do ator”⁴. Mas, não obstante a estes usos, contemporaneamente “a hibridação entre corpo vivo e novas tecnologias tem alcançado em todos os campos um grau singular de complexidade e ambigüidade”⁵.

Analisar o que de realmente novo se oportuniza neste patamar será nossa intenção. Para Sharir, antes da integração com a tecnologia, ao coreógrafo cabiam duas ferramentas de trabalhos: o espaço físico e o dançarino. As novas tecnologias cibernéticas e telemáticas oferecem à dança um novo espaço para ela ser realizada, o ciberespaço. Ampliando este pressuposto de Sharir, acreditamos que atualmente temos o espaço, o dançarino e o ciberespaço e o cibercorpo⁶.

¹ Na medida em que ocorrem em espaços cênicos, utilizam movimentos e sons musicais, etc.

² Coreógrafo, artista multimídia e professor da Universidade do Texas, colaborou via e-mail com o texto “BodyAutomatic BodyResistant”, trabalho apresentado no “Seventh Biennial Symposium on Arts and Technology” do Connecticut College, de 4 a 7 de março de 1999.

³ Pesquisadora e membro associado do Laboratório de Investigação de Artes Cênicas do CNRS.

⁴ NORMAN, Sally Jane. De lo virtual a lo híbrido; el presentador y su sombra electrónica. **Revista PUCK**; el títere y las otras artes. Cuerpos en el espacio. Bilbao: Institut International de la Marionette/Centro de Documentación de Títeres de Bilbao, p. 72: “los materiales escénicos, los sistemas de sonorización e iluminación, así como los desplazamientos, disfraces y transformaciones del actor”.

⁵ NORMAN, op. cit., loc. cit.: “la hibridación entre cuerpo vivo y nuevas tecnologías ha alcanzado en todos los campos un grado singular de complejidad y ambigüedad”. (T.A.).

⁶ No capítulo II construímos teoricamente o que viria a ser o cibercorpo. Neste capítulo, no próximo item, estaremos observando exemplos de cibercorpo na dança e na *performance*.

O que viria a ser a ciberdança? Como conceituá-la? Ela se insere num novo

paradigma cultural. O pensamento cartesiano, analítico, linear, transmuta-se num pensamento sistêmico, não-linear, multidimensional, já que a contemporaneidade e os avanços tecnológicos requisitam esta transformação. Villem Flusser⁷ nos faz refletir sobre a importância da escrita, e de como os conhecimentos que advêm dela, estabelecem uma “mentalidade” linear, e a arte, que constrói uma lógica circular em que atalhos e repetições são possíveis e particulares. Na área da dança não necessariamente precisamos mudar de mentalidade, já que o modo de operar da dança, a criação, sempre foi totalmente condizente com o paradigma contemporâneo, mas sim relê-la sob a luz das novas possibilidades tecnológicas.

Propomos o conceito de ciberdança como ponto de encontro entre uma linguagem sintética, artificialmente construída por meio do mundo dos computadores, com esta expressão do imaginário humano que utiliza a linguagem do movimento para se formalizar. O espaço da ciberdança é o ciberespaço, o corpo onde se inscreve a ciberdança é o cibercorpo, e ela surge dentro do contexto da ciberarte.

Cabe analisarmos a formação do neologismo. A palavra ciberdança surge da união da palavra dança ao “prefixo” ciber, da palavra **ciberespaço**, ou seja, ciberdança como tentativa de tradução da fusão vivida contemporaneamente entre dança e ciberespaço. O “prefixo” ciber de ciberespaço advém da palavra cibernética, criada por Norbert Wiener⁸. Assim como as mensagens estudadas por Wiener, a dança também é “uma forma de configuração e organização”⁹. Ele inclusive é o primeiro a fazer um paralelo entre máquinas e seres humanos, mais especificamente, corpos, num primórdio do conceito de *cyborg*.

No Brasil, a precursora da ciberdança foi a paulista Analívia Cordeiro¹⁰. Em 1973, ela iniciou com um estudante de engenharia eletrônica, Nílton Lobo Pinto Guedes, uma pesquisa sobre notação e registro de movimentos de dança, utilizando recursos de tridimensionalização do processamento de imagens. Estes estudos experimentais digitalizados, que permitiam a visão do movimento criado por diferentes ângulos, baseado no método Laban de análise do movimento, ocorreram no Centro de Computação

⁷ FLUSSER, Villem. Reflexões sobre a cultura telemática. **Digital Arte Bahia**; Boletim. Salvador, Instituto Cultural Brasil - Alemanha. p. 2-5, 8 a 27/03/99.

⁸ WIENER, Norbert. **Cibernética e sociedade**; o uso humano dos seres humanos, São Paulo: Cultrix, 1954. Ver mais na Introdução quando definimos a origem da palavra cibernética.

⁹ WIENER, op. cit., p. 21.

¹⁰ Para pesquisar mais sobre Analívia Cordeiro, ver <http://www.analivia.com.br> (15/10/98)

Eletrônica da Universidade de São Paulo (CCE-USP). Na época, os resultados foram considerados inovadores e até extravagantes. Depois, deu-se continuidade à pesquisa, com o apoio da empresa Intergraph Sistemas Ltda.

Cordeiro se aproximou destes novos aparatos tecnológicos a partir dos trabalhos desenvolvidos por seu pai, o arquiteto e paisagista Waldemar Cordeiro, que é considerado um pioneiro da *computer art* no Brasil. Para Analívia Cordeiro, devemos considerar o computador como instrumento e não como fetiche, pois o computador seria um multiplicador de possibilidades de criação e pesquisa. Em seu trabalho, ela se distancia da idéia de que o componente digital seja totalmente imprescindível ao impacto da obra, pois o resultado do processamento por computador seria uma série de instruções ou esquemas destinados à leitura por intérpretes, seus dançarinos, e não diretamente pelo público; assim o produto final torna-se “muito pouco transparente quanto às técnicas computacionais empregadas”¹¹.

A intenção básica de Cordeiro era registrar os movimentos de dança, de modo que fossem legíveis para o dançarino. Segundo ela, “a alternativa tradicional existente para a notação de dança é o método conhecido por *labanotation*¹², executado unicamente por meia dezena de especialistas em todo mundo – um recurso caríssimo de que só as grandes companhias de dança podem se valer”¹³. Em seu trabalho é possível captar o que ela considera os quatro elementos básicos da dança (deslocamento no espaço, posições do corpo, força muscular e fluência), de forma mais complexa e completa do que o *labanotation*.

A técnica desenvolvida por Cordeiro consistia em utilizar 24 pontos do corpo, a maioria articulações, para primeiro registrar na memória do computador, através de uma prancheta digitalizadora, as posições de cada um desses pontos, a intervalos de tempo predeterminados; poder-se-ia também reconstituir uma dança já existente e gravada em 8mm, procedendo a digitalização dos pontos por meio da projeção quadro-a-quadro sobre a mesa da estação gráfica. Depois desse registro e por meio de um *software* desenvolvido por Guedes, dava-se o processo de tridimensionalização das posições. Com os recursos da estação gráfica Intergraph, multiplicava-se o potencial analítico da dança registrada, realizando modificações ou correções de erros de digitalização, aplicando o efeito *zoom* para esmiuçar detalhes, observando

¹¹ LEITE, Marcelo. Uma questão de precisão. *Revista Íris Foto*, São Paulo, n. 380, p. 52-54, 1985. Nesta matéria, Marcelo Leite relata os estudos desenvolvidos por Analívia Cordeiro.

¹² O *labanotation* surge a partir do trabalho desenvolvido por Rudolf Laban, coreógrafo que se dedicou a estudar o movimento na dança. Ver: LABAN, R. *Domínio do movimento*. São Paulo: Summus, 1978.

simultaneamente várias posições sucessivas, girando a figura, modificando o plano, visualizando a figura nas três dimensões do espaço (largura, altura e profundidade).

Cordeiro considera que este último recurso de tridimensionalização é a maior vantagem oferecida por esta técnica, já que em relação a outros processos de notação como o filme ou vídeo, a imagem captada se reduz a uma imagem em duas dimensões, com um ponto de vista; esta restrição faz com que percamos muitos detalhes. A partir da característica fundamental dos computadores, a memória, os movimentos são traduzidos em código binário, em que “grandes quantidades dessas imagens podem ser facilmente armazenadas em discos ou fitas magnéticas”¹⁴.

Já em 1981 Cordeiro refletia sobre o resultado obtido e como conseguir que o resultado final não fosse puramente técnico, mas que de alguma forma recompusesse algo da emoção original. Os esquemas formais e técnicos deveriam absorver elementos como a fluência do movimento e a força muscular, dados estes que se perdiam na conversão do analógico em digital. Estas questões, com as quais Cordeiro se debatia, encontravam consonância com a de coreógrafos-pesquisadores nesta área: a busca por novas tecnologias que se dispusessem a ser uma possibilidade de conformação do sensível, alcançando o fio tênue entre emoção e técnica.

Um dos argumentos de Analívia na defesa de seu método é o potencial de economia que este tipo de tecnologia oferece. O dançarino digitalizado atua como “um simples boneco”, sob as ordens do coreógrafo que exaustivamente experimenta e seleciona as seqüências de movimentos, até chegar a duas ou três para serem testadas diretamente com o elemento humano – dispensável somente em determinadas etapas e tipos de criação coreográficas. A pesquisa de Cordeiro fundamenta dois princípios novos e constituintes da ciberdança: **o potencial de economia e a possibilidade de experimentações coreográficas prévias** ao trabalho com os dançarinos. Adicionando-se a estes princípios, como Cordeiro, consideramos que **o registro e a conservação do patrimônio coreográfico** são redimensionados, já que estas tecnologias aprimoram estas qualidades já existentes na linguagem do vídeo e do *labanotation*. Cordeiro, por exemplo, teve a oportunidade de registrar uma dança do Iêmen, a partir de um filme que lhe foi confiado.

¹³ LEITE, op. cit., p. 52.

¹⁴ LEITE, op. cit., loc. cit.

Recentemente, em setembro de 1998, Analívia Cordeiro lançou o livro e vídeo **Nota-Anna: a escrita eletrônica dos movimentos do corpo baseada no Método Laban**¹⁵, como resultado de sua dissertação de Mestrado desenvolvida no Departamento de Multimeios do Instituto de Artes da Unicamp, em 1996. Nesta pesquisa, ela desenvolve um *software* que possibilita a criação, registro e análise do movimento, baseado no método Laban¹⁶. Walter Zanini, fazendo um panorama dos primeiros tempos da relação arte/tecnologia no Brasil¹⁷, posiciona Cordeiro como a precursora da *computer dance*, com seus trabalhos “Uma Linguagem de Dança” e “(M3x3)”, este último, para nove bailarinas, programado para TV e documentado em filme 16mm. O que Zanini nomeou de *computer dance*, nós intitulamos de ciberdança.

No Brasil, porém, não existem registros de espetáculos que utilizam novas possibilidades tecnológicas em sua concepção e realização cênica. Talvez “Em Não Lugares”(1995) e “HÍBRIDA”(1997), sejam respectivamente o primeiro vídeo e o primeiro espetáculo realizados no Brasil, totalmente propostos como híbridos, construídos na intersecção entre dança e ciberespaço. Nos E.U.A., principalmente em Nova Iorque, e na Europa, já existem muitos coreógrafos e pesquisadores que, além de produzir ciberdança, refletem sobre este novo patamar. A partir de textos recolhidos na Internet, delinearemos algumas características da ciberdança.

Sharir considera que, conceber dentro do contexto da ciberdança é não pensar em termos lógicos ou lineares e sim de **uma forma não-linear e hipertextual**. Surge **um novo vocabulário de movimentos** a partir da “**ciberespacialidade**”¹⁸, e **a interatividade** é vista como uma extensão e condição humana utilizada sob forma artística. Ele destaca como sendo os principais coreógrafos e artistas digitais nesta área: Suzan Kozel e Kirk Woolford, Sally Jane Norman, Richard Lord e Christian Hogue, Paul Kaiser e Shelley Eshkar (Grupo Riverbed),

¹⁵ CORDEIRO, Analívia. **Nota-Anna: a escrita eletrônica dos movimentos do corpo baseada no Método Laban**. São Paulo: Annablume Fapesp, 1998.

¹⁶ LABAN, Rudolf. **Domínio do movimento**. São Paulo: Summus, 1978.

¹⁷ ZANINI, Walter. Primeiros tempos da arte/tecnologia no Brasil. In: DOMINGUES, Diana (Org.). **A arte no século XXI; a humanização das tecnologias**. São Paulo: Unesp, 1997. p. 233-242.

¹⁸ Sharir explica que podemos intervir em diferentes níveis de realidade: quando estamos imersos no mundo virtual, ocupamos um lugar físico (o local), ao partilharmos o espaço da Internet com outro indivíduo estamos ocupando o espaço virtual (o virtual), além disso há o espaço físico real do outro (o remoto). Assim, há três possibilidades de mundos para intervir: o local, o virtual e o remoto.

Cunningham, Bill T. Jones, Bruno Martelli e Ruth Gibson, Yvonne Fontijn e Karin Post e Michael Schumacher.

Clarinda Mac Low, que escreve mensalmente a coluna “Dance Views”¹⁹, sempre abordando a relação da dança com a tecnologia, propõe que, neste momento, a tecnologia possa ser vista como uma conversa entre arte e princípios científicos, a interação entre criatividade e as ferramentas que usamos para estender as habilidades de nossos sentidos. Assim, a dança, como uma forma ritual ou teatral, sempre terá relação com estas ferramentas que a cultura produz, inclusive para não se tornar obsoleta travará cada vez mais relação com o mundo industrializado. Ela cita como exemplo disso o trabalho desenvolvido por Richard Lord²⁰ (U.K.), que explora “danças feitas exclusivamente para serem vistas e experimentadas no computador”²¹, não existindo sob outro formato.

Mac Low ressalta entretanto que o acesso à Internet ainda não é universal, e que a ciberdança requer sofisticados computadores e programas gráficos de animação. Sendo importante considerar que os “computadores, como qualquer outra ferramenta, são simplesmente extensões de nossas habilidades físicas. O mais complexo torna-se, entretanto, perceber que essas extensões são extensões de nós mesmos e não entidades independentes”²². Alguns dos artistas preferidos dela, nesta área, seriam Cathy Weiss, que trabalha concebendo, através da tecnologia, *performances* impossíveis de conceber no mundo físico, como objetos que voam sobre as cabeças da platéia, e o grupo Troika Ranch, que em seu *site* oferece informações detalhadas de como fazer sensores que possam ser usados em *performances* interativas. Mac Low também cita as *performances* ao vivo do grupo Riverbed, pequeno grupo multimídia fundado em 1994, que criou a *performance* “Hand Drawn Spaces”, em colaboração com a Merce Cunningham Dance Company, e a SIGGRAPH (Association for Computing Machinery’s Special Interest Group on Computer Graphics). Neste trabalho eles utilizaram sensores de luz, câmara ópticas, e o *software* “motion capture”, além de projeção de imagens dos dançarinos, na

¹⁹ Os textos aqui utilizados, de autoria de Clarinda Mac Low, foram “Dancing Technologies” <http://www.danceonline.com/news/dancingtech.html> (12/08/98); “Dance and Technology III” <http://www.danceonline.com/news/dancetechIII.html> (4/11/98) e “Dance and Technology: Part IV, Cybercasting” <http://www.danceonline.com/news/cybercastingIV.html> (25/11/98).

²⁰ O trabalho de Richard Lord pode ser visto no website do Reed College Dance Department em Oregon, criado pelo Faculty Multimedia Lab e Blair Saxon-Hill.

²¹ Mac LOW, Clarinda. “Dancing Technologies” <http://www.danceonline.com/news/dancingtech.html> (12/08/98): “dances made exclusively to be seen and experienced on a computer”.(T.A.).

tentativa de elaborar uma “dança que não pode ser realizada no palco”.²³ O Riverbed, em parceria com o coreógrafo Bill T. Jones, também realizou a *performance* “Ghost-Catching”²⁴ em que a partir de um único dançarino, outros dançarinos são projetados, surgindo múltiplos personagens, que interagem com o dançarino-matriz.

Mac Low propõe que sendo a dança uma comunicação corpo-a-corpo, ou seja, entre *performer* e platéia, e acreditando na importância da resposta cinestésica, deveríamos encontrar caminhos de estudar como nossas percepções e reações são alteradas a partir dos meios visuais atuais. Melhor que competir com a tecnologia seria colaborar com ela e subvertê-la: “longe de considerar a dança uma arte obsoleta, as tecnologias computacionais dão suporte à possibilidade de expandir a pesquisa na dança e aumentar o alcance da platéia”²⁵. Seria uma das qualidades da ciberdança a de **compartilhar informação** com pessoas interessadas, e estudar meios de tornar estas **tecnologias avançadas mais acessíveis**, além de facilitar o **diálogo entre dança e o mundo pós-industrializado**.

Robbie Shaw²⁶, que realiza projetos especificamente sob a forma eletrônica, não tem a intenção de substituir a dança ao vivo pela dança eletrônica. A intenção é possibilitar uma forma de dança condizente com a existência contemporânea, caracterizada por uma tensão entre a dança e os meios mixados, tornando-se este produto uma possibilidade dentro e deste novo meio, “uma expressão que é essencialmente sobre os efeitos da tecnologia no corpo”²⁷.

Também da Ohio State University, A. Will Smith²⁸ é uma artista multimídia que propõe a existência de um novo caminho para realizar projetos em dança. Smith vê a tecnologia como uma nova ferramenta que traz facilidades como não ter que trabalhar a coreografia apenas nos momentos em que os dançarinos possam, não ter que pagar dançarinos, não se preocupar se alguém não poderá se apresentar no espetáculo, não precisar alugar um estúdio para os ensaios,

²² Id., *ibid.*: “computer, like any other tools, are just extensions of our existing physical abilities. The more complex the abilities of our tools become, however, the more difficult it is to see them as extensions of our selves instead of independent entities”.(T. A.).

²³ Id., *ibid.*: “dance that cannot be performed on stage”. (T.A.).

²⁴ A autora pôde assistir a este trabalho, apresentado na exposição “Cyber 99”, no Centro Cultural de Bélem - Lisboa, em novembro-dezembro/1999.

²⁵ Mac LOW, *op. cit.*: “far from rendering dance as an art form obsolete, computer technologies hold out the possibility of expanding the reach of dance and increasing the scope of the audience”.(T.A.).

²⁶ Dançarina, coreógrafa, artista multimídia interativa, além de Mestre em Dança e Tecnologia pela Ohio State University.

²⁷ SHAW, Robbie. “Some artistic statements: Regarding Dance and Technology: A Manifesto”. <http://www.cgrg.ohio-state.edu/interface/S96/shaw.html> (10/01/99): “an expression that is essentially about the effects of technology on the body”.(T.A.).

²⁸ As idéias aqui apresentadas foram retiradas do texto de SMITH, A. William. “Dance and Technology: Armed with Imaginative Power”. <http://www.cgrg.ohio-state.edu/interface/S96/smith.html> (10/01/99).

não ter que se preocupar com o figurino, não necessitar dos recursos físicos de luz, ou seja, não ter que lidar com diversas necessidades físicas que tradicionalmente são caras. Ela, inclusive, se pergunta por que as idéias de movimento têm que ser expressas por dançarinos vivos? O que Smith descreve é o potencial de economia proposto aqui anteriormente por Cordeiro²⁹. Smith esquece-se, porém, de mencionar todos os outros gastos ao trabalharmos com uma tecnologia extremamente sofisticada: *softwares* caríssimos, profissionais altamente especializados, equipamentos avançados, investimentos financeiros em pesquisas.

Estariam as artes cênicas no epicentro dessa revolução tecnológica, o que nos forçaria revisar a definição de espetáculo ao vivo, de espaço cênico, de cenografia, de iluminação, de ator/bailarino, de criação etc? Estamos em constante evolução; um exemplo disto é podermos contar com bailarinos virtuais, criados através da animação, ou ainda, bailarinos holográficos, possibilidades sedutoras ao coreógrafo que busca novas experimentações.

Ainda delineando características, Thecla Schiphorst, criadora do *software* “Life form”, alerta para que, dentro deste contexto, não nos esqueçamos de que a prática da dança nos oferece um profundo conhecimento técnico, uma “inteligência corporal”, que é vista como uma subcategoria dentro da nossa sociedade tecnológica, uma sociedade com tendência a considerar o corpo “fora de moda”. Mas é esta sabedoria corporal que subsidia a criação dos *softwares*. Schiphorst revela que ainda vivemos o dualismo corpo/mente com tradição na filosofia ocidental de Platão e na teologia do cristianismo, Descartes e outros. Para ela, não é a tecnologia que resgata os coreógrafos e sim o conhecimento corporal que radicaliza e até resgata a prática tecnológica atual. O treinamento na dança e o conhecimento corporal trabalham em caminhos não-lingüísticos, conectando partes com os sistemas sensoriais, sistemas proprioceptivos, à mente, à imaginação. Schiphorst ressalta que contemporaneamente estamos lidando com dois sistemas altamente técnicos: o corpo humano e a tecnologia dos computadores.

²⁹ Termo criado por Analívia Cordeiro.

NOVOS CORPOS PARA SE DANÇAR: O CIBERCORPO NA DANÇA E NA *PERFORMANCE*

Uma das cinco vertentes da ciberdança aqui analisada é a possibilidade de novos corpos para se dançar. Recuperemos a linha iniciada no Capítulo I - O corpo que dança para observar as novas possibilidades corporais que nos são oportunizadas contemporaneamente.

A linguagem do *ballet* clássico transformou os corpos das dançarinas em verdadeiras sílfides, corpos alongadíssimos, longilíneos, que, por meio da técnica, negavam a gravidade e, por isso, conseguiam vôos, saltos. A leveza e a delicadeza que essa técnica exigia esculpiram os corpos de quem a executava, priorizando o fortalecimento de toda a musculatura das pernas.

Num estágio posterior, no início do século XX, com Isadora Duncan, libertamos nossos pés das sapatilhas. Fortalecemos o tronco e descobrimos a pélvis, com a técnica de Martha Graham. A dança moderna nos fez girar fora do eixo, a usar nossos pés como base. Os braços também começavam a alterar sua função, passando de mero adorno a propulsores do corpo. Com a técnica de Doris Humphrey, de queda e recuperação, o braço evoluiu, já que absorve a função de amortizar a queda e projetar o corpo.

A partir da década de 80, observamos um crescente ecletismo na linguagem da dança. O corpo torna-se depositário das mais diversas técnicas e todas elas produzem registros, ou seja, inserem-se como grafia no corpo do dançarino contemporâneo, obrigado pelas exigências atuais a ter os mais variados conhecimentos técnicos. Este corpo acaba transformando-se num híbrido das mais variadas técnicas: tem as pernas e os tornozelos fortificados pelo trabalho do *ballet*, possui mobilidade no tronco desenvolvido na dança moderna, muitas vezes tem uma musculatura abdominal desenhada pelo trabalho de Pilates³⁰; além disso, este corpo se depara com outras linguagens técnicas que não só as da dança, vivendo um grande “mix”, absorvendo elementos do teatro e do circo, ganhando expressividade, teatralidade, agilidade. Exemplos desta união com as mais diversas linguagens é o trabalho de dança-teatro de Pina Bausch, as acrobacias dançantes do La La Human Steps ou o atletismo circense da Companhia de Dança Débora Colker.

³⁰ Técnica desenvolvida pelo fisioterapeuta Joseph Pilates, visando a reabilitação ortopédica. Além de ser utilizada por pacientes pós-cirúrgicos ou traumatizados, também auxilia esportistas e dançarinos na cura de lesões e fortalecimento muscular. (Mais informações em: info@polestareducation.com).

Para nós dançarinos e coreógrafos, o corpo sempre foi abordado como um metacorpo. Além de suas possibilidades biológicas, motoras e psíquicas, o corpo tem sido utilizado na dança como uma forma de expor símbolos e imagens reveladoras de um metadiscurso. Em cada movimento, há a possibilidade de um *link* subjetivo, de um hipertexto inconsciente... Por isso, não é nova a possibilidade de transcender o corpo. A novidade está nas tecnologias de que dispomos agora, cibertecnologias capazes de construir o cibercorpo. O corpo que dança sempre foi o alvo de aplicação de uma técnica. Nada é mais claro do que a construção híbrida que ocorre em nossos músculos, tendões, sensores, e memórias, mediante o aprendizado de diversas práticas corporais e de diversas experiências coreográficas. Acumulamos em nossos corpos, todos esses conteúdos em registros biológicos expressos através da dor, e da hipertrofia muscular, do aperfeiçoamento de ações corporais como girar, saltar, equilibrar, etc. Somos literalmente construídos e nossos corpos são a expressão máxima desta construção. O objetivo é de sempre tentar ultrapassar nossos limites. Porém, até mesmo ao bom dançarino só resta cair em total exaustão, quando seu sistema biológico-motor cansa ou falha.

Nas últimas décadas do século XX, trilhamos o caminho da espécie à superespécie de dançarinos; além de potencializados pelas atualizações tecnológicas possíveis, há a possibilidade do prolongamento da “vida útil” de cada dançarino, com a substituição de órgãos ineficientes ou incapacitados como por exemplo, joelhos, tornozelos, tendões. Há a possibilidade da prótese, de implantes tecnoprogramáveis.

Todas essas transformações nos fazem pensar em como ser dançarina e coreógrafa, neste momento tecnológico. Haverá a possibilidade de telecoreografar um dançarino? Um joelho tecnológico resolveria as necessidades de um dançarino carregar outros corpos com o dobro do seu peso? Poderá haver *softwares* especializados em girar, saltar, voar, que poderão vir a ser implantados no corpo “natural” de cada um? Na possibilidade de implantarmos sistemas e memória adicionais, serão acrescentadas novas percepções, novos modos de raciocínio, novas formas de imaginar, de criar?

Imaginemos estar em nosso cibercorpo, telecoreografando dançarinos capazes de voar, de girar inúmeras vezes, sem esgotamento físico, assíduos e programados a ensaiarem num determinado horário previamente estabelecido e ajustado aos diversos fusos horários de onde vivem. Ampliaremos as possibilidades em nossa forma e linguagem. O que distinguirá um dançarino do outro? O que nos diferenciará de robôs programáveis? Além de nosso

software/hardware biológico ser muito mais eficiente do que qualquer *chip*, haverá sempre algo pertinente e essencial no corpo humano: sua subjetividade, seu mundo de imagens, de sensações, de emoções, de sentimentos, por ele vividos. O cibercorpo só alcançará a virtualidade da dança se o dançarino conseguir por intermédio dele expressar sua subjetividade, seu hipertexto, proporcionando “*links*” à platéia; não adianta apenas possuir o *hardware*, é preciso revelar os *softwares*.

Como descrito anteriormente, todas as técnicas corporais incidem sobre o corpo e nele deixam marcas, grafia de uma técnica. Esta nova possibilidade de dança, a ciberdança, também se revela produtora de inscrições no corpo do dançarino que a executa. Que inscrições seriam estas? Observaremos os exemplos do *performer* Stelarc e dos coreógrafos Isabelle Choinière e Yacov Sharir, que utilizam o cibercorpo em suas criações.

Cabe perceber neste momento que, mais uma vez, a linha histórica do corpo nas artes se cruza com a linha da história da *performance* e da dança. Atualmente, dentro do campo das artes contemporâneas, são essas duas formas de arte que vêm mais utilizando este atualizado e híbrido corpo, **o cibercorpo**, seguidas do teatro. Uso este totalmente justificável, já que, é no *corpo* e no seu discurso que a dança e a *performance* se virtualizam e atualizam constantemente; a dança desde a Pré-História e a *performance* desde os anos 80.

Mas que corpo é esse que dança na contemporaneidade? Podemos considerar que é o mesmo corpo que dançava rituais na Pré-História? É o mesmo corpo que dançava *ballet* para o Rei Sol?

STELARC

Dando continuidade ao movimento da *performance* dos anos 80, se insere na última década do século XX o trabalho pioneiro e transgressor de Stelarc³¹. Stelarc coloca literalmente seu corpo a serviço de sua arte. Além de realizar *performances*, ele também constrói reflexões teóricas a respeito de suas produções. Stelarc³² concorda com muitos

³¹ Ver homepage oficial do artista em: <http://www.merlin.com.au/stelarc> (05/02/98).

³² Os conceitos aqui desenvolvidos foram extraídos a partir do texto STELARC. Das estratégias psicológicas às ciberestratégias: a protética, a robótica e a existênica remota. In: DOMINGUES, Diana (Org.) **A arte no século XXI**, op. cit.

pontos colocados por Virilio e Lemos mas acrescenta seus próprios pressupostos, bem mais radicais, a partir de sua prática extremista de *performance*. Para ele, as distinções alma-corpo ou mente-cérebro são ultrapassadas e a questão se reposiciona para a divisão corpo-espécie.

Vivemos numa fase biológica decadente, em que a profusão de informações tem a função de compensar nossa inadequação genética, pois “a pressão planetária mais significativa não é mais a força da gravidade, mas o impulso da informação”³³. Nesta era, a liberdade não é mais a liberdade de idéias e sim a liberdade de forma. Há a possibilidade de corpos *cyborgs*, somos ampliados pela tecnologia invasiva dos implantes. Para Stelarc, isso se traduz em liberdade para modificar o corpo, quando “pessoas remendadas são experimentos pós-evolutivos”³⁴.

O corpo torna-se objeto de projeto. E a tecnologia por sua vez se torna um componente do corpo. A pele que anteriormente era a fronteira do eu, torna-se uma interface inadequada, precisando ser invadida e permitindo uma conexão cada vez mais complexa do corpo com suas máquinas. No futuro, a estratégia será de tornar o corpo oco e desidratado para torná-lo durável e menos vulnerável. Se o evento mais significativo da nossa história foi a mudança na forma de nos locomovermos, no futuro necessitaremos de “trocar” a pele, construindo uma “pele sintética”, tornando o corpo um “hospedeiro melhor para os componentes tecnológicos”³⁵. Esta idéia de “simbiose” entre corpo e tecnologia de Stelarc é também desenvolvida por Joël de Rosnay³⁶, na análise do ciberespaço, quando ele nomeia este como cibionte, o organismo simbiótico entre cibernética e vida biológica, uma entidade planetária que une humano e computadores em redes.

Stelarc divide suas *performances* em **sondagens e penetrações** e **acoplamentos e ampliações**. A *performance* “Stomach Sculpture”³⁷, é um exemplo de **sondagem e penetração**. A tecnologia penetra o corpo e torna-o ornamento estético – “como um corpo não se observa mais a arte, não se age mais como arte, mas se contém arte”³⁸. O corpo oco é um lugar de exposição artística. Outros exemplos nessa linha de *performance* são os três filmes

³³ STELARC, op. cit., p. 53.

³⁴ Id., loc. cit.

³⁵ STELARC, op. cit., p. 57.

³⁶ ROSNAY, Joël. *L’homme symbiotique*. Paris: Seuil, 1995. p. 146.

³⁷ Nesta *performance*, uma escultura está comprimida numa cápsula de 50 x 14mm e amarrada a uma caixa de controle, sendo engolida até chegar ao estômago. O estômago é insuflado por um endoscópio, então a escultura é aberta e estendida até a dimensão de 80 x 50 mm. Uma campainha toca em sincronia com uma lâmpada que pisca no estômago, depois é retraída e removida em sua cápsula. Todas as *performances* de Stelarc aqui citadas podem ser vistas em <http://www.stelarc.va.com.au> (05/02/98).

³⁸ STELARC, op. cit., p. 57.

realizados no interior do seu próprio estômago, pulmões e cólon, e também as 25 suspensões do corpo.

Na vertente **acoplamentos e ampliações**, Stelarc experimentou amplificar processos corporais, como as ondas cerebrais (ECG), a atividade dos músculos (EMG), o fluxo sanguíneo (Doppler), e a partir desses dados, foi formado um sistema de retroalimentação composto por movimentos involuntários, voluntários e programados. A *performance* “Third Hand”³⁹, é um exemplo deste tipo de sistema, com amplificação de diversos fluxos do corpo, que interferem nos movimentos de um terceiro braço acoplado ao seu corpo. Stelarc define esta *performance* como “uma coreografia de movimentos controlados, restritos e involuntários – de ritmos internos e gestos externos. É uma interação do controle fisiológico com a modulação eletrônica.”⁴⁰

Em uma de suas mais recentes *performances on-line*, “ParaSite”⁴¹, surge uma nova linha de hibridização entre corpo e tecnologia: **ramificações e deslocamentos**⁴². Nesta *performance*, devido à interface com a rede, o corpo pode acessar e ser acessado por corpos distantes. Em oposição ao discurso de que, através da rede, há o desaparecimento do corpo e a dissolução do *self*, Stelarc propõe a potencialização do corpo a partir das “estratégias individuais e coletivas de ramificação, projeção e afeção de corpos e consciências”⁴³, tornando-se o corpo um “hospedeiro para agentes remotos separados espacialmente”⁴⁴.

Situamos a utilização e o significado do cibercorpo na *performance*, com as reflexões propostas por Stelarc:

³⁹ Um braço artificial é preso ao braço direito como proposta de adição e não substituição protética, e a mão adicionada executa movimentos a partir de sinais de EMG dos músculos abdominais e da perna. O braço esquerdo real também é ativado à distância, recebendo estímulos nos músculos flexores e bíceps. A trilha musical é composta por zumbidos, baques, bipes de sinais disparados, repetitivos e rítmicos do corpo. A luz da *performance* também responde e reage às descargas elétricas do corpo, às vezes de forma sincronizada, às vezes se contrapondo.

⁴⁰ STELARC, op. cit., p. 56.

⁴¹ Nesta *performance*, imagens provenientes da Internet são reunidas e analisadas. Em tempo real, os dados digitalizados são expostos sobre o corpo e, proporcionalmente às características dos dados, o movimento muscular é ativado involuntariamente. Numa segunda etapa, o movimento resultante volta para a Internet, sendo exposto no *site* da *performance*, ao mesmo tempo em que é viabilizado num outro *website* para que receba mais imagens para ativá-lo. Um dos *softwares* utilizados nesta *performance* é o “Stimbod” (corpo estimulado) que permite, através de uma tela sensível ao toque em interface com um estimulador muscular, a programação de movimentos involuntários do corpo, seja no próprio local como em lugares remotos através do toque nos *muscle-sites*.

⁴² Esta proposta de “linhas de hibridização” entre corpo e tecnologia, tendo a arte como suporte, é desenvolvida por BRUNO, Fernanda. Três linhas de hibridização entre corpo e tecnologia. Comunicação apresentada à VII Compós, São Paulo, PUC, 1998. GT “Comunicação e Psicanálise”.

⁴³ BRUNO, op. cit.

⁴⁴ STELARC, op. cit., p. 59.

o cibercorpo não é um sujeito, mas um objeto, (...) um objeto para a engenharia. O cibercorpo fica eriçado com eletrodos e antenas, ampliando suas capacidades e projetando sua presença para locais remotos e para dentro de espaços virtuais. O cibercorpo torna-se um sistema estendido – não para meramente sustentar um eu, mas para intensificar operações e iniciar sistemas inteligentes alternados.⁴⁵

A partir de Stelarc, a *performance* emigra de sua área artística para beneficiar as pesquisas no campo da *performance* humana enquanto espécie em evolução. Os conhecimentos adquiridos na *performance* “Stomach Sculpture”, por exemplo, têm aplicabilidade às pesquisas imunológicas, pois fornecem dados para a construção de um sistema de vigilância interno mais eficiente, descobrindo as disfunções corporais mais precocemente; “em um nível nanotecnológico, as máquinas habitarão espaços celulares e manipularão estruturas celulares”⁴⁶.

Ainda nesta última vertente, Stelarc posiciona o corpo como acoplado e conectado, propondo a *performance* “Split Body”, em que através do *software* “Stimbod”, o corpo é “estimulado” via Internet. Para ele, a consciência do corpo não está nem totalmente aqui nem lá, “o corpo acionado remotamente estaria dividido (...)”⁴⁷. Stelarc também nos propõe que, a partir da tecnologia da realidade virtual, os corpos físicos são traduzidos em corpos-fantasmas, capaz de atuarem no ciberespaço; “os fantasmas podem manipular dados e atuar com outros fantasmas no Ciberespaço. OS CORPOS FÍSICOS TÊM ÓRGÃOS, OS CORPOS-FANTASMAS SÃO OCOS. Os corpos físicos são desajeitados e únicos. Os corpos-fantasmas são flexíveis e fluidos. Os fantasmas projetam e potencializam o corpo”⁴⁸. Ou seja, uma das possibilidades do cibercorpo é transformar-se em corpos-fantasmas no ciberespaço.

“COMMUNION - LE PARTAGE DES PEAUX 2” DE ISABELLE CHONIÈRE

Uma das coreógrafas que produz esse híbrido de dança e novas tecnologias na contemporaneidade é a canadense Isabelle Choinière e sua equipe⁴⁹.

⁴⁵ Id., *ibid.*, loc. cit.

⁴⁶ Id., *ibid.*, p. 60.

⁴⁷ STELARC, *op. cit.*, p. 59.

⁴⁸ Id., *ibid.*, p. 61.

⁴⁹ Fazem parte da equipe: Jimmy Lakatos, criador em multimídia e concepção de maquiagem; Axel Morgenthaler, concepção da iluminação; Alexandre Burton, criador em música eletroacústica e tecnologia interativa; Michael David Smith, compositor acústico e audionumérico; Marc Deserrano, técnico em áudio; Eric Portelance, técnico de luz; Johanne Chouinard, administradora e maquiadora, além dela própria, Choinière, dançarina e coreógrafa.

Em seu espetáculo “Communion” (Le Partage des Peaux 2, 1996), Choinière percebe sua produção artística influenciada pela pesquisa teórica que realiza. Ela justifica que “a dança é talvez o mais adequado meio para abrir por si próprio esse mundo de novas possibilidades porque a dança envolve corpo, espaço e tempo neste caminho que se insinua”⁵⁰. As principais colocações de Choinière aqui estudadas e que muito nos interessam são em relação a este lugar primeiro e depositário da técnica da dança: o corpo.

Choinière nos propõe um encontro entre o nosso corpo biológico e o corpo sintético, este último criado e mantido pela linguagem dos computadores. O corpo da dançarina Choinière é aquele corpo constituído de um emaranhado de fios, sensores e também de carne. Em seu corpo, corre sangue mas também eletricidade, informações, dados que transitam dela para a máquina, formando um sistema semiótico e simbiótico. Para fundamentar seu trabalho, ela parte dos conceitos teóricos do filósofo François Laruelle⁵¹. Laruelle revela o corpo como a essência, a causa e a última instância da tecnologia. O corpo é definido pela experiência vivida e por uma identidade indivisível, ou seja, não é alienado pelos instrumentos que utiliza, nem se transforma em objeto. Choinière contrapõe a teoria de Laruelle à de Marshall McLuhan, já que para ela, a visão da tecnologia como uma extensão do corpo de McLuhan pressupõe uma reversibilidade e um eventual desaparecimento do corpo.

Choinière considera que os tempos tecnológicos colocaram nossos limites e fronteiras em questão, quando fomos afrontados com a crítica da continuidade temporal anunciada pelo cubismo e, agora, pelo imaginário gerado pelos computadores. Com isso, surge uma consciência particular do universo corporal, em que “o corpo agora tem acesso a vários espaços simultaneamente, apresentando-se em diferentes níveis. Nós estamos experimentando uma multiplicação dos sentidos, uma estratificação expressa através de um investimento tentacular de espaços e corpos, criando uma amplificação e proliferação sensorial”⁵².

Ao corpo, agora, é permitido escorregar de um espaço eletrônico para outro, experimentando a convivência da pele biológica com a pele sintética; por isso mesmo, um dos

⁵⁰ CHOINIÈRE, Isabelle. “The body beyond his limits: the encounter of the real and the syntetic flesh”. International Festival of Performing Arts, Montreal, Quebec, Canadá. Conferência em 05/02/96: “dance is perhaps the best suited medium to open oneself up to this world of new sensibilities because it engages the body, space and time in such an intimate way”. (T.A.).

⁵¹ Choinière informa via email sobre a obra de François Laruelle utilizada: *L'essence de la technique. Nouvelles technologies, un art sans modèles?* Paris: Art Press/H.S., 1991.

trabalhos coreográficos de Choinière é intitulado “Communion” (Le Partage des Peaux⁵³), revelando a união das peles, a natural e a sintética, num só corpo. Choinière explica como se dá este encontro das “peles”. Para ela, o treinamento realizado pelos dançarinos, numa prática de dança alternativa, conduz à uma consciência expandida dos componentes corporais que possuímos, à uma “molecularização” que evidencia o corpo real. Assim, o corpo é extrapolado. Choinière revela que a molecularização do corpo é análoga ao vídeo e à mídia digital, com suas partículas elétrico-luminosas. Estas formas eletrônicas possibilitam o encontro entre a carne orgânica e a sintética, em uma fusão que origina o corpo performático. Neste tipo de experiência, temos presente, passado e futuro coexistindo numa relação epidérmica que lembra a filosofia taoísta.

Levando em conta estas últimas considerações, entendemos quando Choinière ressalta que, a partir deste momento, o ato de coreografar transforma-se, porque requisita esta consciência específica de componentes microscópicos do corpo. Esse ato torna-se um acontecimento dentro do corpo, na carne, na pele, mas também fora, através dos intermediários da pele eletrônica. No encontro entre conexões naturais, biológicas e conexões sintéticas (eletrônicas), propõe-se uma nova percepção psíquica e sensorial. Por meio desta possibilidade, Choinière oferece uma visão da tecnologia como algo que reflete o sensível, o fluido, o hiperorgânico e é também neste tipo de experiência que se abrem espaços para a exploração de novos horizontes sensoriais.

Outros aspectos importantes são dimensionados por Choinière. Como explica a coreógrafa, na dança alcançamos diversos níveis de “imersão”: “na dança temos acesso a diferentes níveis de consciência assim como de corporeidade”⁵⁴. Através do treino, possibilita-se o acesso a estágios alterados de consciência, a que ela chama de “inteligência física”⁵⁵.

A imersão é o primeiro estágio necessário à realização desta experiência estética. Seria esta capacidade que possuímos um dos elementos essenciais do virtual tecnológico

⁵² CHOINIÈRE, op. cit.: “the body now has access to several spaces simultaneously, it appears on various levels. We are experiencing a de-multiplication of the senses, a stratification expressed through a tentacular investment of spaces and bodies, creating a sensory amplification and proliferation”.(T.A.).

⁵³ “A Partilha das Peles”.

⁵⁴ CHOINIÈRE, Isabelle. Sharing Skins. A dancer’s reflection on her work with virtuality. *Inter Art*, Québec, n.58: “in dance one has access to different strata of consciousness as well as the physical”. (T.A.).

⁵⁵ Esta inteligência se transformaria, por sua vez, numa força propulsora para a gestualidade. Choinière acha importante fazer a distinção entre “state” (estado) e “sensation”(sensação). O “estado” se refere a uma experiência mais profunda, a uma experiência total e globalizante, uma fisicalidade carregada de risco onde o “self” é transformado, enquanto “sensação” implica algo mais efêmero, geralmente algo mais natural: é a experiência de todos os dias.

contemporâneo. A sensação de estarmos dentro de um meio e ser surpreendido por ele, ou seja, poder ver, escutar, sentir de forma semelhante ao meio natural. Choinière explica que, para que aconteça esta transferência do corpo para o universo virtual, é também necessário “a pele transitória”⁵⁶, ou seja a conexão do corpo com o *data suit*⁵⁷. Esta conexão propicia uma amplificação da corporeidade: “a interação entre o tecido corporal, o *data suit*⁵⁸ (roupa de dados), o monitor de vídeo/computador e a grande tela de projeção do vídeo engendra um processo de reconhecimento, aprendizagem e, finalmente, uma **amplificação da corporeidade**”⁵⁹, já nos proposta anteriormente neste mesmo item por Stelarc.

Este processo começa com o dançarino, através de sua pele tecidual, que é a sua primeira experiência de exterioridade, para depois esta pele se transformar numa tela transitória. Os dados captados da pele tecidual são transmitidos para o computador através do *data suit*, dando-se o processo de transferência dos dados humanos para os computadores. Em síntese, a pele tecidual transforma-se em informação mediante a captura feita pelo *data suit* que, em seguida, entra em contato com a pele sintética. Choinière explica que a pele se transforma numa tela e a tela por sua vez em membrana, que seria uma outra superfície transitória, outra zona cutânea que consegue dialogar com o computador.

Poesia e teoria se encontram no experimento de Choinière. A imagem obtida através do *data suit* carrega a memória da carne, já a tela quer comunicar a excitabilidade da membrana realizando o encontro entre as peles. Neste processo, marcas são produzidas no corpo do dançarino, marcas que registram o encontro entre a pele humana e a tecnológica. Estas marcas não têm relação com o processo doloroso da escarificação mas com sua inscrição cultural e tecnológica no corpo:

a pele como a primeira marca de nossos ancestrais pré-históricos, assim como em sociedades não-ocidentais, embora tenha delegado sua função para a parede, painel ou lona (ou tela), permanece sensível como um tipo inconsciente de criação artística, a

⁵⁶ “The mediating skin”.

⁵⁷ São sensores que, quando acoplados ao corpo, capturam dados e informam ao computador. Consultar também dicionário de termos em <http://ourworld.compuserve.com/homepages/palindrome/term.htm>. (02/07/1998).

⁵⁸ Uma roupa de sensores capazes de aprender, a partir do humano, a reconhecer uma sensação, um movimento.

⁵⁹ Grifo nosso. CHOINIÈRE. Sharing skins..., op. cit.: “the interaction of membranes-corporal tissue, data suit, video/computer monitor, large screen video projection - engenders a process of recognition, learning, and finally an **amplification of corporeality**”. (T.A.).

qual nunca foi totalmente reprimida, que erradamente manifesta a si própria, embora através de um erro de linguagem, com suas tonalidades de angústia e erotismo.⁶⁰

Estas marcas corporais seriam, para Choinière, uma constatação da necessidade de sempre retornarmos ao corpo original, uma forma de revelar as retransmissões que existem entre os tecidos naturais e artificiais. O retorno ao corpo original também é assinalado por Rosanne Stone quando ela afirma que:

é importante lembrar que a comunidade virtual origina-se e deve retornar para o mundo físico, material (...) nenhum corpo virtual refigurado, nenhuma substância maravilhosa, diminuirá a morte de um cyberpunk com Aids (...) mesmo na era do domínio tecnossocial, a vida é vivida através de corpos.⁶¹

Que outras grafias são produzidas no corpo de Choinière a partir de seus experimentos? Recordamos pessoalmente que, ao assistir o espetáculo “Communion” na Sala do Coro do Teatro Castro Alves, em dezembro/1996, em muitas cenas, Choinière estava imersa numa profunda escuridão, em oposição aos moldes tradicionais de uma iluminação para um espetáculo de dança, escuridão esta, necessária para que se pudesse projetar os dançarinos “virtuais”, que totalizavam a cena juntamente com ela. Esta imersão num meio sem luz requer e desenvolve na dançarina outras habilidades não necessárias à prática tradicional de dança; requer a ativação e o aprimoramento de outros recursos sensoriais que não só os óticos tradicionais. Choinière realiza movimentos e se desloca no espaço, mas praticamente não “enxerga” este espaço, está imersa num novo meio em que os referenciais das projeções das imagens tornam-se para ela mais importantes até do que os referenciais físicos, requisitando ao “olho humano” uma adaptação às condições oferecidas.

A cena transforma-se, torna-se híbrida, num encontro entre o *performer* e a tecnologia. A relação do *performer* com seu corpo é outra já que, por meio da tecnologia, o *performer* tem

⁶⁰ CHOINIÈRE, op. cit.: “...skins as the first sign support of our prehistoric ancestors, as well as in non-western societies, while having delegated its function to the wall, panel or canvas (or screen) remains sensitive as a type unconscious of artistic creation which has never been fully repressed and which erratically manifests itself, as though through a slip of the tongue, with its tonalities of anguish and eroticism”.(T.A.).

⁶¹ STONE, R. Will the real body please stand up? Boundary stories about virtual cultures. In: BENEDIKT, M. **Cyberspace: first steps**. Massachusetts: MIT Press, 1992: “...it is important to remember that virtual community originates in and must return to, the physical (...) No refigured virtual body, no matter how beautiful, will slow the death of a cyberpunk with AIDS (...) Even in the age of the technosocial subject, life is lived through bodies”. (T.A.).

algumas de suas capacidades sensoriais reestruturadas ou ampliadas⁶². A amplificação se insere, para Choinière, num último estágio da experimentação. A partir das retransmissões que acontecem entre as peles, a amplificação seria o processo de passagem, do resultado do diálogo entre as peles, visualizadas no monitor do computador, para a grande tela de projeção de vídeo que Choinière utiliza em seus espetáculos.

A questão principal no espetáculo “Communion” é revelada por este encontro das “peles” natural e sintética, compondo assim um novo corpo “técnico”, o cibercorpo⁶³ como propomos, pela união destas duas possibilidades altamente eficientes, hierarquizadas e diferenciadas, que encontram, no novo meio eletrônico, o diálogo entre elas. Tanto corpo como o computador são estruturas complexamente desenvolvidas para, em simbiose, se encontrarem e produzirem o cibercorpo.

O que se constrói com estas novas práticas cênicas não é apenas uma amplificação corporal como nos propõe Choinière e Stelarc. A constatação é óbvia: há um novo corpo para se dançar. Este corpo, que já teve registros de tantas outras técnicas, também é depositário de novas inscrições, tornando-se cada vez mais lugar de inscrição da tecnologia, e é claro que isso implicará em mudanças também na linguagem da dança, como ocorreu em outros momentos de sua história.

Talvez o que realmente diferencie o cibercorpo é que, antes, as técnicas corporais iam moldando-o, delineando seus músculos, especializando-o em determinada linguagem, e os sentidos, a percepção espacial e a consciência do movimento eram usados de uma

⁶² Ampliadas porque os sons, muitas vezes, são amplificados do corpo, ou seja, não há uma trilha musical a se seguir e sim uma “música” produzida a partir de sons corporais; às vezes, é apenas uma respiração, mas que, ampliada, ganha força cênica.

⁶³ Durante o espetáculo, por intermédio dos sensores, dos sons, da composição cênica, percebe-se a intensa relação deste encontro proporcionado pelo corpo da dançarina, no caso a própria Choinière, com todo os componentes computadorizados, estabelecendo-se o diálogo entre as peles.

forma já estabelecida. Neste momento, parece que se requisitam diferentes funções aos sentidos: uma hipervisão ou uma visão fornecida pelo aparato tecnológico, como é o caso dos capacetes virtuais; novas referências espaciais a partir de projeções virtuais (não mais concretas, físicas); uma consciência minuciosa, microscópica, do movimento, pela sua análise através de *softwares* como é o caso do “Life forms”, uma percepção corporal que não se restringe ao corpo físico, cabendo ao dançarino incorporar suas extensões digitais, sua amplificação virtual, seus parceiros sintéticos.

A própria Choinière nos pergunta: “Que corpo está em questão aqui?”⁶⁴. Estamos falando de um só corpo, indivisível e não reduzível, um corpo que não pode ser visto como um pedaço subjetivo da máquina ou do sistema. A questão para Choinière é de que a tecnologia não é a descrição científica de um estado inerte das coisas, e sim um modo de representar, simular o mundo em sua consistência e resistência com o qual a ciência responde aos seus propósitos. O corpo age no mundo sem sair de si mesmo, sem imitar os princípios efetivos do mundo, sem se identificar com o que é assumido por todas as filosofias da tecnologia. Seria este tipo de causalidade, para Choinière, o significado e a causa remetendo-se à ele próprio (o corpo).

O corpo se insere num outro estágio espacial onde não existe dentro e fora, começo ou fim. Choinière nos indaga se não seria este estágio espacial algo como o paraíso descrito por nossas avós? E mais, não seria este corpo produzido na intersecção de corpo e computador, que apenas existe pelo virtual de uma relação numérica e sua eletro-iluminescência, também semelhante aos corpos de luz que chamamos de anjos?

o anjo ocupa espaço, não é contido pelo espaço, ele assume um corpo, pode ainda não ter corpo (...) o anjo não fala, ele balbucia sons parecidos com a voz humana (...) o anjo não come, ele só aparece para fazer isso quando seu alimento vem de uma comida invisível.⁶⁵

Com tantas suposições e indagações, Choinière afirma que as máquinas têm ampliado o que a natureza já oferece. Os computadores, na proposta de Choinière, amplificam e redimensionam o corpo, mas cabe o crivo de que o corpo é uma tecnologia primeira, altamente avançada, e as máquinas partem sempre dele. Acreditamos que, por

⁶⁴ CHOINIÈRE. *Sharing skins...*, op. cit.: “What body is in question here?” (T.A.).

⁶⁵ CHOINIÈRE, op. cit.: “...the angel occupies a space, it is not contained by this space; it assumes a body, yet it has no body...the angel speaks not, it utters sounds that are like the human voice...the angel does not eat, it merely appears to be doing so while drawing its nourishment from an invisible food”. (T.A.).

meio da dança e da tecnologia, possamos alcançar profundas experiências corporais, levando-nos a estágios que transformem nossas percepções, abrindo assim novos horizontes e nos permitindo, inclusive, renovar antigos rituais. Choinière sintetiza o estágio corporal vivido: “a tecnologia reflete nossa imagem, mas por meio de uma reflexão transformada a qual simultaneamente reflete o que nós somos e o que gostaríamos de nos transformar”⁶⁶.

Ainda sobre as *performances* de Stelarc e de Choinière, Edvaldo Couto analisa que as duas têm muito em comum:

...trabalham com arte eletrônica, são performistas, bailarinos e coreógrafos, fazem parte de uma geração que vive (...) mergulhada na tecnologia e experimentam no próprio corpo os efeitos da relação homem-máquina. Os dois recorrem ao uso das próteses instaladas no corpo, mixando orgânico com o sintético. Exploram os limites físicos e tentam ultrapassá-los ampliando a capacidade e a potência física.⁶⁷

Stelarc tem como fundamentação de seus experimentos a corrente teórica iniciada por Marshall McLuhan e desenvolvida por Paul Virilio e Jean Baudrillard⁶⁸, em que a tecnologia é um prolongamento do humano e o corpo pode, de tão obsoleto, desaparecer. Em resposta a este estágio, Stelarc propõe, em suas *performances*, a “cooperação homem-máquina [que] se constitui como uma simbiose perfeita onde uma parte se dissolve na outra e não se distingue mais a da prótese no humano nem a da carne na máquina”⁶⁹. Já Choinière advém de outra corrente, fundamentada por Laruelle. Segundo esta corrente, “o corpo é o essencial, a causa e a última instância da técnica. O homem utiliza-se das tecnologias no próprio corpo para usufruir uma intensidade maior, para poder mais, para estender os seus próprios limites. Mas o corpo não desaparece nem se funde totalmente com as próteses”⁷⁰. Para Couto, esta última corrente tem mais coerência com a própria história das invenções técnicas que criou máquinas a partir do modelo do corpo humano e não ao contrário; esta visão “não explora de modo alarmista,

⁶⁶ CHOINIÈRE. Sharing skins..., op. cit.: “technology reflects our image but through transformed reflection which simultaneously reflects what we are and what we would like to become”. (T.A.).

⁶⁷ COUTO, Edvaldo Souza. Além do homem, além da máquina. **Revista Atrator Estranho - Corpo**, São Paulo, NTC, ano 4, n. 29, 1999, p. 43.

⁶⁸ Couto cita as obras referências: McLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1974; VIRILIO, Paul. Du surhomme à l’homme surexcité. In: _____. **L’art du moteur**. Paris: Galilée, 1993; BAUDRILLARD, Jean. **A ilusão do fim ou a greve dos acontecimentos**. Lisboa: Terramar, 1992.

⁶⁹ COUTO, op. cit, p. 45.

⁷⁰ Id., *ibid.*, p. 46.

catastrófico e apocalíptico a relação homem-máquina (...)”⁷¹. Choinière utiliza a tecnologia para expor o interior e o exterior do corpo, numa tentativa de humanizar a tecnologia.

Os dois *performers* refletem sobre o corpo dentro da pluralidade de espaços e experiências que a condição contemporânea oferece. Stelarc vive um corpo em estágio pós-biológico devido à complexidade interativa entre homem-máquina, já Choinière evidencia que a tecnologia é acessória ao corpo, tornando-se a máquina não mais importante que o corpo, não sendo pretendida a relação corpo e tecnologia mas corpo e meios possíveis de difusão de novas realidades corporais.

Couto nos propõe algo interessante: que a relação corpo/tecnologia não se estabeleça de forma dicotômica, pois a simbiose ocorrida entre eles é um modo de expandir fronteiras, mais importante do que estabelecer limites. Concordando com ele, acrescentaríamos que há muito tempo que somos seres híbridos. O novo deste momento está em explorar cada vez mais o corpo e seus limites ampliados pela tecnologia, criando uma nova *performance* corporal, expondo nosso ritmo, vísceras, o interno. A tecnologia permite que nos viremos ao avesso, e estes *performers* estão dando uma conotação artística a esta exploração. A medicina nunca esteve tão perto da arte desde os gregos, realizamos agora uma autópsia tecnológica artística.

“DANCING WITH VIRTUAL DERVISH” DE YACOV SHARIR E DIANE GROMALA

As pesquisas desenvolvidas por Yacov Sharir e Diane Gromala⁷² refletem sobre como a *performance* pode ser ampliada e realizada por outros caminhos a partir das tecnologias eletrônicas emergentes, estendendo as experiências do corpo nas artes visuais e na dança.

A partir de uma dessas possibilidades, a realidade virtual, Sharir e Gromala puderam experimentar a possibilidade de ter dois dançarinos imersos num mesmo meio simulado, interagindo em tempo real, sendo que um deles estava a milhões de milhas de distância do outro. Em suas observações, eles relatam a **sensação de desestabilização** criada decorrente do movimento do dançarino virtual que corria em volta do outro; este fenômeno era causado pela contradição do espaço físico em relação ao espaço simulado. Sharir e Gromala explicam que

⁷¹ LARUELLE, op. cit.

“esta sensação é um exemplo de desincorporação – uma das mais imediatas experiências em simulações de realidade virtual”⁷³, e isto ocorre pelo fato de que muitas de nossas percepções estão aderidas ao nosso corpo físico, que recebe informações a partir de sensores corporais, além de dependerem também da relação do corpo com a força gravitacional, entre outras forças físicas. Inserir nossos corpos em meios simulados nos descola desses referenciais físicos e já conhecidos, o que em alguns momentos turva os sentidos, desestabilizando.

Uma das questões levantadas por Sharir e Gromala é quanto a este apego ao mundo físico que conhecemos e sua reprodução, invés da criação de novos meios e espaços dramaticamente diferentes do “real”. Por que continuamos a construir simulações que nos trazem sensações já conhecidas, e não nos arriscamos a utilizar este conhecimento sobre nossa percepção, de forma artística e inovadora?

As novas possibilidades tecnológicas, segundo eles, têm influenciado a criação, a experiência e o entendimento sobre trabalhos de arte, desafiando o caráter criativo e experimental do artista, o que em última instância favorece projetos que requisitam interatividade, imersão e co-autoria, diluindo limites interdisciplinares anteriores. A *performance* modifica-se já que requer que o dançarino interaja com a simulação criada pelo computador, resultando em um número de possíveis ações e conseqüências com certo grau de imprevisibilidade. Estar imerso no meio virtual capacita o dançarino interagir com as informações fornecidas pelo meio, modificando o curso dos eventos, tornando-se co-criador da experiência.

Um dos projetos desenvolvidos por Gromala e Sharir é o “Dancing with the Virtual Dervish”. Neste experimento, os dançarinos podem interagir com outros dançarinos que estão “telepresentes”, e também é possível interagir com simulações “inteligentes” de outros dançarinos que são programados, não reais. Esses são chamados de “agentes” ou “marionetes”. A “marionete”, no caso um dervixe⁷⁴, é capaz de interagir com o dançarino que está no meio virtual. Nesta possibilidade, o dervixe pode copiar os movimentos do dançarino real ou provocá-lo, pode convidá-lo a segui-lo com gestos ou ainda dançar

⁷² Ver o artigo Virtual Bodies: GROMALA, Diane, SHARIR, Yacov. “Travels Within”. <http://art.net/~dtz/vb.html> (12/12/98).

⁷³ GROMALA, D., SHARIR, Y., op. cit.: “this sensation is an example of disembodiment – one of the most immediate experiences in virtual reality simulations”.

⁷⁴ A dança original dos dervixes consiste em girar sobre o mesmo eixo inúmeras vezes até alcançar o transe e o êxtase, é ritualística, cerimoniosa e religiosa.

sozinho, sendo ele programado para, a partir dos movimentos e reações do dançarino humano, responder em contrapartida. O caminho pelo qual o dervixe responde depende de uma combinação de possibilidades, como o quanto o dançarino está perto, se responde rápido ao estímulo dado por ele, o que os movimentos dele sugerem. Há uma possibilidade grande de variáveis que não limitam a *performance* de forma linear e previsível.

Para Sharir e Gromala, este tipo de experiência tende a diluir distâncias entre as diversas linguagens e disciplinas por vários caminhos. A informação digital facilmente assume modificáveis formas de saída, facilitando o trânsito entre as diversas linguagens. Exemplifiquemos. Um artista visual traduz uma música digitalizada em uma imagem ou numa resposta para movimentos de um dançarino. Um músico cria sons a partir de imagens ou de movimentos digitalizados de dançarinos. Os movimentos dos dançarinos controlam digitalmente as luzes e o som de um espetáculo, e ainda, há a possibilidade de todos estes artistas estarem conectados, respondendo e interagindo um com o outro em infindáveis caminhos. Assim, para Gromala e Sharir:

o processo criativo é ampliado visando a criação de um mundo de possíveis, de interações do tipo aberto-fechado, porque esta mutabilidade e interatividade entre a mídia eletrônica, particularmente em nossa cultura atual, que comumente mantém os limites disciplinares, possibilitam o diálogo entre diversas áreas. Algo que pode mudar o curso do cinema ou da dança é a forma desincorporada. Colaborações multidisciplinares com as artes e com cientistas da computação e engenheiros tornam-se viáveis, desejadas e necessárias.⁷⁵

Nestes meios interativos, as noções de criador e de platéia estão obscurecidas, os limites deixam de ser claros. A natureza da dança, para estes pesquisadores, é alterada por estes potenciais. A *performance* ocorreria dentro da própria realidade virtual? Estariam os participantes divididos ainda na categoria tradicional de platéia e *performers*? A dança extrapolaria os limites do que é definido como dança por programar ou coreografar no meio virtual com as “marionetes” em percursos que forcem os usuários da realidade virtual a mover seus próprios corpos em determinados caminhos? Qualquer um então seria chamado de dançarino? Seria possível construir um “marionete” altamente desenvolvido e inteligente o suficiente que o tornasse indistinguível de um dançarino humano?

⁷⁵ GROMALA E SHARIR, op. cit.: “...the creative process is extended itself to creating a world of possible, open-ended interactions, because of this mutability and interactivity among electronic media, particularly in our current culture, commonly held disciplinary boundaries tend to expand and blur. One can inhabit and change the course of cinema or dance in disembodied form. Multidisciplinary collaboration within the arts and with computer scientists and engineers becomes viable, desirable and necessary”. (T.A.).

Adiciona-se uma nova característica ao cibercorpo: a interatividade. Não interatividade esta de qualidade humana, mas experimenta uma nova interatividade que embaralha os sentidos, desestabiliza porque nos fornece informações e sensações anteriormente desconhecidas. A interatividade não é mais corpo-corpo e sim corpo-imagem, físico-simulado, carne-*bits*.

Os limites das fronteiras entre o corpo interno e o externo são questionados. Compondo o experimento “Dancing with the Virtual Dervish”, há uma simulação de um corpo humano numa escala enorme, envolvido por textos e cartas. Este corpo, que está em constante decadência e transição, contendo um conjunto de costelas, pélvis, coração, fígado e outras vísceras, torna possível que o examinemos internamente. Sharir e Gromala perguntam o que aconteceria se fossemos capazes de visitar uma simulação de realidade virtual do nosso próprio coração ou navegar na espinha dorsal, passar pelas costelas, visitar a própria pélvis? Esta experiência seria diferente de se navegássemos através de um modelo anônimo? O que ele, em síntese, nos revela é que, a partir destes novos meios, poderemos ter uma gama de experiências desconhecidas para nós até o presente momento. Estas experiências nos convidam a explorar os limites do nosso entendimento.

UTILIZANDO *SOFTWARES* PARA COREOGRAFAR

Também sendo uma das linhas de hibridação possível entre dança e novas tecnologias, transformando o ato de coreografar, através da utilização de *softwares*, é oferecido a nós coreógrafos uma nova e poderosa ferramenta técnica.

Em 1989 surgiu o primeiro coreógrafo interessado em utilizar esta possibilidade tecnológica, visando a criação coreográfica: Merce Cunningham com o *software* “Life forms”, desenvolvido pelo departamento de Dança e Ciência da Simon Fraser University - British Columbia - Canadá⁷⁶. Contemporaneamente, há muitas outras possibilidades de *softwares* que também auxiliam o ato de coreografar, como o “Storyboard plus”, o “Autodesk 3Dstudio” etc.

⁷⁶ A primeira vez que ele escutou sobre o *software* foi numa conversa com dois amigos italianos, Donatella Bertozzi e Natale Tulipani, que sabiam do interesse de Cunningham sobre as novas tecnologias. Estes amigos organizaram um encontro entre Cunningham e o Dr. Thomas Calvert, Diretor do Centro de Sistemas Científicos da Simon Fraser. Neste encontro, Cunningham teve a oportunidade de ver que o *software* podia ser usado como um recurso de memória. Um professor de dança poderia colocar na memória do computador exercícios que eram dados em aula e, depois, eles podiam ser revistos pelos alunos com o objetivo de clarificação e fixação dos exercícios.

Cabe ressaltar que estes *softwares* são utilizados em diversas áreas como propaganda, arquitetura, design, tendo aplicabilidade também na área da dança, principalmente à criação coreográfica. Os artistas possuem elementos capazes de transpor os limites que as máquinas impõem, reconfigurando-as; foi assim quando artistas propuseram obras a partir da manipulação da máquina xerox, do fax e, atualmente, quando relêem *softwares*, visando a criação estética.

O SOFTWARE “LIFE FORMS”

Consideramos Cunningham um precursor da ciberdança. Antes de trabalhar com o “Life forms”, Cunningham já experimentava a linguagem do vídeo conjuntamente com a da dança. Em 1975, com a colaboração de Charles Atlas, ele produziu seu primeiro trabalho utilizando os recursos do vídeo intitulado “Westbeth”. O trabalho revelava como a televisão transformou nossa maneira de ver e distorceu nosso senso de tempo. A partir daí, Cunningham desenvolveu muitos outros trabalhos unindo dança e vídeo como “Squaregame Video” (1976), “Blue Studio: Five Segments” (1976), “Event for Television” (1977), “Fractions I” (1978), “Locale” (1980), “Channels/Insert” (1982), “Coast Zone” (1983), “Deli Commedia” (1985), “Points in Space” (1986), “Changing Steps” (1989), “Beach Birds for Camera” (1993).

Após a experiência com vídeo, ele se surpreendeu com os recursos do *software* “Life forms”. O *software* “examinava” o movimento criado, possibilitando ângulos de visão anteriormente impossíveis ao olho humano. Além disso, o computador permitia que o “tempo” do movimento fosse alterado, visualizando-o em *slow motion*⁷⁷. Podia-se assim, ver como o corpo mudava de uma forma para outra, e é claro que o próprio Cunningham percebeu que, muitas vezes, se produziam formas e transições que não eram anatomicamente possíveis ao corpo humano, mas muito interessantes.

Assim, ele utilizou o *software* para, a partir de um pequeno número de exercícios particulares que ele havia criado para as aulas, transpô-los para a memória do

⁷⁷ Recurso de câmera lenta.

computador. Ele descreve esta experiência:

Eu tenho um pequeno número de exercícios que nós utilizamos em nossas aulas já memorizados. Mas meu principal interesse é, como sempre, descobrir com a figura, chamada “Sequence Editor”, como pegar os movimentos, colocá-los na memória, eventualmente ter uma frase de movimento. Isto pode ser examinado de qualquer ângulo, incluindo o de cima, certamente uma inovação no trabalho com dança utilizando câmera.⁷⁸

Cunningham já criou mais de uma dúzia de coreografias utilizando o “Life forms”⁷⁹, entre elas “Ocean” (1994), formada por uma série complexa de movimentos, beirando a impossibilidade coreográfica, contendo 19 partes e 15 dançarinos.

Para ele, com o “Life forms”, revela-se uma nova experiência coreográfica. Antes do “Life forms” ele nunca tinha trabalhado com o auxílio do computador, mas atualmente ele se dedica, todas as manhãs, à criação de novos movimentos, pois acredita que as possibilidades são infinitas. À tarde, Cunningham acompanha os ensaios e mostra aos dançarinos os movimentos que ele criou. Para ele, se pelo menos um dos dançarinos aprender, é sinal de que é possível fazer o movimento; muitas vezes é difícil, é preciso forçar, mas ele não dá importância a isso, considera que esta forma é própria do processo. Ressaltando o pioneirismo de Cunningham desde o seu trabalho na década de 50, juntamente com Cage, Helena Katz revela que ele é o “precursor do uso do computador como instrumento de criação coreográfica (...) Agora, ele ilumina uma nova fusão: a das partículas de carbono do corpo humano com as do silício dos chips. Será da natureza do gênio a invenção contínua?”⁸⁰.

Thecla Shiphorst, criadora do *software* “Life forms”, quando bem jovem, tinha uma promissora carreira na área de *software design*, mas decidiu abandonar a tecnologia pela arte de dançar. Mais tarde, teve oportunidade de dar aulas de ciência da computação e, junto com uma

⁷⁸ CUNNINGHAM, op. cit.: “I have a small number of particular exercises we utilize in our class work already in the memory. But my main interest is, as always, in discovery with the figure, called the Sequence Editor, one can make up movements, put them in the memory, eventually have a phrase of movement. This can be examined from any angle, including overhead, certainly a boon for working with dance on camera”. (T.A.).

⁷⁹ O trabalho desenvolvido por Cunningham com o “Life forms” foi possível a uma grande equipe composta por Thomas W. Calvert, Diretor do Centro de Sistemas Científicos da Simon Fraser University, Thecla Schiphorst, Sang Mah, Armin Bruderlin, Chris Welman, Catherine Lee e Richard Cambell do Graphics and Multimedia Research Lab, também da Simon Fraser University, do Conselho de Pesquisa em Ciências Sociais e Humanidades do Canadá, do Centro de Pesquisa em Imagem e Som de Vancouver, além de Alan Holdship, Steve Ursenbach, Chris Mauro e Julie Decker da Silicon Graphics Computer Systems em Mountain View, na Califórnia. Cunningham trabalhou com um Silicon Graphics Indy SC e um Powerbook 540c da Apple.

⁸⁰ KATZ, Helena. Dança de Cunningham tira proveito de computador. **O Estado de São Paulo** 3 dez./1997, Caderno 2, p.5.

equipe, veio a desenvolver o “Life forms”. Ela revela que este *software* fora usado anteriormente apenas por animadores, artistas de efeitos especiais e desenhistas de videogame, mas sendo o “Life forms” mais que um *software*, uma idéia original que faz gerar novas idéias, seu uso na dança se torna totalmente pertinente, acrescentando inclusive novas utilizações.

Um das vantagens do “Life forms” é que ele “possibilita você ver até movimentos muito complexos, quantas vezes você quiser e de diferentes perspectivas. É difícil solicitar a um dançarino que faça dezessete vezes um salto, simplesmente para obter novas idéias”⁸¹. Tornando-se uma ferramenta muito eficaz ao coreógrafo no estudo do movimento, ele possibilita a criação e o estudo coreográfico, inclusive com a exploração de movimentos anteriormente impossíveis. Sobre esta característica, Cunningham mostra que “o uso do *software* não está revolucionando a dança mas expandindo-a, porque você pode ver o movimento de uma forma que sempre esteve lá – mas impossível de se ver a olho nu”⁸².

O *software* poupa o dançarino, já que o coreógrafo realiza todo este estudo preliminarmente, podendo inclusive, repetir uma seqüência de movimentos infinitas vezes. Em confluência com Cunningham, Schiphorst não acredita que a tecnologia estaria “salvando” coreógrafos; para ela, a idéia é justamente o oposto: o conhecimento não-linguístico, inerente ao treinamento físico, é um mundo ricamente técnico que pode auxiliar o desenvolvimento tecnológico. O “Life forms” funciona tão bem porque os nossos corpos funcionam, da mesma forma, muito bem. Ele subverte a noção cartesiana de que somos “divididos” em corpo e mente; ao coreógrafo não cabe separar seus conhecimentos teóricos, técnicos e “mentais”, do seu conhecimento e sabedoria “corporal”; na dança, pelo seu próprio modo de operar, estes limites são impossíveis. Ela ainda acrescenta que “a dança é muito mais técnica do que os computadores podem ser”⁸³, ou seja, os computadores têm muito o que aprender com o corpo altamente técnico e especializado que é o corpo que dança.

Na antiga mitologia da “desincorporação”, o físico era desvalorizado, e éramos intoxicados com a idéia de estarmos separados de nossos corpos. Contemporaneamente, em discussões sobre realidade virtual, fala-se muito sobre estarmos desconectados dos nossos

⁸¹ Citação de SCHIPHORST, op. cit.: “it lets you see even very complex movements as many times as you want from different perspectives. It’s hard to ask a dancer to do a strenuous leap 17 times just to get new ideas”. (T.A.).

⁸² CUNNINGHAM apud SCHIBSTED, op. cit.: “is not revolutionizing dance but expanding it, because you see movement in a way that was always there -but wasn’t visible to the naked eye” (T.A.).

⁸³ Citação de SCHIPHORST, Thecla. In: SCHIBSTED, op. cit.: “dance is far more technical than computers can ever be”. (T.A.).

corpos, mas não nos esqueçamos de que os capacetes e as luvas (*datagloves*) dependem, para o seu funcionamento, de uma sofisticada afinação com o corpo. Schiphorst se diz interessada em “incorporação” e não em “desincorporação”, porque em concordância com Rosanne Stone, “o único caminho que nós de fato vivemos no mundo virtual é através de nossos corpos”⁸⁴.

No caso específico do desenvolvimento deste *software*, o que se propõe é que a dança mostre, através de seu aprendizado e experiência, como o corpo humano opera, fazendo com que o entendimento dos movimentos não seja algo que surja do abstrato, mas sim do trabalho físico que o nosso corpo realiza quando está dançando. A intenção do projeto é “incorporar” a linguagem do corpo. O “Life forms” é baseado no rico e inteligente caminho que o corpo percorre, não permitindo que sejam utilizados movimentos fisicamente impossíveis, como dobrar a perna contra a limitação natural do joelho.

Schiphorst já trabalha em um outro *software* que irá capturar movimentos a partir do dançarino. Sua diferença para o “Life forms” é que este sintetiza o movimento de forma muito inteligente. Quando você sintetiza, você cria o movimento mais com as ferramentas do computador do que com informações do mundo físico, real. Já a captura de movimentos (*motion capture*) é uma amostragem coreográfica (*choreographic sampling*). Os coreógrafos usam as mostras de movimento assim como os compositores usam as mostras de som (*sound samples*). Com isto, os coreógrafos tornam-se capazes de gravar e capturar seu próprio movimento diretamente no *software*, formando uma biblioteca virtual própria.

Esse novo *software*, chamado “Flock of Birds”⁸⁵, possibilitará, após seu desenvolvimento, uma gama de aplicações mais complexas, como um gesto da mão que será percebido pela coluna e pelas pernas do modelo sintético, em analogia ao corpo humano. Colocando sensores em qualquer lugar do corpo, o *software* traduz o movimento

⁸⁴ Citação de SCHIPHORST, T. In: SCHIBSTED, op. cit.: “the only way we can actually live in a virtual world is through our bodies”. (T.A.).

⁸⁵ Deu-se este nome porque o *software* contém seis “pássaros” que funcionam como transmissores e receptores de dados e conseguem coletar informações em 3-D XYZ coordenadas.

para os “pássaros” que existem no sistema computacional. A interface trabalha com um modelo do corpo humano contido no programa inteligente, construído com algoritmos, sendo apenas necessários seis “pássaros” para capturar o corpo todo.

A seguir, descreveremos a nossa experiência pessoal com a utilização dos *softwares* “Storyboard plus” e “Autodesk 3Dstudio”, visando a criação coreográfica.

O SOFTWARE “STORYBOARD PLUS”

No início dos anos 90 quando começamos a graduação em dança, o mundo passava por diversas transformações decorrentes da inserção de novas tecnologias da imagem e da comunicação em nosso cotidiano. A dança passa então por uma revisão, uma releitura numa nova ótica da poética deste cotidiano cibernético.

Naquele início de década ainda não se falava muito em Internet no Brasil, e nem todo mundo dispunha de computador. Algumas pessoas demonstravam pavor por estar lidando com algo novo que poderia vir, talvez, a substituir o trabalho humano, gerando vários questionamentos na esfera social.

Desde aquele momento, aventamos a possibilidade de unir a criação da dança à novas tecnologias. Já que diversas áreas estavam beneficiando-se dos avanços tecnológicos da informática, da computação gráfica, por quê a dança não poderia fazer o mesmo e usufruir desta nova ferramenta? Vimos que a dança, quer seja nos rituais da Pré-História ou nos rituais gregos, tinha tido um papel fundamental na vida das pessoas, sendo uma importante atividade realizada por todos que integravam a comunidade. Ora, naquele momento da década de 90, observamos que a informática se expandia em diversas áreas, atingindo as pessoas e interferindo na construção do cotidiano social. As pessoas dividiam experiências, relacionavam-se e questionavam a máquina computacional; elas estavam prestando atenção às máquinas, voltavam-se para elas, incluíam-nas no seu dia-a-dia. Por isso era de nosso interesse refletir como poderia a tecnologia informática também redimensionar e ampliar a dança. Contudo, como essas transformações poderiam ocorrer ainda era uma incógnita para nós.

O interesse em novas tecnologias e o contato “caseiro” com o computador, nos fizeram propor um projeto de pesquisa, ao cursar a disciplina “Estudos introdutórios da pesquisa em dança”, que unisse a dança às novas tecnologias. A primeira etapa da pesquisa consistiu na

escolha do *software* a ser utilizado. A partir de algumas conversas com o nosso “assessor em informática”⁸⁶, chegamos ao *software* “Storyboard plus”⁸⁷. Naquele momento, era de nosso interesse encontrar um *software* que nos permitisse coreografar, e, para isso, não adiantava apenas desenhar dançarinos nas mais variadas posições, como nos oferece o “Manequim for Windows”. Buscávamos um *software* que, além de criar os movimentos, apresentasse uma visualização dinâmica, ou seja, o *software* necessariamente teria que possibilitar a animação das imagens. Com o *software* “Storyboard plus” pudemos animar as imagens de uma forma seqüencial, numa técnica similar ao da criação de um desenho animado. Desenhávamos os quadradinhos, que simbolizavam os dançarinos, quadro a quadro. Numa evolução deste processo, utilizamos uma figura humana símbolo, proveniente da biblioteca de imagens do *software*, para representar os dançarinos.

O processo de animação consistia em, após a criação, editarmos a seqüência em que os quadros iriam ser apresentados, favorecendo inclusive, a estruturação de diversas versões coreográficas. A principal vantagem que este *software* nos oferecia era a criação de estudos espaciais coreográficos dinâmicos, já que, durante a graduação em Dança, ao cursarmos a disciplina “Estudo do Espaço”, criávamos muitos estudos espaciais⁸⁸, mas de forma estática.

O resultado com o “Storyboard plus” era dinâmico, mais próximo do real, porque inclusive na etapa da edição equacionávamos, de forma não muito precisa, o tempo para realizar os deslocamentos espaciais. O *software* proporcionava ao coreógrafo uma visão animada do estudo espacial criado. Uma outra qualidade desse *software* é a utilização de alguns recursos para simularmos a iluminação cênica.

Em 1993-94, pudemos dar continuidade à pesquisa intitulada “A utilização da computação gráfica no estudo do espaço coreográfico”, sendo efetuados estudos espaciais coreográficos para diferentes limitações espaciais⁸⁹ como o palco tipo arena, palco tipo

⁸⁶ Refiro-me a José Carlos Oliveira Filho, técnico em informática do Banco Central.

⁸⁷ Mais referências sobre este *software* pode ser encontrado no livro RAMALHO, José Antonio. **Storyboard plus**; guia do usuário. São Paulo: McGraw-Hill, 1991.

⁸⁸ Desenhamos infundáveis retângulos, simbolizando o espaço físico e então, simbolizando nosso dançarinos por “bolinhas”, desenhávamos quadro a quadro seu deslocamento espacial. O que tínhamos no final era uma grande quantidade de quadradinhos no papel, que não nos permitia visualizar de forma satisfatória a coreografia realizada, já que a visão criada era a de cima (como se estivéssemos no teto do teatro e não na platéia) e também porque a forma inscrita no papel não favorecia a percepção das relações espaciais criadas entre os dançarinos, nem o tempo e velocidade que determinada seqüência acontecia.

⁸⁹ Ver as definições de Milly Barranger, quanto a palco italiano, palco tipo arena etc, utilizadas no capítulo I.

picadeiro, um vão central de um shopping além de palco tipo italiano⁹⁰, com números ímpares e pares de dançarinos locomovendo-se em linhas curvas e retas.

Descrevamos os módulos que compõem o *software*. Primeiro o estudo espacial é criado e desenhado graficamente, tela a tela, no módulo chamado “Picture Maker”. A edição das telas criadas é realizada no módulo “Story Editor”. Este módulo, permite ainda a definição da seqüência de exposição das telas a serem apresentadas, o efeito de abertura que terão, o tempo de exposição de cada tela e outras variáveis. Já numa última etapa, utilizando a função “Run story”, você pode visualizar a animação dos estudos criados.

Estes estudos foram, numa primeira etapa, gravados no computador, depois salvos em diskettes e, finalmente, gravados em fita VHS no sistema NTSC, utilizando o aparelho PROPCTV Plus⁹¹. Os três primeiros estudos espaciais foram feitos para palco italiano⁹². No terceiro estudo, criamos recursos no ciclorama, como escadas, argolas, e em uma das laterais do palco, para não apenas utilizar o palco na sua faixa horizontal, mas também em sua verticalidade. Posteriormente, aplicamos um destes estudos na realização do trabalho final da disciplina Coreografia II, “Evaporação Pura”⁹³. O conhecimento espacial prévio, permitido pela visualização do estudo construído com o *software*, auxiliou a compreensão do espaço que cada uma dançarina desenvolveria durante a coreografia, facilitando e reduzindo os ensaios.

No quarto estudo, trabalhamos com o palco tipo arena, considerando quatro visões possíveis. Este espaço tem como característica o fato da profundidade estar sempre relacionada ao local do espectador. A lateralidade pode ser também bastante explorada. Já a altura se restringe a uma faixa horizontal delimitada pela altura dos dançarinos.

No quinto experimento, trabalhamos com um espaço alternativo simulando o vão central do Shopping Barra de Salvador - BA, fazendo-se recair a ênfase do estudo na utilização da altura e da lateralidade que o espaço oferecia (espectadores de todos os lados, recursos como cordas, escadas e cama elástica). Neste estudo, a percepção dos desenhos espaciais depende basicamente da posição do observador.

⁹⁰ Para realização desta pesquisa, foi utilizado um computador PC-AT 486, o *software* “Storyboard plus”, diskettes, fitas VHS, um filmadora e um PROPCTV Plus. Inicialmente, foi feito um levantamento bibliográfico de publicações sobre o espaço na dança e do *software*, essencial à fundamentação teórica. Em seguida, foram realizados estudos de viabilização para melhor utilização do programa.

⁹¹ Este aparelho transforma a informação digital para vídeo.

⁹² Esta delimitação de espaço caracteriza-se por apresentar uma única frente, com a possibilidade de utilização do espaço nas suas variáveis de profundidade, lateralidade e altura.

No último experimento, a limitação espacial foi um palco tipo picadeiro de circo, onde haveria espectadores de todos os lados. Foi também utilizado o recurso de cinco barras verticais fixas, simulando uma concepção cênica criada pelo *Cirque du Soleil* (Canadá) em seu espetáculo “Saltimbancos”, com o objetivo de aumentar as possibilidades de exploração vertical. Surgiram algumas possibilidades de simulação da iluminação cênica. Gostaríamos de salientar ainda que os espaços escolhidos para objetos de estudos apresentavam limitações espaciais próprias e bastante diferenciadas entre si, o que favoreceu uma pesquisa diversificada.

Através dos resultados e das experiências realizadas, percebemos os benefícios da utilização da computação gráfica na dança, como forma de simulação, sendo possível experimentar inúmeras possibilidades de utilização do espaço coreográfico, sem necessitar, para isso, do espaço físico real, dos dançarinos neste espaço, de experimentações exaustivas de desenhos espaciais e ainda do tempo e da disponibilidade de todos os envolvidos no processo. O coreógrafo, depois de criar, testar, escolher, manipular este espaço no computador, pode aplicar, com os seus dançarinos, as soluções coreográficas que mais lhe agradam. O coreógrafo poderá, mesmo que não tenha utilizado o referido programa, registrar espacialmente a sua coreografia em diskettes e posteriormente analisá-la, ou ainda, remontá-la com outros dançarinos. Este registro serve como instrumento auxiliar do coreógrafo e também como **instrumento de preservação cultural histórica**.

Nesta pesquisa, os custos foram baixos em relação à quantidade de experimentações realizadas, permitindo ao coreógrafo um intenso exercício de suas capacidades criativas e lógicas, em concordância com o potencial de economia já descrito e proposto anteriormente neste capítulo por Analívia Cordeiro. Acrescentando-se a isso, os custos da pesquisa foram baixos porque já possuíamos o equipamento necessário, e os que não tínhamos nos foram emprestados, além do que o *software* escolhido não era de custo elevado.

Lembrando Ernst Cassirer⁹⁴, o homem levou muito tempo para passar do estágio do espaço de ação para o estágio de abstração do espaço geométrico, quando então conseguiu representar o espaço. Com os avanços tecnológicos, não apenas representamos mas também simulamos situações reais, manipulando com diversas variáveis. O homem está chegando a um novo patamar tecnológico, o do **espaço simulado** que nada mais é do que o espaço que

⁹³ Esta coreografia foi realizada por três dançarinas. Refiro-me a Ana Carolina Santos, Mayra Nascimento e Fafá Menezes. A apresentação aconteceu na sala 5 da Escola de Dança da UFBA, em 1994.

criamos sinteticamente, um modelo que funciona a partir do que já conhecemos. Estudos complexos são realizados para estabelecer o modelo funcional de uma simulação. Quando simulamos um mar com ondas quebrando, esta simulação funciona respeitando estudos das variáveis que compõem o movimento das ondas, das marés, da lua, etc. Hoje em dia já existem inúmeros *softwares* de simulação, tornando possível ao homem estudar uma situação antes mesmo que ela ocorra⁹⁵. Os objetivos e resultados da simulação são de grande utilidade para a vida humana, e também para a criação na dança. Os resultados desta pesquisa comprovaram isto.

O SOFTWARE “AUTODESK 3DSTUDIO”

Após a experiência da graduação com o *software* “Storyboard plus”, propusemos que o trabalho de conclusão final do curso de especialização em Coreografia fosse uma coreografia totalmente construída sinteticamente. A Escola de Dança da UFBA, naquela época, estava começando a receber seus primeiros computadores e não tinha estrutura para abrigar este projeto. Com a orientação e o empenho da professora Maria da Conceição Castro, conseguimos um intercâmbio entre a Escola de Dança da UFBA e as Faculdades Integradas de Guarulhos (F.I.G.) em São Paulo, que possuíam um excelente e equipado Laboratório de Informática, além de especialistas na área. Por dedicação desta mestra e do Professor Edwin Parra Rocco da F.I.G., o projeto foi viabilizado. O resultado final foi a coreografia “Em Não Lugares” (1995).

Consideramos esta coreografia resultado inicial de uma nova etapa. Havia uma preocupação em apresentar uma dança com características totalmente sintéticas e para isso utilizamos o *software* “Autodesk 3dstudio”⁹⁶. A intenção era abandonar a representação real, de descartar com o espaço físico real e tradicional do palco italiano, de não necessitar de dançarinos humanos, de não conceber de acordo com conformações anteriores, mas de criar uma dança sem limites, em sua representação ou, pelo menos apresentando novos limites, transformando coreógrafos em criadores num novo meio, num novo paradigma de construção e

⁹⁴ CASSIRER, Ernst. **Antropologia filosófica**. São Paulo: Mestre Jou, 1972.

⁹⁵ Os *softwares* de simulação são de grande importância em situações que envolvem grandes riscos ao ser humano, tomando necessário um estudo prévio, como são os casos de pilotagem de avião, novas técnicas cirúrgicas, etc.

⁹⁶ MALHEIROS, Paulo. **Autodesk 3Dstudio: guia completo**. São Paulo: Berkeley Brasil, 1993.

representação. O que era proposto naquela obra sintética de computação gráfica era no nosso entender de dança, já que seus elementos constituintes⁹⁷ estavam todos presentes ali.

Em 1996, tivemos a oportunidade de tornar a coreografia “Em Não Lugares” parte integrante do espetáculo homônimo⁹⁸. O tema do espetáculo era baseado no livro **Não Lugares**, de Marc Augé⁹⁹. Havia duas partes distintas no espetáculo: primeiramente, apresentou-se o vídeo com a coreografia sintética construído com o “3dstudio”, para então, já no palco, vir a coreografia realizada pelos dançarinos humanos. Não havia encontro do sintético com o humano numa mesma cena, apenas possuíam a mesma pesquisa de movimentos e figurinos¹⁰⁰. Para a coreógrafa, já havia surgido a idéia latente de unir os dançarinos humanos aos dançarinos sintéticos, mas naquele momento não era possível encontrar meios para essas idéias, não havia como viabilizar materialmente as cenas.

Nesta experiência, trabalhamos conjuntamente com o Prof. Rodolfo Patrocinio (F.I.G.), criador em computação gráfica, e com o Maestro Ronaldo Lark. Em equipe optamos por utilizar o “Autodesk 3Dstudio”, já que, segundo o Prof. Rodolfo, ele permitia a criação e animação de objetos, dançarinos e cenários, com uma alta qualidade na definição de imagens. Este *software* ainda oferece a possibilidade de efeitos especiais. Uma outra vantagem é “coreografar” todo o movimento que a câmera deverá fazer para capturar a imagem, o que recria uma mesma cena apenas alterando o ângulo. É que há momentos em que a coreografia é realizada pelo trajeto da câmera e não pelos elementos que compõem a cena. Em 1995, este *software* era o que tínhamos de mais avançado, sendo lançado no mercado de *softwares* de animação. Atualmente, o “SoftImage” é bem mais rico.

⁹⁷ Considera-se o espaço, a forma, o tempo e o movimento elementos constituintes da dança. Conforme veremos no Capítulo I História e Fundamentos da Dança - Dança é techné.

⁹⁸ Com uma proposta particular de propor “não lugares” de sentimentos, o espetáculo revelava o homem que vive tão intensamente neste meio tecnológico, aparentemente plástico, sintético, mas que não deixa de ter sua essência humana povoada dos mais variados sentimentos. Participaram do espetáculo “Em Não lugares” os bailarinos: Beatriz Souza, Iara Cerqueira, Kricia Galvão, Larissa Adami, Rita Lagrota, Sérgio Dias e Verusya Correia, apresentado no Teatro “Hora da Criança” em julho/1996.

⁹⁹ AUGÉ, Marc. **Não-lugares**; introdução a uma antropologia da supermodernidade. São Paulo: Papyrus, 1992.

¹⁰⁰ Cabe mencionar que, nesse mesmo período, tivemos a oportunidade de assistir ao espetáculo “Communion” de Isabelle Choinière, no qual as cenas eram todas concebidas de forma híbrida, expondo uma união complexa entre o humano e os componentes tecnológicos. Apenas uma questão nos incomodou em “Communion”: o corpo, muitas vezes, era usado apenas como suporte para o aparato tecnológico, sendo mais um elemento a compor a cena. Talvez por uma visão tradicional, questionamos que o que Isabelle dançava poderia ter sido realizado por outra pessoa que não fosse dançarina, já que os movimentos realizados por ela eram bastante simples, mas pudemos observar que a proposta cênica de Choinière requisitava que o *performer* estivesse, como ela estava, totalmente inserida e adaptada àquele novo contexto. Conhecer Choinière e seu espetáculo nos influenciou e muito a elaborar um novo projeto.

A primeira etapa do trabalho consistiu na elaboração de um *storyboard* de imagens, um roteiro das seqüências coreográficas. A partir deste *storyboard*, começou o processo de criação cênica coreográfica¹⁰¹. A criação das cenas seguia as seguintes etapas: primeiro, o desenho da forma bidimensional do dançarino ou objeto, além do cenário. Nesse módulo, chamado *2dshaper*, o desenho era construído em duas dimensões, e aí tomava forma (*shape*). A seguir, no módulo chamado *3dlofter*, o objeto, ou o dançarino, era transformado de duas para três dimensões. Na seqüência, os objetos criados recebiam textura, cor, materiais no *3deditor*. Somente depois de realizadas todas as fases anteriores é que dava-se a criação da seqüência de animação dos objetos no módulo chamado *keyframer*. Na fase de animação, descrevíamos o percurso do movimento.

Após todas essas fases, o computador era programado para realizar a renderização¹⁰² das cenas, ou seja, transformar a criação no produto final, uma imagem sintética e animada. Os objetos, dançarinos, cenários e iluminação tomavam forma e eram apresentados conjuntamente.

Como experiência pioneira, o produto final não é inteiramente fiel a nenhuma de suas raízes mas surge de sua condição de híbrido. A linguagem da dança mantém-se, o processo coreográfico possui características inerentes a ele, cumprindo todas as fases de um processo coreográfico “real”, só que, neste caso, o meio é que difere. A linguagem da dança somente agora pode utilizar-se da computação gráfica para ser criada, elaborada, formatada, por isso a computação gráfica não se tornou o produto final, mas o meio, substrato tecnológico para uma arte expor seu conteúdo.

O elemento¹⁰³ movimento, essencial à linguagem da dança, pôde ser manipulado tanto por figuras assemelhadas à humana como também por objetos (bolas, prédios, partes do cenário, partes do corpo, uma cabeça com um visor de imagens animadas ou apenas mãos prateadas sinteticamente criadas). A criação dos movimentos ficou submetida à hierarquia construída do

¹⁰¹ Algumas vezes, mostrávamos o movimento para o Prof. Rodolfo, repetíamos em *slow motion* para que ele pudesse captar todos os caminhos do movimento. Em outros momentos, manipulávamos com o dançarino sintético, experimentando movimentos inumanos, possíveis só naquela realidade, como girar inúmeras vezes, flutuar, dar vários saltos mortais etc.

¹⁰² A renderização é a fase onde o objeto desenhado tomará forma e executará o percurso ou movimento determinado anteriormente, ou seja, transforma-se de um desenho para um objeto animado. É uma das fases mais longas do processo de animação, levando às vezes cinco dias para uma cena de apenas 30 segundos ficar pronta.

¹⁰³ Dos elementos essenciais da dança, o mais difícil de controlarmos foi o elemento tempo, pois o *software* e o *hardware* interferem no resultado final com suas resoluções técnicas, mas através de experiências repetidas é possível controlá-lo melhor; pelo escasso tempo que tivemos para as experimentações, não houve oportunidade de ser aperfeiçoado o controle deste elemento.

corpo. Ou seja, um primeiro modelo de dançarino foi criado e era bastante complexo, permitindo inclusive minúcias de movimento humano, a “mão” criada possuía todas as articulações de uma mão humana. Observamos, entretanto, que, com um padrão tão grande de complexidade, os objetos demoravam muito tempo para renderizar, por isso optamos por construir um novo modelo mais simplificado, que renderizasse mais rapidamente¹⁰⁴, mas ele era também tecnicamente inferior, um dançarino meio “duro”.

O *software* permite um grande ganho, inovação, se refletirmos sobre a criação como um todo, principalmente no elemento forma. A possibilidade de criação de cenários é infinita, manipulamos com diversas *nuances* de cores, textura, desenhos. Esta tecnologia facilita ao coreógrafo a visualização dos cenários, dos objetos, sendo que o cenário que está “virtualmente” em sua mente, se atualiza na realidade “virtual”, sem precisar de marceneiros, carpinteiros, eletricitistas, encanadores etc. Há uma facilidade muito grande para se trabalhar com as partes ao invés do todo, coreografar partes de um prédio, partes do corpo, o que seria impossível de acontecer na realidade “real”. É como se nos tornássemos um pouco coreógrafos-frankensteins.

A partir da utilização do *software*, as possibilidades espaciais são infinitas, podendo-se fazer um solo na Lua, dançar na Torre Eiffel, ou simplesmente flutuar num espaço cheio de estrelas... O espaço dinamiza-se, não mais existindo algumas condições limitantes porque não existe o perigo “real”, a “morte real”, o espaço físico concreto. As possibilidades de movimento expandem-se já que são desapegadas do real, tornam-se auto-referentes. Não há a gravidade, por isso não há riscos para os “dançarinos”, não há impossibilidades técnicas corporais e sim novas possibilidades de movimentos.

Ao final das experimentações e quando, enfim, assistimos ao trabalho pela primeira vez num telão, pudemos observar que, em alguns momentos, conseguimos aliar a técnica à emoção, mesmo sendo um trabalho que requisita tanto o aparato tecnológico. Para alguns, o resultado obtido pode ser visto como algo descartado de emoções. Ao nosso ver, conseguimos construir um produto final com poesia própria e específica da sua condição e linguagem de híbrido. A

¹⁰⁴ Perdemos a complexidade, as minúcias de que o primeiro modelo era capaz, o que, em última análise, interferiu na execução das seqüências criadas. Para elucidar um pouco mais, é como se estivéssemos trabalhando com um dançarino não tão bom tecnicamente, meio “duro”, então o coreógrafo mostra uma seqüência de movimento para ele, e ele só consegue executar parte daquela seqüência, por falta de habilidade técnica.

coreografia “Em Não Lugares”¹⁰⁵ consegue emocionar por um simples bater de asas de seres híbridos procurando liberdade, ou ainda pela singularidade de um gestual realizado por mãos que flutuam no espaço, por corpos que se movimentam sem limites orgânicos, superando as condições humanas, trazendo uma imensa satisfação à coreógrafa.

CRIANDO EM REDE: O GERTRUDE STEIN REPERTORY THEATER

A partir do surgimento da Internet, de sua possibilidade de formação de comunidades virtuais, por meio de teleconferências ou de outras formas de comunicações eletrônicas como os *e-mails* e os *chats*, oportuniza-se um novo espaço à criação coreográfica. Com a formação dessas comunidades, como preconiza Rheingold¹⁰⁶, há a possibilidade de muitas ações em duplas ou em grupo de pessoas, ou seja, o trabalho em grupo é facilitado pelas próprias condições espaciais das comunidades formadas no ciberespaço: não necessidade de deslocamento físico, formas sincrônica e assincrônica de comunicação, custos baixos para comunicações distantes etc. A nós coreógrafos, também é oferecida esta possibilidade, o trabalho em grupo, de caráter criativo.

Escolhemos a experiência desenvolvida por Cheryl Faver, diretora do Gertrude Stein Repertory Theater (GSRT) localizado em Nova Iorque, para ilustrar a utilização das novas tecnologias da comunicação e da imagem visando à criação cênica coletiva.

Cheryl Faver conta com o suporte tecnológico da empresa IBM¹⁰⁷, que propõe a tecnologia como instrumento para revolucionar o lugar e o modo do trabalho artístico, principalmente quanto à forma de trabalho coletiva. Muitas companhias de teatro e dança já estão se reorganizando em volta de projetos, considerando a colaboração coletiva e a multidisciplinaridade. A proposta inovadora de Faver é que, utilizando-se desta informática

¹⁰⁵ Esta coreografia, sob o formato de vídeo, foi mostrada primeiramente no auditório do Pavilhão de Aulas da UFBA em dez/95 e, posteriormente, participou de festivais de vídeo como o “Aworan- 2^o Festival de Vídeo da Bahia”, Salvador/BA, 1996, e o World Wide Video Center, Haia-Holanda, 1997.

¹⁰⁶ A comunidade virtual formada pela WELL, como nos revela Rheingold, permite que se possa “contar anedotas, discutir, envolver-se em dialéticas intelectuais, negociar, trocar conhecimentos e apoio emocional, fazer planos e brainstorming, contar mexericos, apaixonar-se, fazer amigos e perdê-los, jogar, namorar, criar algumas obras-primas e produzir muita conversa fiada (...)” In: RHEINGOLD, Howard. **A comunidade virtual**. Lis boa: Gradiva, 1996. p.15.

¹⁰⁷ IBM home page. “Technology is revolutionizing the workplace; the way we work is changing”. <http://www.ibm.com/sfasp/theater.htm> (03/05/98).

colaborativa, na forma da tecnologia do *software* “IBM Person to Person”, possamos experienciar o que ela chamou de teatro virtual.

As produções do GSRT são criadas por teleconferência, trazendo diretores, escritores, desenhistas, atores, dançarinos e outros membros da produção a trabalhar conjuntamente, apesar das restrições de tempo, lugar e dinheiro. Além de trabalharem conjuntamente na concepção do espetáculo, ilustrando técnicas de coreografia, desenhos de cenários, etc, também há a possibilidade de co-atuação entre atores do GSRT com atores situados em lugares longínquos, através da projeção por teleconferência. Uma outra possibilidade é presenciarmos figuras animadas em 3-D dançarem ao lado de dançarinos de carne e osso numa *performance* híbrida. Alguns destes trabalhos desenvolvidos pelo GertrudeSRT podem ser vistos a partir de um *download* no *site*¹⁰⁸.

Estas novas tecnologias colaborativas operam de forma assíncrona, com o *software* “Lotus Note”¹⁰⁹, que permite às pessoas contribuírem e se comunicarem de forma crescente e, de uma forma síncrona, com o *software* “Person to Person”, que possibilita aos participantes, através de um sistema de teleconferência, conversarem e trabalharem face a face em tempo real, independente de suas localizações físicas. A idéia do projeto “é combinar a facilidade e a espontaneidade das chamadas telefônicas com a riqueza dos encontros pessoais. O “Person to Person” empenha-se para dar suporte a “encontros virtuais” – unindo pessoas de forma tão eficiente como uma casual chamada telefônica e eficaz como um encontro face a face”¹¹⁰.

John Reaves¹¹¹ analisa esta experiência proposta pelo GSRT. Reaves revela que o GSRT vem experimentando a tecnologia digital há três anos, tendo começado com um *software* de animação e um de desenho em 3D para assim coreografar, desenhar cenários, fazer o plano de luz, entre outras possibilidades. A intenção principal, no início, era a de pré-visualizar a produção o quanto possível, antes do período de apresentações. A idéia criada por Faver é inovadora pois possibilita um estudo complexo do trabalho teatral em todos os seus setores.

¹⁰⁸ No endereço <http://www.ibm.com/sfasp/3d.htm>, você tem a opção de fazer um *download* para ver as animações nos seguintes formatos Quicktime, MPEG ou AVI movies, é só escolher e depois assistir (03/05/98).

¹⁰⁹ O *software* “Lotus Note” foi criado com base em modelos usados em grupos de trabalho como correio interdepartamental, boletins, biblioteca de dados.

¹¹⁰ IBM home page. “New collaborative technologies”. <http://www.ibm.com/sfasp/nct.htm> (03/05/98): “is to combine the ease and spontaneity of phone calls with the richness of in-person meetings, Person to Person strives to support “virtual meetings”- bringing people together as efficiently as a casual phone call and as effectively as a face-to-face session”. (T.A.).

¹¹¹ REAVES, John. “Theory and practice; the Gertrude Stein repertory theatre”. <http://www.cyberstage.org/archive/cstage13/gstrt13.html> (03/05/98).

Algumas propostas do GSRT consistiam, muitas vezes, em ter o diretor num local do mundo e ter toda a equipe de produção trabalhando com a cenografia, a iluminação, os atores, em Nova Iorque, local do GSRT. Com os dados digitais que recebiam, resolviam problemas, faziam mudanças no cenário, na luz, etc. Reaves faz uma primeira constatação importante: as ferramentas usadas na produção começavam a influenciar a estética do trabalho, o processo tornava-se parte do produto. O objetivo inicial do GSRT era a utilização da tecnologia como suporte das produções físicas tradicionais, só que o que ocorreu é que novas possibilidades formais surgiram e todos da equipe se mostravam bastante seduzidos com isso.

Depois dessa experiência, o GSRT inicia uma série de experimentos “in distance art”: um “fax event” na cidade de Helsinki (criando diálogos gráficos que recriam a ordinária função das máquinas de fax), uma *performance* textual com Douglas Davis (envolvendo *performers* de Genebra e de Manhattan), uma abertura de uma exposição realizada simultaneamente em Viena e Nova Iorque; criaram a “bi-costal music *performance*” (com músicos em Los Angeles e Nova Iorque com platéias em ambos os lugares), e já imaginam a próxima experiência que será uma “multi-site *performance*” com 24 horas de duração e com 12 sites em todo o mundo, revezando-se a cada 2 horas.

Reaves acredita que, por meio dessas experiências do GSRT, a web torna-se um espaço para eventos, “um lugar onde as coisas podem acontecer”¹¹², por duas razões: assim como o ciberespaço da web, o teatro tem sido vivo, inteligente e potencialmente interativo; e porque, entre as formas que são seqüenciadas ou baseadas no tempo, tanto o teatro como o ciberespaço vêm combinando diferentes modos de representação temporal.

Atualmente, é objetivo do GSRT possibilitar a fusão das capacidades da videoconferência (ponto a ponto, vídeo em tempo real e ferramentas colaborativas) com a Internet (múltiplos pontos, plataformas cruzadas, sem encargos internacionais para realizar as conexões) e especialmente com a web. A intenção da proposta é combinar a arte sincrônica (*performance* ao vivo) com formas artísticas assincrônicas (galerias, instalações e livrarias). E os objetivos não param por aí. A equipe já imagina uma narrativa que apareceria na web de forma não seqüencial, como uma novela, ou ainda uma web-narrativa em que teatros de várias partes do mundo dividiriam um grupo de atores, cenários e lugares, contando com uma biblioteca de suportes e situações em comum.

¹¹² REAVES, op. cit.: “a place where things can happen”. (T.A.).

A equipe do GSRT percebe o trabalho que desenvolve como a construção de um estágio mundial, mas há um sentimento de que, mesmo correndo atrás do progresso, sempre estamos muito atrás dele. A equipe prevê que “arte boa neste meio está provavelmente muitos anos no futuro”¹¹³. As experimentações são as próprias recompensas do grupo e em que cada nova ferramenta é usada de maneira que traga uma nova luz na essência da natureza do drama, ou do teatro ou da narrativa.

Cabe, nesse ponto, retomar algumas das características da arte contemporânea: a criação artística coletiva é intermediada pelas novas tecnologias. Gilberto Prado coloca que, a partir da década de 90, há uma intensificação das redes artístico-telemáticas¹¹⁴. Essas redes seriam “novos territórios para o imaginário, que surgem com as máquinas de comunicação”¹¹⁵. Por meio de um acesso simplificado e uma descentralização dos nós das redes, abre-se um novo espaço para conformação do sensível, confrontando assim a arte com a complexa desordem mundial. Este “novo território” cria novas experimentações: “toda atividade artística em rede implica a presença, a perspectiva do outro; nossos sentidos não existem a não ser na medida em que eles são também uma doação do outro”¹¹⁶. Para Prado, “a criação em rede é um lugar de experimentação, um espaço de intenções, parte sensível de um novo dispositivo, tanto na sua elaboração e realização como na sua percepção do outro”¹¹⁷.

O que estes novos dispositivos telemáticos podem oferecer é uma releitura dos objetos e dos processos de criação, embora a diferença entre possibilidade técnica e realização artística seja muito tênue. Consideremos essas manipulações “recentes possibilidades advindas da imagem numérica interativa, da informática e das telecomunicações”¹¹⁸. As redes artístico-telemáticas possibilitam um intercâmbio mediante o qual se abre uma área de jogo, um espaço social lúdico que acentua o sensível e as estratégias de partilha, procurando articular, no trabalho artístico, as experiências do indivíduo confrontadas com uma realidade complexa e em movimento, com a desordem do mundo e a de cada um em particular. Trata-se, com efeito, de “uma *mise-en-scène* de diferentes imaginários, que não precisam se sujeitar às exigências de uma

¹¹³ REAVES, op. cit.: “good art in this medium is probably many years in the future”.(T.A .).

¹¹⁴ PRADO, G. As redes Artístico-telemáticas. **Revista Imagem**, São Paulo, Editora da Unicamp, n. 3, dez. 1994.

¹¹⁵ PRADO, op. cit., p.41.

¹¹⁶ Id., ibid., p.43.

¹¹⁷ Id., ibid., loc. cit.

¹¹⁸ Id., ibid., p.41.

formalização estrita e anterior, de um sistema fechado de arazoamentos e de práticas”¹¹⁹. O que se possibilita é uma nova liberdade permitida por novos dispositivos, que fazem com que novos sentidos sejam vividos.

Alteram-se o processo e o produto final artístico, e a obra é projetada e realizada levando-se em conta diferentes e mundiais significações, sensibilidades globais, todas encontradas num só aparato. Seria função do artista exprimir essa relação com o mundo, através e com o outro, ocupando uma posição inédita. Na rede, há substrato para a criação artística porque, além do ineditismo muitas vezes perseguido pelos artistas, há lugar para virtualizações a partir de uma ferramenta que, a princípio, serviria para outras finalidades, ou seja, há lugar para a ótica particular do artista, a sua releitura significativa, só que “outras” sensibilidades interferem e conjuntamente operam em direção ao processo e produto artístico. Neste processo de produção artística cada artista é um mestre temporário da situação, um co-ator num sistema participativo com certos graus de liberdade e de possibilidades. Seria característica deste processo de trabalho uma mobilidade que constantemente desloca seus participantes. Ao interferir, o artista desloca todo o grupo, sensibiliza e, ao mesmo tempo, aguarda a próxima intervenção por parte do “outro”. A função é de co-autor/espectador/propulsor.

Seriam ainda requisitos ao trabalho em rede, segundo a idéia proposta por Prado, a complementaridade, a colaboração, o empenho, o espírito de exploração e intervenção entre os artistas envolvidos, além de “estratégias de processo e de convites” que favoreçam e estimulem a criação. Dar importância às singularidades seria uma dessas estratégias, mas sempre construindo o trabalho de forma conjunta, voltado para o interesse do projeto do grupo.

Em nossa visão, o que mais distingue o processo artístico-telemático dos processos artísticos anteriores é a pluralidade subjetiva e a intensa interatividade oferecida, o que incita o “outro” a interferir, criando colaborativamente. O coreógrafo, anteriormente, mesmo tendo uma equipe de múltiplos profissionais ao seu dispor, criava a partir de sua subjetividade singular. Neste atual estágio, a obra não é mais particular, solitária, reveladora de apenas uma única e intensa sensibilidade e subjetividade. O ideal artístico vivido pelas redes artístico-telemáticas é o da plurivocalidade à monovocalidade, da comunhão dos espaços virtuais à solidão, numa grande criação coletiva mundial, havendo um deslocamento e uma interferência das subjetividades locais em prol da criação e do compartilhamento de uma grande subjetividade mundial.

¹¹⁹ PRADO, op. cit., p.42.

DANÇA INTERATIVA

A quarta linha de hibridação que abordaremos é a dança interativa.

Robert Wechsler, diretor do grupo Palindrome¹²⁰ (Nuremberg, Alemanha), ressalta que a dança não se tornou interativa, pois desde a sua origem ela já possuía características interativas, não tão incisivas como neste momento. O homem da Pré-História já dançava e interagia com seu grupo, com os sons dos tambores, com seus deuses, o que o levava a uma profunda comunhão e êxtase.

O que muda, no estágio contemporâneo, é o tipo de interação, permitindo que a dança alcance novos patamares, não precisando estar submetida às outras artes, assim como esteve com a música por tantos séculos. A interatividade contemporânea, à qual Wechsler se refere, é a mesma explicada por Lemos: “a noção de interatividade está diretamente ligada aos novos *media* digitais. O que compreendemos hoje por interatividade, nada mais é que uma forma de interação técnica, de cunho **eletrônico-digital**”(grifo nosso)¹²¹.

Se observarmos a História da Dança, constatamos que o processo coreográfico não se tem alterado desde a Antiguidade. Ele é um processo cinestésico, corporal, que permite que um corpo humano passe informações à um outro. Com o surgimento das novas tecnologias, novas formas de transmissão e criação coreográfica se tornam disponíveis ao coreógrafo, quer seja pela utilização de *softwares* ou do espaço da web. Em primeiro lugar, eclodiram as instalações interativas, e pudemos vê-las nas Bienais. Eis que neste momento

¹²⁰ O Palindrome foi fundado em 1982 na cidade de Nova Iorque, mas atualmente está localizado em Nuremberg, na Alemanha. Desde 1987, o Palindrome vem pesquisando em como utilizar conceitos da ciência e da tecnologia no campo da arte, como, por exemplo, na coreografia DNA (1981) em que a dança foi construída numa escala do modelo da molécula do DNA. O grupo atual é formado por 4 cientistas e artistas alemães, suíços e americanos, embora em suas *performances* o número chegue a 13 ou mais, com a participação de dançarinos, atletas, músicos, artistas visuais, etc.

¹²¹ LEMOS, A. Anjos interativos e retribalização do mundo. In: **Tendências XXI**, Lisboa, n.2, set. 1997, p. 19-29. Ou ainda em <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/interc.html> (23/08/99).

surgem, na área da dança, grupos preocupados em pesquisar a interatividade como mais uma condição a ser considerada no processo criativo. Há três grupos bastante importantes nesta área: o Troika Ranch¹²² (Nova Iorque, E.U.A.) que tem como diretores Mark Coniglio e Dawn Stoppiello, o Riverbed (N.Y.), de Paul Kaiser e Shelley Eshkar, e o Palindrome, citado aqui anteriormente, do diretor Robert Wechsler.

Wechsler¹²³ define dança interativa como “uma dança na qual o *performer* trabalha num meio que influencia outro, e este último altera a próxima ação do *performer*”¹²⁴. Ele ressalta quatro características da dança interativa realizada contemporaneamente: interação direta entre o movimento dos dançarinos e outros mídias, como a iluminação, a música, projeções, etc; o papel ativo da platéia que interfere através de seus deslocamentos e movimentos na *performance*; a sua qualidade particularmente espontânea e por último, a facilidade em expor padrões complexos de movimento e outros aspectos da dança através dos mecanismos interativos utilizados.

É importante ressaltar que dança interativa não se define meramente por ações captadas por sensores e convertidas digitalmente para os computadores. O conceito é mais abrangente, já que envolve a ação realizada pelo *performer* num meio que, convertido em dados, interfere num outro meio, dando prosseguimento ao processo de retroalimentação que vai retornar ao *performer*, influenciando-o em sua próxima ação.

Classificamos os sistemas interativos utilizados em **sistemas baseados no *frame-grabbing***, sistemas que utilizam **eletrodos corporais** e sistemas **complexos integrados**. Todos estes sistemas utilizam *softwares*, assim como os experimentos de Cunningham e os de outros coreógrafos abordados nesta dissertação, mas neste caso os *softwares* compõem o processo interativo de retroalimentação, em que o *performer* ou a platéia “alimenta”-o com dados.

Os **sistemas baseados no *frame-grabbing*** são sistemas em que o computador recebe dados que foram capturados em vídeo. Após a captura os dados são lidos pelo *software* e interferem em outras mídias. Um dos exemplos deste tipo de sistema é o *software* “TouchLines” que permite que o dançarino toque com os seus movimentos linhas

¹²² Mais informações sobre este grupo podem ser encontradas em http://www.art.net/Studios/Performance/Dance/Troika_Ranch/TroikaHome.html (05/03/99).

¹²³ WECHSLER, Robert. “Computers and art: a dancer’s perspective”. <http://ourworld.compuserve.com/homepages/palindrome/term.htm> (05/03/99).

¹²⁴ WECHSLER, op. cit.: “one in which a performer working in one medium effects changes in another which in turn effect the next action of the perform”. (T.A.).

sensíveis criadas no vídeo e assim, ao tocar essas linhas, o som, a música, a luz e as projeções se alteram. Uma linha pode ser controlada apenas pelo movimento de um dedo, outra requer que o dançarino use toda a profundidade do espaço para que aconteça uma mudança.

Outro *software* criado pelo Palindrome foi o “Press Escape”, que permite que controlemos projeções, música e texto gravado a partir de dois parâmetros: um pode ser a posição dos dançarinos no palco, outro pode ser a posição entre eles. No primeiro caso, cada dançarino pode controlar um diferente instrumento musical, no segundo caso, a distância entre eles pode ser usada para controlar o volume da música. Outro exemplo de utilização deste *software* é a partir da captura de imagens feita por duas câmeras: uma captando os dançarinos e outra captando os movimentos do público. Constrói-se, então, uma sinfonia musical interativa, em que dançarinos e platéia colaboram caoticamente mas participativamente entusiasmados. Exemplos de coreografias criadas pelo Palindrome, utilizando este tipo de sistema são “S.E.T.I.” e “Minotaur”.

Os **sistemas baseados em eletrodos corporais** utilizam uma relação mais próxima entre corpo e prótese. Na coreografia “Heartbeat Duett”, os dançarinos do Palindrome vestiam eletrodos torácicos e transmitiam, enquanto dançavam, as batidas dos seus corações, sendo esses dados captados, e transformados então, em notas musicais. Em “Elektroden”, o público pôde escutar os impulsos elétricos gerados pela contração muscular do dançarino. Como, em cada movimento, diferentes músculos se contraem e se relaxam, uma sinfonia corporal musical foi criada. Nessa coreografia, a iluminação também foi controlada pelos impulsos dos músculos do dançarino. Wechsler chama atenção para que percebamos que, neste estágio, é a música e as luzes, que seguem a dança, alterando uma subordinação anteriormente vivida pela dança em relação às outras artes¹²⁵.

Outro exemplo é o sistema interativo “MIDI-dancer”. O grupo Troika Ranch trabalha com este sistema, que consiste num *software* que mede os graus de angulação em diferentes articulações corporais, para após captar estas informações mediante sensores/eletrodos, transformá-las em sinais do tipo MIDI (*Musical Instruments Digital Interface*), alimentando o *software* e produzindo sons diferentes para a *performance*, ou, ainda, permitindo mudanças na iluminação ou em imagens que estejam sendo projetadas. O sistema consiste em oito sensores e

¹²⁵ Esta ordem das coisas se altera a partir de Cunningham, que evidenciou a essência da dança, o movimento, separando-a das outras artes.

apenas um transmissor. Quando o dançarino se movimenta os sensores localizados em cada pulso, cotovelo, quadril e joelho, mandam informações para o transmissor que está localizado na cintura, o qual envia para o computador os comandos de luz, música ou vídeo. Para Stoppiello, um dos diretores do Troika Ranch, quando um dançarino está vestido com o “MidiDancer”, ele não é apenas um dançarino mas também um coreógrafo, um técnico e um compositor, e a sensação é a de que seu corpo é maior do que ele realmente é, proporcionando uma sensação inacreditável.

Estas tecnologias inicialmente foram usadas principalmente em dois campos: primeiro, na área de pesquisa de biomecânica e ergonomia, o que muito auxiliou a área médica, militar e de esportes, e, num segundo momento na área de efeitos especiais de animação, em filmes e jogos de computador e também nas empresas de publicidade. Por ser caro, este tipo de tecnologia dificilmente seria utilizado por dançarinos e coreógrafos. Entretanto, nos últimos anos, muitos artistas digitais vêm trabalhando juntos no mundo inteiro, dividindo conhecimentos e experiências. Sharir é um desses pesquisadores-coreógrafos, e recentemente, no 7º. Simpósio Bial de Arte e Tecnologia (março/1999) do Connecticut College, apresentou um protótipo que vem desenvolvendo. Nesta apresentação, ele utilizou um “MIDI dance surface” que consiste num sistema de sensores corporais múltiplos. A partir dos movimentos corporais, é possível colher dados e, então, enviá-los para um sistema de registro de rastros corporais em vídeo. O vídeo, por sua vez, ligado ao computador, lê os dados e cria dançarinos ciberhumanos. Numa última etapa, os dançarinos, criados a partir de Sharir, eram projetados numa grande tela e interagiam com o próprio coreógrafo.

Os **sistemas complexos integrados** foram criados pelo grupo Riberbed¹²⁶. Recentemente, em colaboração com a Merce Cunningham Dance Company, o grupo apresentou o trabalho “Hand Drawn Spaces” numa convenção da Association for Computing Machinery’s Special Interest Group on Computer Graphics (SIGGRAPH), na Flórida. Cunningham e o Riverbed usaram uma combinação engenhosa de sensores sensíveis à luz, câmeras ópticas, “motion capture”¹²⁷ e técnicas de projeção com imagens

¹²⁶ O Riverbed é um pequeno grupo de artistas multimídia fundado em 1994 e que vem trabalhando com experientes e famosos coreógrafos como Merce Cunningham e Bill T. Jones.

¹²⁷ O “Motion Capture” é um *software* que possibilita gravar o movimento corporal e representá-lo em três dimensões no meio computacional.

em tamanho real dos dançarinos, para criar uma dança impossível de ser realizada no palco. Clarinda Mac Low¹²⁸ mostra que, através desta experiência, Cunningham pôde utilizar algumas idéias sobre espaço e movimentos em novos lugares. Com Bill T. Jones, o Riverbed criou a coreografia “Ghost-Catching” que consistia na improvisação de apenas um dançarino mas que resultava na projeção de múltiplas personagens virtuais que surgiam a partir da dança do solista.

Wechsler¹²⁹ considera que estamos apenas começando a entender e a utilizar a interatividade eletrônica na dança, mas já se percebe que há uma notável mudança no papel do público, que passa de passivo espectador a ativo colaborador. Ele observa três tipos de interação nestes experimentos: a interação artista-artista, quando, por exemplo, músicos tocam juntos uma mesma música; a interação artista-ele mesmo, quando o artista utiliza sistemas que amplificam sua própria expressão em outros meios, e a interação artista-plateia, quando a plateia pode interagir na *performance* ao vivo ou numa instalação interativa.

Os caminhos, nesta nova área da Arte, ainda não são muito claros e ainda bastante experimentais. Torna-se bastante instigante ao artista, já que há a possibilidade de unirmos o mundo intuitivo e criativo inerente às artes, com o mundo analítico e racional do saber científico. Acrescentando-se a isso, Clarinda MacLow concebe que nós, coreógrafos, não estaríamos querendo competir com a tecnologia mas sim aprendendo a subvertê-la para usá-la como arte.

Tanto Wechsler como Stoppiello ressaltam a importância de fazer com que estes sistemas interativos estejam disponíveis ao maior número de artistas interessados, tornando-os mais simples e acessíveis a qualquer pessoa com um certo treino e familiaridade com o computador.

Usando estas tecnologias, estamos expandindo as possibilidades dos campos de pesquisa na linguagem da dança e ampliando nossa plateia. Mac Low acredita que, em breve, e com o acesso facilitado à tecnologia e à Internet, milhares de pessoas poderão, mesmo com poucos recursos ou mobilidade limitada, ter acesso as idéias e sentimentos

¹²⁸ Mac LOW, Clarinda. “Dancing technologies”. <http://www.danceonline.com/news/dancingtech.html> (10/01/99).

¹²⁹ WECHSLER, op. cit.

que a dança pode propiciar, além disso poderão compartilhar, enquanto platéia fascinada e desejosa de novas imagens, tecnologias e experiências, da experiência cinestésica de um dançarino.

POR UMA CONCEPÇÃO COREOGRÁFICA HÍBRIDA

A última e quinta linha de hibridação entre dança e tecnologia, proposta nesta dissertação, é a possibilidade contemporânea de concebermos coreograficamente utilizando, além dos recursos tradicionais¹³⁰ à prática cênica, os recursos advindos das novas tecnologias da comunicação e da imagem.

Cabe ressaltar que se a dança já era híbrida ao se unir em outros momentos históricos a diversas linguagens, no contexto atual se propõe uma nova forma híbrida, com possibilidades cênicas e corporais que não existiam até então. Exemplifiquemos. Quando temos um dançarino humano¹³¹, realizando movimentos, de modo sincrônico, com seis pares de mãos sintéticas projetadas em televisores, não estamos utilizando só o corpo humano constituído nos moldes já conhecidos nem estamos concebendo cenicamente apenas com os recursos cenográficos tradicionais. Criamos novas conformações corporais, através dos cibercorpos, temos novas possibilidades cenográficas a partir dos cenários virtuais, há possibilidades de interação, mediada pelos computadores, entre *performer*-recursos cênicos.

Cabe a nós coreógrafos, refletirmos sobre os modos de concepção formal de um espetáculo. Consideramos que a criação das imagens que comporão um espetáculo é a primeira e essencial etapa na construção dele; se levarmos em conta os novos modos de produção tecnológica da imagem, visando incorporar estas novas formas em nossas concepções, teremos a oportunidade de experimentar com esses novos recursos.

Para Edmond Couchot¹³² vivemos num estágio em que o destino da imagem é daqui em diante numérico. No nosso caso o que sugerimos não é uma concepção cênica totalmente sintética, tecnológica, só numérica, uma vez que, depois da experiência da coreografia “Em Não Lugares”(1995), totalmente sintética, pudemos observar que há uma

¹³⁰ Como os recursos de iluminação, figurino, trilha musical, além dos dançarinos.

¹³¹ Estamos nos referindo ao dançarino Itamar Sampaio na cena “HIPERMãos” do espetáculo “HÍBRIDA”.

¹³² COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação. In: PARENTE, André (Org.) **Imagem-máquina**; a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.

poesia, uma transcendência do real, que só o dançarino, pela sua constituição humana, é possível de realizar, e que não será nunca modelizável pelas máquinas de simulação. Na mesma vertente há algo na essência do tecnológico impossível a nós humanos. Mais interessante que apenas o tecnológico ou o humano é o encontro que permite o momento híbrido constituído por componentes numérico e não-numérico, pois daí vem o grande potencial liberador.

As possibilidades de elenco são ampliadas para nós coreógrafos: dançarinos humanos, dançarinos sintéticos e dançarinos híbridos. Os dançarinos humanos possuem corpos com limitações técnicas, extenuam-se ao esforço físico contínuo, e estão submetidos às leis da gravidade, mas que possuem um poder de transcendência pertinente só a eles. Os dançarinos sintéticos podem ser manipulados sem nenhum tipo de limite físico, não apresentando exaustão ao trabalho. Os dançarinos híbridos são resultado da união de componentes sintéticos e humanos, oportunizando-se um encontro de partes que se adicionam e se complementam, redimensionando e questionando o que seriam corpos que dançam.

O artista híbrido, um *cyborg*, teria em sua constituição este encontro entre o digital e o analógico, entre arte tradicional e arte eletrônica, sendo capaz de transformar sua subjetividade tanto em formas modelizáveis ou não modelizáveis, como na união delas, em novas formas híbridas. Estas formas, por sua vez, revelam a relação simbiótica entre artista e tecnologia, condizente com o que Joël de Rosnay nos propõe como característica socio-temporal contemporânea: “a nova sociedade se organiza mais em redes do que em pirâmides de poder, mais em células interdependentes do que em engrenagens hierárquicas no seio de um ecossistema informacional (...)”¹³³. A dança híbrida revela, assim, da modalidade da relação homem-máquina dentro deste ecossistema informacional.

Julio Plaza ressalta que, dentro desta nova poesia sintética¹³⁴, temos novos determinantes que incidem sobre a criação artística e o imaginário contemporâneo. Plaza entende que há o surgimento de uma poética numérica e sintética, sendo por meio dela que os artistas são capazes de atualizar o virtual contido no simbólico, criando estruturas e linguagens próprias, utilizando

¹³³ ROSNAY, Joël de. La révolution informationnelle. **Le Monde Diplomatique**, Paris, Hors Serie, 1996. p.32.: “la société naissante s’organise en réseaux plutôt qu’en pyramides de pouvoirs, en cellules interdépendantes plutôt qu’en engrenages hiérarchiques au sein d’un écosystème informationnel”. (T.A.).

¹³⁴ Ele descreve como nova poesia sintética, a capacidade para a invenção e introdução de novas formas e não pela reprodução do existente.

imagens de terceira geração¹³⁵. Essas imagens seriam criações sintáticas e sintéticas, sem referencial no mundo, tornando assim o imaginário e o simbólico verdadeiros ícones de linguagem, criados pelo artista como imagens auto-referentes. Surgem daí, desta raiz, as poéticas “como exploração e síntese dos diversos esquemas criativos”¹³⁶, em que, ao artista, são oferecidas “possibilidades combinatórias e interativas tanto quanto o esgotamento do campo dos possíveis”¹³⁷. Também há o advento de poéticas da distância “como comunicação e transculturação de signos, eventos e efeitos estéticos”¹³⁸ de efeitos globalizantes.

Dentro do processo criativo das imagens de terceira geração, teríamos músicos, poetas, arquitetos, artistas gráfico-visuais e infografistas que, desvinculados do “real”, traduziriam seus universos simbólicos em neolinguagens, de caráter sintático e transductor, privilegiando os processos simbólico-icônicos, a forma e a estrutura. A partir das imagens de terceira geração, é oferecida aos artistas uma potencialização no espaço da criação do simbólico e do imaginário. O momento é o de construção de novos elementos simbólicos. E não é papel do artista revelar o mundo ao mundo, antevendo-o? Em cada artista se encerra uma nova forma, uma metalinguagem como proposta de tradução do mundo. Com as imagens de terceira geração surgem formas de interpretação e de respostas ao imaginário contemporâneo.

“HÍBRIDA”

Almejando pesquisar e desenvolver uma concepção coreográfica híbrida própria, continuamos nossa trajetória artística iniciada na graduação. O que se seguiu à experiência do espetáculo “Em Não Lugares” foi a proposta do espetáculo “HÍBRIDA”¹³⁹. As cenas de “HÍBRIDA” surgiram muitas vezes durante as aulas do Mestrado em Comunicação e Cultura Contemporâneas da FACOM, ou ainda, a partir de discussões com o nosso orientador, Prof.

¹³⁵ Júlio Plaza afirma: “Depois das imagens de tradição pictórica, das imagens pré-fotográficas e das imagens fotoquímicas (foto e cinema), surgem as Imagens de Terceira Geração, ou seja, as chamadas Imagens de Síntese, as Imagens Numéricas e as Imagens Holográficas” (As imagens de terceira geração, tecno-poéticas. In: PARENTE, A. (Org.) **Imagem-máquina**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996. p. 72-88).

¹³⁶ PLAZA, op. cit., p.88.

¹³⁷ Id., ibid., loc. cit.

¹³⁸ Id., ibid., p.88.

¹³⁹ Participaram do espetáculo “HÍBRIDA” os bailarinos Beatriz Souza, Flávia Lopes, Itamar Sampaio, Iara Cerqueira, Larissa Adami e Verusya Correia. Para mais informações sobre este espetáculo, acessar <http://www.facom.ufba.br/cyber/ludmilla/index.html> (05/03/98).

Dr. André Lemos. Ele compreendia nosso entusiasmo com as novas tecnologias, mas sempre destacava a qualidade intransponível que um dançarino humano tem de nos emocionar.

Viabilizamos “HÍBRIDA” em 1997, enquanto um espetáculo cujas cenas uniam os componentes humanos aos sintéticos. Queríamos revelar uma certa artificialidade que nos cerca e que está introjetada em nossos corpos, em nosso modo de viver e de habitar o espaço social contemporâneo. Assim, nesta oportunidade, surgiu uma nova concepção cênica, alcançando a hibridação de corpos e de espaços. O exercício coreográfico realizado foi enriquecedor. Além das questões habituais da criação de uma coreografia, tivemos que lidar com esses novos componentes, os componentes tecnológicos que comporiam a cena.

Em “HÍBRIDA” evidenciamos a importância e a utilização do corpo como instrumento técnico dividindo a cena com outros componentes sintéticos, sem entretanto comprometer a poética da dança. Uma das propostas de “HÍBRIDA” foi de unir o espaço cênico tradicional da dança a este espaço que se oportuniza na contemporaneidade, o ciberespaço¹⁴⁰. O ciberespaço poderá tornar-se um dos espaços possíveis/paralelos para a dança vez que, por meio dele, manifestamos, além de palavras, a linguagem do movimento. Isto é muito interessante, desde quando rompe com cristalizações anteriores, estimulando o coreógrafo que passa a dispor de uma nova possibilidade espacial em suas explorações cênicas. Da união do espaço físico tradicional com o ciberespaço surge uma terceira possibilidade, o espaço híbrido. Observamos que, mais interessante do que apenas utilizar as imagens sintéticas de computação gráfica criadas através dos *softwares* para apresentar as coreografias era a sua união ou interação com o componente humano, formalizando uma concepção cênica híbrida.

Neste espetáculo, pudemos experimentar duas possibilidades de ciberespaço: o espaço sintético criado por computação gráfica projetado em tela e televisores e a Internet, que se tornou tanto um “lugar” para a exibição do próprio espetáculo¹⁴¹, como também componente cênico constituinte do cenário. Além das possibilidades de ciberespaço utilizadas em “HÍBRIDA”, não experimentamos ainda as novas tecnologias colaborativas que transformam o espaço da Internet em lugar de trabalho coletivo, ou seja, ainda não tivemos a oportunidade de criar com coreógrafos e artistas de outras partes do mundo.

¹⁴⁰ Michael Benedikt define ciberespaço como um novo universo, um universo paralelo, criado e sustentado pelo mundo dos computadores. Ver BENEDIKT, Michael. **Cyberspace: first steps**. Massachusetts: MIT Press, 1992.

¹⁴¹ Durante a 1ª. Digital@rteBahia, promovido pelo Instituto Goethe - Salvador, o espetáculo foi mostrado ao vivo pela Internet.

Depois da experiência do vídeo “Em Não Lugares”, tivemos vontade de trabalhar só com os dançarinos sintéticos em cenários criados artificialmente, com todas as variáveis sob controle. Sequer necessitaríamos de um espaço físico real para ensaios a não ser o próprio computador, instalado em casa, e o *software*. Mas percebemos a tempo que sentiríamos falta deste componente não modelizável que só cabe aos humanos, a emoção. Além do que, construir uma cena onde elementos sintéticos interajam com o elemento humano, produz uma nova conformação do sensível pertinente a esta hibridação, um emocionar pelo humano, pelo sintético, e mais do que isso, pelo encontro entre eles. É isto que não podemos deixar de considerar ao construirmos uma concepção coreográfica que se propõe híbrida de dança e novas tecnologias: há uma poesia própria que deve ser pesquisada, construída e exposta.

O que faz “HÍBRIDA” se distinguir de outros espetáculos que já dançamos ou coreografamos? O que o faz um espetáculo tecnologicamente novo e híbrido em sua concepção formal? Em “HÍBRIDA”, utilizamos somente música criada por computadores, inclusive os sons característicos do *modem*, o figurino tentava expor o processo de “cyborgização”¹⁴² que vivemos, para isso utilizamos diskettes e plásticos como matéria-prima, além de tecidos sintéticos, fios, unhas artificiais, etc. A partir desses fundamentos, o espetáculo foi composto de 5 (cinco) cenas coreográficas. Dentro da linguagem da dança, utilizamos a dança contemporânea e também a técnica circense. Já na linguagem tecnológica, utilizamos a computação gráfica (*softwares*: “Autodesk 3Dstudio”, “Adobe Premiere”, “Photoshop”), além de vídeo, monitores de TV e conceitos ligados ao uso da Internet.

O espetáculo iniciava com a distribuição dos “hiperprogramas” em diskettes, por uma dançarina humana; nesses diskettes havia várias informações a respeito do espetáculo, além de fotos, os programas não estavam disponíveis em outro suporte ou forma, implicando que a platéia utilizasse um computador para lê-lo. A primeira cena, intitulada “HIPERMãos”, mostrava um dançarino prateado surgindo de uma cratera de diskettes. O

¹⁴² Ver LEMOS, André. Bodynet e netcyborgs: sociabilidade e novas tecnologias na cultura contemporânea In: RUBIM, A., BENTZ, I., PINTO, M. (Org.) **Comunicação e sociabilidade nas culturas contemporâneas**, Rio de Janeiro: Vozes, 1999. p. 9-26. Ou ainda em: “Cyborgização” da Cultura Contemporânea. <http://www.facom.ufba.br/cyber/lemos/cyborg.html> (05/01/98).

corpo do dançarino era composto por seu corpo humano, subtraído de suas mãos, escondidas pelo figurino, e também por seis pares de mãos sintéticas¹⁴³ e prateadas, que estavam sendo projetadas nas televisões. A idéia era que o público conseguisse totalizar a figura do corpo dançarino, somando sua parte humana com a sua parte sintética, assim propomos o nosso cibercorpo.

Em um terceiro momento, duas dançarinas de características físicas semelhantes e figurino idêntico, para que se formalizasse que uma era clone da outra, dançavam uma música constituída com sons e ruídos característicos da utilização do *modem* no momento em que estamos acessando a Internet. A técnica utilizada nos movimentos foi um misto de técnica contemporânea com a técnica circense de acrobacias e pirâmides. Esta cena recebeu o nome de “dançando com meu clone a música do meu *modem*” e expôs a duplicação de corpos humanos como temática tão contundente e cotidianamente explorada.

Em “discurso de um(a) cyborg”¹⁴⁴, uma personagem apresentava os componentes artificiais que o caracterizavam como um *cyborg*, a roupa de diskette, o cabelo azul, a pulseira-*modem*. A intenção era expor que não existe mais “o homem puro”, desprovido de tecnologias. O público se surpreende ao se perceber também como um *cyborg*, construído pela cultura e pela tecnologia. O cyborg tem como plataforma física para exposição do seu discurso um PC¹⁴⁵, e, em cena, trava com ele uma relação íntima. O computador assume várias funções transformando-se em sua cama, seu espelho, além de um poderoso aparato para dialogar com outros *cyborgs* por meio da sua conexão, em tempo real, com um *chat*. O chat foi exibido num telão, e é de nossa intenção que futuramente pessoas da platéia também interfiram na cena, expondo seus próprios discursos.

Na cena final intitulada “dueto híbrido”, dois dançarinos, um humano e feminino e o outro sintético e masculino¹⁴⁶, realizavam um dueto no qual, mediante a coreografia, o diálogo entre os dois era estabelecido. A dançarina humana dançava no espaço físico real, o dançarino sintético era projetado num telão, e ambos compartilhavam o espaço cênico híbrido. Entre eles,

¹⁴³ Construídas através do *software* Autodesk 3Dstudio, pelo Prof. Rodolfo Patrocínio da F.I.G. - Guarulhos -SP.

¹⁴⁴ A cena “discurso de um(a) cyborg”, foi baseada nos artigos escritos por André Lemos sobre o processo de “cyborgização” por que vem passando o homem, já descrito aqui anteriormente. Na construção coreográfica, havia uma preocupação de indicar alguns componentes constitutivos do cyborg, como roupas, peruca, sapatos, até uma pulseira-*modem* que revelava a relação do dançarino com a Internet, seu acoplamento à rede. Aliás a relação que o “cyborg” mantém com o seu computador é íntima, sensual, cotidiana e vital. O cyborg se compõe com artificialidades, e não conseguiria, assim, viver sem elas.

¹⁴⁵ Sinônimo de personal computer, ou seja, comput ador pessoal.

explicitava-se um sentimento de busca do amor, da vontade do encontro, das idealizações que envolvem um homem e uma mulher, do encontro entre o humano e o tecnológico.

O espetáculo “HÍBRIDA” remete-se incisivamente ao corpo, expondo a artificialidade que nos cerca e que, em sua grande maioria, está “aderida” ou “introjetada” ao corpo biológico: o corpo está em foco, a tecnologia que o reconfigura também.

Nesta prática coreográfica híbrida, o corpo que dança está cada vez mais se especializando e dialogando com a máquina, algumas vezes de forma imperceptível, outras vezes de forma mais marcante. O que não podemos deixar de afirmar é que há um novo corpo sendo aprimorado, evoluindo a partir de coreógrafos como Choinière, Stelarc, Sharir. Este corpo procura a sintonia e o diálogo com a tecnologia, em alguns momentos introjeta-a, já, em outros, habita o ciberespaço.

A partir das reflexões teóricas pertinentes a alguns conceitos que estão sendo amplamente discutidos na contemporaneidade, como ciberespaço, *cyborg*, espaço híbrido, é que “HÍBRIDA” foi realizado, atualizando-se sob forma de espetáculo, resultado da proposta de união entre dança e novas tecnologias da imagem e da comunicação. O espetáculo “HÍBRIDA” é um exemplo de um espetáculo de ciberdança. E é também um experimento de concepção coreográfica híbrida.

PROCESSO COREOGRÁFICO: O EMOCIONAR PELO HÍBRIDO

Conceber hibridamente dispõe o coreógrafo para um exercício novo. Coreografar por exemplo um dançarino que possui 7 pares de mãos, coordenando mãos humanas e sintéticas, implica considerarmos que o cibercorpo pode ser múltiplo e assumir inúmeras versões¹⁴⁷.

Ao coreógrafo o momento de descoberta da “poesia do híbrido” é fascinante, somos tomados pela emoção de algo que nunca foi nos revelado ou mostrado anteriormente; estamos ainda descobrindo como este híbrido nos emociona e nos toca. Ele é revelador da nossa condição humana, simbiose entre homem e tecnologia.

¹⁴⁶ Gravado a partir de um dançarino humano, Itamar Sampaio, e posteriormente tratado pelo *software* “Adobe Premier.

¹⁴⁷ Esta idéia vem sendo bastante explorada pelo *performer* Stelarc, quando por exemplo, propôs um terceiro braço que se movimenta a partir dos movimentos de seus músculos abdominais. Recentemente, Stelarc desenvolve um projeto em que,

Conceber cenas híbridas implica, em muitas vezes, lidar com aspectos não totalmente conhecidos das novas tecnologias da comunicação e da imagem, inclusive seus acasos, quando por algum motivo, sabe-se lá qual, uma animação de um dançarino virtual separa seu corpo de sua cabeça, ou então o clona dez vezes; são erros da máquina, possíveis de serem usados artisticamente. É preciso estar experimentando com elas, as máquinas, para descobrirmos e criarmos uma nova poética híbrida na dança.

Há significativas transformações no processo de concepção cênica. Quando idealizamos uma cena híbrida há sempre o desejo de unirmos de forma poética componentes humanos e sintéticos, já que a artificialidade é algo que nos compõem e nos revela.

Consideramos o dançarino humano, mas ele nunca é solista. Ou ele está coatuando com dançarinos sintéticos, ou ele está imerso em projeções virtuais, ou ainda, tem seu corpo reconfigurado. Partimos dele, o corpo humano, talvez porque a nossa experiência coreográfica tradicionalmente tem ele como suporte. Mas a cena não se constitui apenas dele, sempre que imaginamos uma cena, idealizamos uma situação ou tema que exponha esses processos de hibridação que acontecem no cenário contemporâneo.

O que seria mais atual como temática coreográfica do que dançar o amor, a busca do encontro entre humanos e digitais em tempos de namoros via Internet? Em “dueto híbrido”¹⁴⁸ evidenciamos a busca do ser amado que habita uma outra dimensão física e por isso o encontro só é possível num meio híbrido.

Em outros momentos desejamos construir e coreografar corpos com outras conformações físicas, com mais pares de mãos, apenas uma cabeça, corpos que flutuam, que giram incansavelmente, sem respeitarem às leis gravitacionais. E estes corpos podem estar virtualmente em qualquer cenário que venhamos a construir, e num desejo de realização futura, poderão estar em espaços físicos longínquos.

Estar atento a produção de outros coreógrafos que produzem nesta mesma vertente só nos incitou mais ainda a criação. Tomando conhecimento destes trabalhos muitas vezes através da Internet, ou ainda, em situações raras de poder assistir ao vivo estes trabalhos, como foi o caso do espetáculo “Communion”, a questão para nós era sempre esta: como produzir com qualidade se não dispomos dos sofisticados aparatos e equipe técnica que estes coreógrafos

através de uma balão inflável subcutaneamente instalado em seu rosto, uma terceira orelha possa vir a ser instalada e receptora do excesso de pele humana que aí se formará.

possuem? Nós não poderíamos nos deixar imobilizar pelas condições técnicas que tínhamos e sim trabalhar de forma mais criativa até chegarmos as soluções cênicas. Conhecer o trabalho destes coreógrafos foi também importante para nos apropriarmos da temática que todos eles trabalham em comum: o corpo humano, redimensionado artisticamente pelas novas tecnologias.

Adaptar, inovar, buscar soluções simples para criações complexas, dialogar e poder contar com a colaboração de muitos cenógrafos, fotógrafos, artistas plásticos, locais e tangíveis ao nosso universo nos pareceu ser a resposta. Poder dialogar com nossos pares longínquos, como foi o caso de *e-mails* trocados com Sharir e Choinière, também favoreceu o amadurecimentos de algumas reflexões.

O primordial é estar experimentando para descobrir, com grata surpresa, como na cena “Trio Elétrico”¹⁴⁹ que um figurino, não tão simples, de corda luminosa¹⁵⁰ pode transformar o corpo de uma dançarina humana num ser praticamente holográfico, apenas pela velocidade de realização dos movimentos conjuntamente com este figurino eletro-luminoso. É neste momento que acontece o encontro, a poesia. O humano chega no limite e se transpõe simbolicamente favorecendo o diálogo com o tecnológico. Dessa forma, este corpo coadua com outros dois dançarinos sintéticos¹⁵¹, não havendo distanciamentos e sim aproximações. O corpo humano assume sua forma tecnológica, que é primeiramente elétrica, e os corpos sintéticos por sua vez se aproximam do humano quando ainda se conformam em aspectos da espécie humana, possuem corpos hierarquicamente organizados, respeitando as limitações das articulações e também são de essência elétrica. Há diálogo porque há estruturas “celulares” em comum. Nosso corpo responde à estímulos elétricos, as novas tecnologias precisam primariamente de energia elétrica para existirem.

Nessa nova forma de coreografar é necessário nos desapegarmos dos referenciais físicos, o que em última análise nos traz novas percepções sensoriais. Em muitos momentos o dançarino queixa-se da falta da referência física, apresentando tontura, o que dificulta, e muito,

¹⁴⁸ Cena integrante do espetáculo “HÍBRIDA”(1997/99).

¹⁴⁹ Esta cena é integrante do espetáculo “Corpo Elétrico”, de nossa autoria, que recebeu o Prêmio de incentivo a montagem de espetáculos de dança da Fundação Cultural do Estado da Bahia, conjuntamente com o Ministério da Cultura e Funarte em 1999. A temporada foi realizada no Teatro do ICBA, Salvador - Ba, nos meses de março e abril/2000. Este mesmo espetáculo recebeu a Menção Nominal Nilson Mendes na V Bienal do Recôncavo em São Félix - BA e teve uma outra cena, “USINA”, selecionada para participar do Itaú Cultural - Rumos Dança/2000.

¹⁵⁰ A corda luminosa é um recurso elétrico utilizado em painéis luminosos de lojas ou ainda em fachadas de igrejas e shoppings. Nesta cena ela foi utilizada costurada a um macacão preto, contornando todo o corpo da dançarina. Este figurino necessitava ser ligado na corrente elétrica.

¹⁵¹ Na cena “Trio Elétrico”, a dançarina humana coadua com mais dois dançarinos sintéticos configurando o trio.

os movimentos que solicitam equilíbrio ou velocidade. Mas precisamos estar imersos nessa nova realidade para recebermos nossos parceiros sintéticos em cena.

Ao dançarino, esta nova prática de dança proporciona uma consciência corporal específica e especializada. Ao mesmo tempo que há uma amplificação da corporeidade, os sentidos são reconfigurados. Ao estar imerso em escuridão plena, favorecendo a visualização dos outros dançarinos de corpos virtuais, o dançarino humano precisa desapegar-se de suas tradicionais referências físicas. Ele agora não se situa mais na primeira coxa, no procênio, ele se situa em relação ao seu análogo sintético, está imerso num cenário digital, sendo mais importante considerar essas referências “virtuais” do que as “físicas”.

Na cena “Trio Elétrico”, a nós como coreógrafa, coube orientar a dançarina¹⁵² para que não invadisse o espaço dos corpos dos dançarinos sintéticos, como por exemplo entrando com o braço dela nas costas deles, ou ainda invadindo com a cabeça os pés deles, que estavam flutuando acima dela. A relação é espacial, mas já não é mais só física, a referência é em relação a corpos virtuais, corpos-fantasmas como nos diria Stelarc.

No Brasil, pelo que temos conhecimento, em pleno final de século XX ainda há poucos dançarinos que tiveram a oportunidade de dançar e ser coreografado em cenas de ciberdança. Consideramos que esses poucos vivenciaram um novo meio, espaço, corpos e parceiros, o que traz a possibilidades de novas e diferentes experiências enriquecedoras ao dançarino.

Como coreógrafa nos parece encantador termos uma companhia de dança composta por dançarinos humanos, sintéticos, e híbridos, porque além das possibilidades técnicas e criativas inovadoras, às vezes a tecnologia nos traz facilidades imprevisíveis. Transportar parte do grupo, dois dançarinos sintéticos por exemplo, dentro de uma fita de vídeo, não deixa de ter um lado bastante prático e de baixo custo interessante à qualquer produção cênica.

O que nos falta atualmente é poder dispor de um lugar próprio para os ensaios, equipado com os recursos necessários à criação coreográfica como projetores de vídeo, telas, projetor de slides, equipamento de som e de luz, além de uma estação de criação em computação gráfica e toda uma equipe de profissionais especializados. Não deixa de ser um sonho, mas a cada vez que unimos toda a companhia, e muitas vezes isso só é possível quando estamos dentro de um

¹⁵² Refiro-me a Larissa Adami, integrante da Ludmila Pimentel EmCompanhia.

espaço que tenha todas essas condições, e visualizamos o que construímos, nos emocionamos profundamente por conseguir realizar este trabalho inovador, mesmo com tantas dificuldades.

CONCLUSÕES E PERSPECTIVAS

Esta dissertação teve o objetivo de caracterizar o híbrido, união de dança e novas tecnologias, e, desta maneira, contribuir para analisar o processo de coreografar e dançar na contemporaneidade. Para isso foi necessário aprofundarmos nossos conhecimentos sobre os novos conceitos de arte, espaço e corpo que surgem a partir do contexto cibernético.

Evidenciamos uma mudança nos paradigmas da dança: se ela já foi pura fantasia com os *ballets* românticos, cercada de angústia e sofrimento na dança moderna, a dança contemporânea, em sua vertente da ciberdança, vive uma intensa experimentação e construção de uma nova poética que, resgatando o sentido da palavra *techné*, une cada vez mais dança e técnica, neste caso, dança e novas tecnologias. O paradigma constituído é o de um novo híbrido, já que propõe unir corpo e tecnologia. A metodologia constituiu-se em torno dos seguintes eixos: Um breve relato da história da dança e os fundamentos essenciais desta linguagem, a caracterização do contexto contemporâneo e os novos conceitos de arte, espaço e corpo que se apresentam nele, para que num terceiro momento analisássemos o híbrido em cinco vertentes.

A ciberdança é constituinte da pós-modernidade e estrutura-se a partir das pesquisas de linguagens de coreógrafos e artistas das mais variadas áreas, interessados em produzir seus próprios códigos, mesmo que experimentais, ao mesmo tempo em que são permeáveis a outros, passados ou contemporâneos.

No final do século XX, a dança hibrida-se com as novas tecnologias da comunicação e da imagem. A essência da dança permanece **o movimento**. **O corpo** continua sendo o lugar

expressivo da dança, mas ambos são reconfigurados a partir do encontro com as diversas possibilidades das novas tecnologias. A concepção do que é dança se altera reformatando-se a partir de óticas e pesquisas particulares, os meios pelos quais os coreógrafos chegam aos seus fins, à sua obra, e os tipos de resultados alcançados são modificados.

Cabe completar que o tema desta dissertação é condizente com a prática coreográfica da autora, sendo o seu próprio objeto de interesse que se desdobra em espetáculos, vídeos e aprofundamento teórico. Os temas abordados nas coreografias estão sempre expondo a tensão travada entre o homem e as novas tecnologias: amores virtuais, corpos que habitam novas formas, o processo de “cyborgização” que vivemos. Comporta ainda nesta conclusão, apresentarmos os princípios gerais que nortearam nosso percurso, definições, conceitos, pontos estruturais relativos às experiências observadas.

Consideramos como um primeiro princípio estrutural que cada corpo é um objeto técnico cultural, e é impossível separar corpo de cultura. O corpo é transmissor de técnica e tradição, contém as normas e os valores de uma sociedade específica. A dança é uma das técnicas do corpo, e por isso pode ser transmitida. Se a cultura contemporânea é permeada pelas novas tecnologias, também o corpo será atravessado por elas. Tudo parte do corpo, ele é essencial para construção do conhecimento, seja ele prático ou teórico. Expomos assim nossa questão principal: o corpo é um objeto técnico, que evolui na sua relação simbiótica com a tecnologia.

A partir deste pressuposto podemos afirmar que, no cotidiano tecnológico contemporâneo e referendados nos pilares caracterizadores da ciberarte, há novos corpos e espaços para se dançar que atualizam a dança neste final de século XX. Considerando estudos anteriores como o “metacorpo” de Virilio, o “hipercorpo” de Lévy, o “*cyborg*” de Haraway e Lemos, e os corpos “pós-humanos” de Stelarc, construímos o conceito de cibercorpo. Além de vivermos e dançarmos em cibercorpos, temos a possibilidade de um novo espaço para dançarmos: o ciberespaço. O ciberespaço torna-se uma nova camada espacial eletrônica, convidativa à criação artística. Ele, ao unir-se com o espaço físico real, configura um espaço híbrido para a dança.

Um segundo princípio estrutural é que somos e vivemos intensamente o estágio do híbrido desde a Pré-História; o híbrido contemporâneo constitui-se um estágio bastante acolhedor e estimulante à criação de novas formas e linguagens artísticas. Vivemos também um

cotidiano que contém o excesso de espaços, em que a vida urbana vai cada vez mais ganhando componentes digitais. Não há como frearmos estas modificações, não há como revogar a mudança de átomos para *bits* imposta pelos avanços tecnológicos.

Estas novas tecnologias virtualizam, no sentido criado por Lévy, o processo de criação coreográfica, na medida em que elas problematizam, clamam por uma resolução, por novas formas de coreografar. Ao coreógrafo já não cabe apenas o dançarino, o espaço, o movimento; surge o ciberespaço, que redimensiona o corpo e o espaço na dança, e numa última análise, o fazer coreográfico. No híbrido cabem as “mixagens”, a perda de referências e da grande “aura” da arte, há lugar para a estranheza, a incerteza, a experimentação, acaba o conforto das “correntes estilísticas”, dos limites entre arte e não-arte. Revelando as próprias “qualidades transitórias” da vida moderna, os trabalhos artísticos exploram a fragmentação, a efemeridade, o fugaz. Desde os anos 60 que só nos cabe reapropriações, pastiches ou paródias, mesclamos tudo num caldeirão-mix. Nos anos 70 coube-nos a procura da desmaterialização, para então, a partir dos anos 80, a intervenção das novas tecnologias desencadear uma revolução no fazer artístico.

Um dos sub-objetivos desta dissertação foi a conceituação de algumas palavras-chaves essenciais à construção do híbrido proposto. Iniciamos tecendo os conceitos de ciberespaço, cibercorpo, ciberarte e ciberdança, entrelaçando-os com o híbrido proposto.

A **ciberarte** é caracterizada pela tensão travada entre arte e novas tecnologias, podendo ser observada. Além dos pressupostos já tradicionalmente utilizados na criação artística, surgem novos constituintes como a conectividade, a interatividade, a não-linearidade, as possibilidades hipertextuais, a hibridação, a assincronia, a auto-referencialidade, as colagens de mídias, a efemeridade, a desmaterialização, a colaboração, a mutabilidade, a parceria. Isto aponta para o fim das “verdades”, dos estilos, do linear, do artista autoral e solitário. Como num retorno ao passado, onde primitivamente dançávamos em grupo, nas novas formas de criação artística o caráter grupal é retomado, através das “redes artístico-telemáticas” (Prado). Na tentativa de resgate a uma grande comunidade, os artistas se empenham e utilizam da possibilidade da Internet para se conectarem mundialmente e criarem coletivamente. No Brasil, consideramos Lygia Clark e Hélio Oiticica como precursores da ciberarte, com seus objetos interativos e máscaras sensoriais. São exemplos de formas da ciberarte: a video-arte, a tecno-body-art, os

CD-rom, a arte holográfica, a geometria fractal, a arte ASCII, a realidade virtual, a música tecno-eletrônica, exposições virtuais, entre outros.

O ciberespaço está inserido no cotidiano, no mundo real, sendo uma realidade inserida em outra, constituindo a realidade espacial híbrida contemporânea. Consideramos que o ciberespaço pode ser utilizado artisticamente de forma “pura”, por exemplo, a geometria fractal, e de forma híbrida, como é o caso da ciberdança. **O ciberespaço e a arte** são pares porque ambos operam com a hibridação e com o virtual. Por isso é tão produtivo uni-los, gerando assim formas novas. O ciberespaço, devido a duas de suas características, a imaterialidade e a maleabilidade, torna-se um “lugar” propício à criação artística, “lugar” de encenação de realidades míticas, rituais, dança, teatro, livros, mídias. Por se constituir um “universo paralelo”, um “território de figuras e de símbolos” (Benedikt), um “espaço conceitual” (Rheingold), uma “utopia” (Robbins), o ciberespaço seduz o artista e propicia seus devaneios e devires.

O ciberespaço propicia **novos espaços para a dança** pois permite “virtualizações” e “atualizações” (Lévy) criativas ao coreógrafo. Por conseguinte, é um espaço totalmente pertinente à dança. A dança contemporaneamente tanto pode ocupar os espaços físicos tradicionais anteriores, como o ciberespaço das *home pages*, da Internet, e ainda, o espaço híbrido. O espaço híbrido na dança configura-se a partir do encontro dos espaços tradicionalmente utilizados, como o palco italiano por exemplo, com esta nova dimensão cibertecnológica, o ciberespaço.

A ciberdança é um exemplo de obra híbrida eletrônica, constituída do encontro entre as cibertecnologias e a arte da dança. Está inserida no paradigma da ciberarte, transmutando a dança em formas digitalizadas, interativas, imateriais e híbridas. A ciberdança questiona os limites anteriores e tradicionalmente utilizados de espaço, corpo e tempo. Ocupa o novo e não-lugar do ciberespaço, unindo elétrons e sangue, expondo os velozes e intensos processos de hibridação que a cultura contemporânea experimenta.

O conceito de ciberdança une ciberespaço e dança. Síntese híbrida da forma tradicional da linguagem da dança (que utiliza corpos humanos e espaço físico tradicional), com cibercorpos e ciberespaço, o espetáculo “**HÍBRIDA**” (1997/99) de nossa autoria, se propõe em algumas cenas a uma experimentação de ciberdança. Há muitos outros coreógrafos e companhias de dança exercitando e criando ciberdança pelo mundo, principalmente nos E.U.A. e Europa. O processo de pesquisa e experimentação nesta área não é fácil, por ainda ser muito dispendioso e

necessitar de profissionais altamente especializados. Muitos destes coreógrafos estão associados a instituições importantes como a IBM e a Credo, além de universidades de respaldo científico, como a Simon Fraser no Canadá (Cunningham e Thecla Schiphorst) ou a Universidade do Texas (Yacov Sharir e Diane Gromala).

As pesquisas nesta área são recentes. Os artistas propõem obras interativas e partem das possibilidades mais cotidianas possíveis, como é o caso da *xerox-art*. Devemos considerar que há uma nova forma de se criar, ainda experimental, mas que já constitui característica do estágio artístico contemporâneo. A obra não é “bela” ou totalmente acabada para deleite da platéia, é sim experimental, muitas vezes “aberta”, incitando os co-autores-leitores a interagir e modificá-la.

O processo de criação na dança, que envolvia coreógrafo, dançarinos, sala de ensaios e recursos já conhecidos como figurinos, cenografia, iluminação, ou seja, ferramentas tradicionalmente usadas pelo coreógrafo/diretor já desde o século XIX, redimensiona-se, passando a contar com *softwares*, como o “Life forms” e o “Autodesk 3Dstudio” e com as “redes artístico-telemáticas”, que unem artistas das mais variadas partes do mundo para criarem em conjunto através da Internet. O que se evidencia é a possibilidade de novos meios visando a criação.

Consideramos, a partir de Analivia Cordeiro, que a ciberdança apresenta dois fundamentos novos: o potencial de economia e a possibilidade de experimentações coreográficas prévias ao trabalho com os dançarinos. Em acréscimo verifica-se também que o registro e a conservação do patrimônio coreográfico, anteriormente realizado através do vídeo e do *labanotation*, é redimensionado, pois as novas tecnologias aprimoram esta qualidade anterior. Segundo o coreógrafo Yacov Sharir, criar ciberdança exige construir um novo vocabulário de movimentos a partir da “ciberespacialidade”, além de utilizarmos a interatividade, uma extensão e qualidade humana, sob forma artística. Para ele, conceber dentro deste contexto não é criar em termos lógicos ou lineares e sim de uma forma não-linear e hipertextual.

Se trabalharmos com a vertente da ciberdança que utiliza só a forma sintética da computação gráfica, por exemplo, outras vantagens ainda se adicionam, segundo A. Will Smith: podemos trabalhar com a coreografia no momento que quisermos, e não apenas quando os dançarinos possam, não precisamos pagar os dançarinos, não nos preocupamos se alguém terá alguma indisposição física, não precisamos pagar o aluguel de um espaço físico, não dependemos

de uma realidade física como luz, cenários e outros recursos tradicionais; em síntese, necessitamos de menor quantidade de recursos e ganhamos mais independência.

O cibercorpo é o corpo onde se inscreve a ciberdança. O corpo continua sendo objeto técnico de manipulação, transformação e produção artística; o que se altera é que neste contexto tecnológico, o corpo torna-se lugar da experiência e da criação, podendo diversificar, assumir novas formas, potencializar-se e ultrapassar os limites anteriores que definiam a experiência corporal humana. São movimentos precursores do cibercorpo o *happening*, a *body-art* e a *performance*, sendo que nele o questionamento sobre “o discurso do corpo” é intensificado e levado às últimas conseqüência, inclusive às invasões e amplificações corporais que o *performer* Stelarc realiza beirando a extravagância, o masoquismo, a morte.

O cibercorpo se intitula transgressor, investiga-se a si próprio vasculhando-se, construindo novos códigos e uma nova poética. O cibercorpo é um híbrido, que une componentes biológicos e tecnológicos, tendo equivalência com os conceitos de metacorpo de Virilio, *cyborg* de Lemos, hiper-corpo de Lévy.

O cibercorpo utiliza as recentes tecnologias da imagem, como é o caso da utilização de *softwares* sofisticados de computação gráfica, e da comunicação, quando transita pelo não-lugar da Internet. Ele, inclusive, pode ser criado via Internet, deslocar-se pelo ciberespaço e co-atuar com outros corpos humanos ou sintéticos, em espaços remotos e distantes e até fisicamente reais.

A partir dos avanços tecnológicos, nossos corpos podem ser reprogramados e evoluídos, quer seja através de vacinas, próteses ou ampliação de linguagens através de *softwares*. Podemos habitar cibercorpos, união das palavras corpo e ciberespaço, corpos que unem o humano com o sintético, ou ainda criarmos simulacros de corpos com as tecnologias de síntese, corpos auto-referentes. O corpo que dança torna-se “virtual”, técnica e simbolicamente, e cenários e movimentos são regidos numa nova ordem que não possui necessariamente referências na “realidade” cênica tradicional. Através dos cibercorpos, ultrapassamos limites anteriores. Sendo metade carne, metade ciberespaço, temos condições de estar inseridos na “real life”, numa nova dimensão. Apenas não nos esqueçamos que os corpos humanos, mais ainda os de um dançarino, são muito mais técnicos e sofisticados hierarquicamente do que qualquer *software*.

Utilizamos as experiências do *performer* Stelarc e dos coreógrafos Isabelle Choinière e Yacov Sharir para exemplificarmos o cibercorpo na dança e na *performance*. Stelarc desenvolve sua pesquisa coreográfica em três linhas de hibridação entre corpo e tecnologia: sondagens e penetrações, acoplamentos e ampliações, e ramificações e deslocamentos. Já Choinière vai desenvolver uma consciência dos componentes microscópicos do corpo, para que as conexões entre a pele biológica e natural se unam à pele sintética, configurando assim uma nova percepção psíquica e sensorial. Para que isso ocorra é necessário a “pele transitória”; é ela que intermedia este contato entre a pele humana e a pele sintética criada pelos computadores. O resultado final nos propicia uma amplificação da corporeidade. Este novo corpo, constituído na união de “peles” (sintética e natural) é o cibercorpo.

Yacov Sharir propõe dançarmos num ambiente de realidade virtual com seus dervixes sintéticos; os movimentos realizados pelos corpos humanos provocam os dervixes a responderem em diversas possibilidades numa *performance* interativa, o que causa uma sensação nova de desestabilização.

O que talvez diferencie o cibercorpo dos corpos técnicos anteriores da dança é que, as técnicas até então utilizadas moldavam e delineavam o corpo, tornando-o cada vez mais específico em determinada linguagem técnica; neste momento tecnológico solicita-se diferentes funções aos sentidos, novas formas de referências espaciais, uma consciência minuciosa e microscópica do movimento, cabendo ao dançarino incorporar seu gêmeo digital. Acreditamos que através da ciberdança podemos vivenciar profundas e diferentes experiências corporais, alterando inclusive nossas percepções, constituindo um novo horizonte, o que, em última instância, pode inclusive resignificar antigos rituais.

O híbrido proposto, união de dança e novas tecnologias, como objeto de estudo desta dissertação foi analisado em cinco vertentes. Além de observarmos o cibercorpo na dança, também analisamos a utilização de *softwares* para coreografar, a criação em rede, a dança interativa e uma proposta de concepção coreográfica híbrida.

A utilização de softwares visando a criação coreográfica foi exemplificada com a experiência desenvolvida por Merce Cunningham, precursor da ciberdança, com o *software* “Life forms”, além da experiência da própria autora com os *softwares* “Storyboard plus” e “Autodesk 3Dstudio”. Para Cunningham trabalhar com o “Life forms” poupa o dançarino dos estudos preliminares que o coreógrafo exaustivamente realiza; já com o “Autodesk 3Dstudio” um

aspecto fundamental é modificado em relação à criação de movimentos: há momentos em que a coreografia é realizada pela câmera e não pelos elementos componentes. A criação coreográfica é simulada, por isso, o fazer coreográfico é modificado, já que o ciberespaço não oferece nem resistência a novas idéias nem gravidade limitante ao movimento.

Para ilustrarmos **a criação em rede**, registramos a experiência do Gertrude Stein Repertory Theater (Nova Iorque). Utilizando novas tecnologias colaborativas, o grupo pode trabalhar de forma sincrônica ou assíncrona, dependendo do *software* que utilizem, o que interfere na forma final do trabalho. O processo de trabalho que se estabelece, distingue-se dos anteriores porque requisita intensa interatividade e considera a pluralidade subjetiva do grupo, incitando sempre que o outro interfira, numa grande criação coletiva. Anteriormente o coreógrafo, mesmo que tendo uma equipe, partia sempre de suas próprias idéias; neste tipo de experiência a obra final considera e revela não mais uma sensibilidade e subjetividade solitária, e sim uma criação coletiva, dando espaço à plurivocalidade, comunhão de espaços virtuais, deslocando e interferindo assim as subjetividades locais em prol do compartilhamento de uma subjetividade mundial.

A dança interativa foi exemplificada com as experiências do grupo Palindrome (Alemanha) de Robert Wechsler, o Troika Ranch (Nova Iorque) de Mark Coniglio e Dawn Stoppiell, e o Riverbed (N.Y.) de Paul Kaiser e Shelley Eshkar. Consideramos que a dança interativa é um conceito abrangente que envolve processos de retroalimentação entre o dançarino, o meio físico em que está inserido e o meio digital. Os sistemas interativos foram classificados em: sistemas baseados no *frame-grabbing*, sistemas que utilizam eletrodos corporais e sistemas complexos integrados.

Retomando o pressuposto que a dança sempre mixou-se com outras linguagens, mas que no momento atual surge uma nova forma de hibridação, unindo dança e novas tecnologias, é que, numa última vertente propomos **uma concepção coreográfica híbrida**. Conceber hibridamente oferece ao coreógrafo um exercício novo, desbravando novos caminhos poéticos; as cenas são construídas revelando que o corpo continua seu discurso mas a tecnologia o reconfigura, amplia-o e o faz condizente com o contexto contemporâneo. Com o uso destas tecnologias há novas possibilidades cênicas e corporais, como por exemplo, dançarinos com seis pares de mãos, cenários virtuais, coreografias que unam dançarinos humanos com dançarinos sintéticos, em síntese, o humano e o sintético se somam para re-configurarem a cena coreográfica.

Nós coreógrafos devemos estar atentos aos novos modos de produção tecnológica da imagem e da comunicação, visando incorporar esses recursos à linguagem da dança, inserindo-a cada vez mais no cotidiano, redimensionando o fazer coreográfico. Esta inscrição da dança no mundo pós-industrializado sempre foi uma das nossas preocupações. Se a dança consegue, por meio de sofisticados *softwares* ou pela Internet, ser construída e assistida por milhares de pessoas, isso nos interessa. Há a possibilidade de resgate de sua função e espaço dentro da sociedade. Quando a dança ocupar o ciberespaço e for veiculada pela mídia e “consumida” por milhares de pessoas que vivem numa sociedade de excesso, talvez assuma um lugar inusitado dentro da contemporaneidade. Devemos considerar não só os aspectos anteriores e tradicionais, como o palco e o dançarino humano, mas também o ciberespaço e o cibercorpo e sua poética virtual, constituindo uma forma híbrida, atualizada e contemporânea. Esta nova forma facilita o compartilhamento de informações e tecnologias e ajuda a construir um diálogo entre a dança e o mundo pós-industrializado.

O objetivo maior deste trabalho foi aprofundar o conhecimento sobre a utilização das novas tecnologias visando à criação coreográfica, construindo assim uma nova forma. Apresentamos estas cinco linhas não excludentes em que pudemos observar e analisar o híbrido proposto, sendo bem possível que, em poucos anos, novas vertentes apareçam.

Aqui fica apenas o desejo de continuar esta pesquisa, quem sabe num futuro doutorado, e também em nossos próximos espetáculos, aprofundando as possibilidades de dança interativa, pois a nosso ver, esta relação simbiótica entre homem-tecnologia pode tirar proveito desta interface.

Muitas perguntas, tanto no processo coreográfico como no processo da escritura desta dissertação surgiram, mas nem sempre ao vivo com pares reais, ou seja, coreógrafos e artistas produtores do híbrido. Em contrapartida, através da Internet e de *e-mails*, conheci os trabalhos de coreógrafos produtores de ciberdança, coreógrafos que refletem intensamente sobre o assunto à luz da sua própria prática; este fato foi enriquecedor e fundamental aos trabalhos.

Unir prática e teoria, arte e ciência, dança e aprofundamento teórico, é o nosso objetivo maior enquanto coreógrafa e pesquisadora; os nossos espetáculos e esta dissertação fazem parte deste caminhar.

A nós, coreógrafos, cabe lidar com estes novos referenciais, com novos corpos e espaços para se dançar e com todas as transformações advindas neste novo patamar. O espaço

se torna complexo, há possibilidades de simultaneidade de tempo, podemos criar de forma sincrônica ou assincrônica, manipulamos com a simbiose humana/sintética, a obra torna-se grupal e interativa. Criando no ciberespaço e habitando cibercorpos, estas experiências de ciberdança expõem e questionam artisticamente os conceitos anteriores de dança, de técnica, de corpo, de espaço, de arte, de obra e nos trazem uma indicação: o paradigma do híbrido parece ser o principal construtor destas novas formas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABBAGNANO, Nicola et alii. **Dicionário de Filosofia**. São Paulo: Mestre Jou, 1972.
- AGAMBEN, G. **L'homme sans contenu**. Paris: Circé, 1996.
- AGUILAR, Nelson. Os faróis brasileiros; salas especiais. In: HÉLIO OITICICA/LYGIA CLARK; salas especiais - 22^a Bienal Internacional de São Paulo. São Paulo: Fundação Bienal de São Paulo; Rio de Janeiro: Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro; Salvador: Museu de Arte Moderna da Bahia, 1994.
- AMARAL, Ana Maria. **Teatro de formas animadas**. São Paulo: EDUSP, 1996.
- AUGÉ, M. **Não-lugares**: introdução a uma antropologia da supermodernidade. São Paulo: Papyrus, 1992.
- BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. São Paulo: Martins Fontes, 1990.
- BAITELLO, Norval. Prefácio. In: GREINER, Christine. **Butô**; pensamento em evolução. São Paulo: Escrituras, 1998.
- BANES, Sally. **Terpsichore in sneakers**: post-modern dance. USA: Houghton Mifflin Company, 1980. Tradução livre de Betti Grebler e Leda Muhana para o Curso de Pós-Graduação em Coreografia da Escola de Dança da UFBA, 1995. xerocop.
- BARBOSA, Wilmar. Prefácio. In: LYOTARD, Jean-François. **O pós-moderno**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1990.
- BAUDRILLARD, Jean. **A transparência do mal**: ensaio sobre os fenômenos extremos. São Paulo: Papyrus, 1996.
- BARRANGER, Milly. **Theatre**: a way of seeing. Califórnia: Wadsworth, 1991.
- BÉJART, Maurice. Prefácio. In: GARAUDY, Roger. **Dançar a vida**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1980.

- BENEDIKT, Michael. **Cyberspace**: first steps. Massachusetts: MIT Press, 1992.
- BOUCIER, Paul. **História da dança no Ocidente**. São Paulo: Martins Fontes, 1978.
- BRUNO, Fernanda. Três linhas de hibridação entre corpo e tecnologia. Comunicação apresentada ao GT - Comunicação e Psicanálise da VII Compós, PUC-São Paulo, 1º a 5 de junho de 1998.
- _____. Membranas e interfaces. In: VILLAÇA, N., GÓES, F., KOSOVSKI, E. (Org.). **Que corpo é esse?** Novas perspectivas. Rio de Janeiro: Mauad, 1999.
- CASSIRER, Ernst. **Antropologia filosófica**. São Paulo: Mestre Jou, 1972.
- CASTELLS, Manuel. Les flux, les réseaux et les identités: où sont les sujets dans la société informationnelle? In: DUBET, François e WIEVIORKA, Michel. **Penser le sujet** Paris: Arthème Fayard, 1995.
- CHOINIÈRE, Isabelle. Sharing skins: a dancer's reflection on her work with virtuality. **Inter Art**, Québec, n. 58, 1983.
- _____. The body beyond his limits: the encounter of the real and the syntetic flesh/Espace synthétique, chair synthétique: à la recherche d'un nouveau rapport à l'organicité. **Inter Art**, Québec, n. 63, 1995.
- CORDEIRO, Analivia. **Nota-Anna**: a escrita eletrônica dos movimentos do corpo baseada no Méto do Laban. São Paulo: Annablume/FAPESP, 1998.
- COSTA, Mário. **O sublime tecnológico**. Tradução por Dion Davi Macedo. São Paulo: Experimento, 1995.
- COSTA, Rogério. Do tecnocosmo à tecno -arte. In: DOMINGUES, Diana (Org.) **A arte no século XXI**: a humanização das tecnologias. São Paulo: Editora Unesp, 1997.
- COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação. In: PARENTE, André (Org.) **Imagem-máquina**: a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.
- COUEY, Anna. Cyber Art: the art of communication systems. **Matrix News**, Austin, Texas, v. 1, n. 4, 1991.
- COURTINE, Jean-Jacques. Os stakhanovistas do narcisismo; body-building e puritanismo ostentatório na cultura americana do corpo. In: SANT'ANNA, Denise (Org.) **Políticas do corpo**. São Paulo: Estação Liberdade, 1995.
- COUTO, Edvaldo Souza. Além do homem, além da máquina. **Revista Atrator Estranho: Corpo**, São Paulo, NTC, ano IV, n. 29, p. 43-50, 1999.

- CRUZ, Décio Torres. Pós-Moderno: trajetória angustiante. **A Tarde**, Salvador, 19 jun. 1993. Caderno Cultural, p. 6-7.
- CUNNINGHAM, Merce. “Merce Cunningham Dance”.
[http://www.merce.org:80/home.html\(02/12/98\)](http://www.merce.org:80/home.html(02/12/98)).
- CUNNINGHAM, Merce. “Technology: Life forms”. <http://www.merce.org:80/technology/lifeforms.html> (02/12/98).
- DAOLIO, Jocimar. **Da cultura do corpo**. São Paulo: Papirus, 1994.
- DELACROIX, Michèle et alii. **Expressão corporal**. Lisboa: Ed. Compendium, 1990.
- DERY, M. **Escape Velocity: cyberculture at the end of the century**. NY: Groove Press, 1996.
- DOMINGUES, Diana (Org.) **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: Editora UNESP, 1997.
- ECO, Humberto. **Como se faz uma tese**. São Paulo: Perspectiva, 1996.
- EL CORREO DE LA UNESCO; en busca de lo efímero. Paris: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, dic. 1996.
- ELLUL, J. **A técnica e o desafio do século**. Rio de Janeiro: Zahar, 1968.
- FARAH, Alexandra. Cunningham apresenta última parceria com Cage. **O Estado de São Paulo**, ano IX, n. 3951, 3 dez. 1997. Caderno 2, p. 1.
- FARO, Antonio José. **Pequena História da Dança**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1986.
- FERREIRA, José Guilherme. Subversão: professor defende poéticas radicais e prega o uso das máquinas. **Jornal da USP**, São Paulo, set./out. 1993, p. 13-14.
- FISCHER, Ernst. **A necessidade da arte**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1987.
- FLUSSER, Villem. Reflexões sobre a cultura telemática. **Digital Arte Bahia**; boletim, Salvador, Instituto Cultural Brasil - Alemanha, 8-27 mar. 1999.
- FUX, Maria. **Dança, experiência de vida**. São Paulo: Summus, 1983.
- GARAUDY, Roger. **Dançar a vida**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1980.
- GEERTZ, C. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1989.
- GELEWSKI, Rolf. **O trabalho em nosso corpo**. Salvador: Casa Sri Aurobindo, 1977.

- GLUSBERG, Jorge. **A arte da performance**. São Paulo: Perspectiva, 1987.
- GRAHAM, Martha. **Memória de sangue: uma autobiografia**. São Paulo: Siciliano, 1993.
- GREINER, Christine. **Butô: pensamento em evolução**. São Paulo: Escrituras, 1998.
- GROMALA, Diane, SHARIR, Yacov. "Virtual bodies: travel within". <http://www.art.net/~dtz/vb.html> (12/12/98).
- HARAWAY, Donna. **A Manifest for cyborgs: science, technology and socialist feminism in the 1980s**. New York: Routledge, 1991.
- HARVEY, David. **Condição pós-moderna**. São Paulo: Loyola, 1992.
- HEIDEGGER, M. La question de la technique. In: **Essais et Conférences**, Paris: Gallimard, 1958.
- HEIM, M. **The metaphysics of virtual reality**. London: Oxford Press, 1993.
- HOGHE, Raimund, WEISS, Ulli. **Bandoneon: em que um tango pode ser bom para quase tudo?** São Paulo: Attar, 1980.
- HOLLANDA, Sérgio Buarque (Org.). **História da civilização: curso moderno**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1978.
- HUMPREY, Doris. **El arte de criar danzas**. Buenos Aires: Eudeba, 1965.
- HUYSEN, Andreas. Mapeando o pós-moderno. In: HOLLANDA, Heloísa Buarque de (Org.) **Pós-modernismo e política**. Rio de Janeiro: Rocco, 1992.
- ITEM 3 : Revista de Arte. Rio de Janeiro, fev. 1996.
- JAEGER, Werner. **Paidéia**. São Paulo: Martins Fontes, 1979.
- JAMESON, Frederic. Postmodernism or the cultural logic of late capitalism. **New Left Review**, n. 146, p. 77 e seg., jul-ago. 1984.
- KAISER, Paul, ESHKAR, Shelley, JONES, Bill. Ghostcatching. **CYBER 99 - criação na era digital**; catálogo. Lisboa: Centro Cultural de Belém, 1999.
- KATZ, Helena In: Dança de Cunningham tira proveito do computador. **O Estado de São Paulo**, 3 dez. 1997. Caderno 2, Personalidade, capa.
- _____. **Um, dois, três: a dança é o pensamento do corpo**. São Paulo, 1994. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC).

- KELLOGG, W., CARROLL, J., RICHARDS, J. Making reality a cyberspace. In: BENEDIKT, Michael. **Cyberspace: first steps**. Massachusetts: MIT Press, 1992.
- KERCKHOVE, Derrick. O senso comum, antigo e novo. In: PARENTE, A. (Org.) **Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- KROKER, Arthur, WEINSTEIN, M. **Data Trash: the theory of the virtual class**. NY: St Martin's Press, 1994.
- KROKER, A., MARILUISE. **Hacking the future**. NY: St. Martin Press, 1996.
- LABAN, Rudolf. **Domínio do movimento**. São Paulo: Summus, 1978.
- LANGER, Susanne K. **Sentimento e forma**. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- LARUELLE, François. L'essence de la technique/Nouvelles technologies, un art sans modeles? Paris, **Art Press**, n. 12, p.127, 1991.
- LEITE, Áurea. **O corpo e a alma na representação linear e gráfica da figura humana em Aubrey Beardsley**. Rio de Janeiro, 1986. Dissertação (Mestrado em Filosofia) - IFCS da Universidade Federal do Rio de Janeiro, 1986.
- LEITE, Marcelo. Uma questão de precisão. **Revista Íris Foto**, São Paulo, n. 380, p. 52-54, 1985.
- LEMONS, André. Anjos interativos e retribalização do mundo. In: **Tendências XXI**, Lisboa, n.2, set. 1997, p. 19-29.
- _____. Arte eletrônica e cibercultura In: MARTINS, F., DA SILVA, J. **Para navegar no século 21: tecnologias do imaginário e cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 1999. p.225-244.
- _____. As estruturas antropológicas do ciberespaço. **Textos**, Salvador, FACOM, n. 35, jun. 1996.
- _____. Cibercultura: técnica, sociabilidade e civilização do virtual. In: PRETTO, Nelson de Lucca (Org.) **Globalização & educação: mercado de trabalho, tecnologias de comunicação, educação à distância, e sociedade planetária**. Rio Grande do Sul: Unijuí, 1999. p. 78-97.
- _____. Bodynet e netcyborgs: sociabilidade e novas tecnologias na cultura contemporânea. In: RUBIM, A., BENTZ, I., PINTO, M. (Org.) **Comunicação e sociabilidade nas culturas contemporâneas**. Rio de Janeiro: Vozes, 1999. p. 9-26.

_____. La réalité virtuelle: virtualisations et actualisations dans le réel. **Sociétés**, Bruxelles: Boeck Université, n. 59, 1998, p. 79-89.

LEROI-GOURHAN, A. **Le geste et la parole**. Paris: Albin Michel, 1964.

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

_____. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

_____. O terceiro estágio da modernidade. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 18 jan. 1998.

LOPES, Roseli de Deus. "Introdução à computação gráfica". São Paulo: Laboratório de Sistemas Integráveis da Escola Politécnica da USP, 1981, *in press*.

LYOTARD, Jean-François. **O inumano: considerações sobre o tempo**. Lisboa: Editorial Estampa, 1989.

_____. **O pós-moderno**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1990.

MACHADO, Arlindo. **Máquina e imaginário**. São Paulo: EDUSP, 1993.

Mac LOW, Clarinda. "Dancing technologies". <http://www.danceonline.com/news/dancingtech.html> (10/01/99).

_____. "Dancing and technology III". <http://www.danceonline.com/news/dancetechIII.html> (10/01/99).

_____. "Dance and technology: part IV, cybercasting". <http://www.danceonline.com/news/cybercastingIV.html> (25/11/98).

MALHEIROS, Paulo. **Autodesk 3Dstudio: guia completo**. São Paulo: Berkeley Brasil, 1993.

MAUSS, Marcel. **Manuel d'ethnographie**. France: Petite Bibliothèque Payot, 1967.

_____. **Sociologie et Antropologie**. Paris: Quadrige/PUF, 1985.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1974.

MENDES, Míriam. **A dança**. São Paulo: Ática, 1987.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **A fenomenologia da percepção**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

MIRANDA, Regina. **O movimento expressivo**. Rio de Janeiro: Funarte, 1975.

- MOLES, Abraham. **Arte e computador**. Porto: Edições Afrontamento, 1990.
- NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital**. São Paulo: Cia das Letras, 1995.
- NGUYEN, Dan, ALEXANDER, Jon. The coming of cyberspacetime and the end of the polity. In: SHIELDS, R. (Org.). **Cultures of Internet**. London: Sage, 1996.
- NORMAN, Sally Jane. De lo virtual a lo híbrido. **Revista Puck - El títere y las otras artes; Cuerpos en el espacio**, Bilbao: Éditions Institut International de la Marionette/Centro de Documentación de Títeres de Bilbao, n. 4, p. 72-77, 1992.
- OLIVEIRA, Roberto C.(Org.). **Marcel Mauss: antropologia**. São Paulo: Ática, 1979.
- OSTROWER, Fayga. **Acasos e criação artística**. São Paulo: Campus, 1994.
- _____. **Criatividade e processos de criação**. Petrópolis: Vozes, 1987.
- PARENTE, André. A imagem virtual, auto-referente. **Revista Imagem**, São Paulo, Editora da UNICAMP, n. 3, p.15 e seg., dez. 1994.
- _____. **Imagem-Máquina: a era das tecnologias do virtual**. São Paulo: Editora 34, 1996.
- PESSANHA, José Américo. Prefácio. In: OSTROWER, Fayga. **Acaso e criação artística**. São Paulo: Campus, 1994.
- PIMENTEL, Ludmila. A utilização da computação gráfica no estudo do espaço coreográfico. Salvador, Escola de Dança da UFBA, 1994. (Pesquisa de iniciação científica - CNPq)
- PLATÃO. **Diálogos; A República**. Rio de Janeiro: Edições de Ouro, 1965.
- PLAZA, Julio. As imagens de terceira geração, tecno-poéticas. In: PARENTE, André (Org.) **Imagem-máquina**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996. p. 72-88.
- POISSANT, Louise. Estas imagens em busca de identidade. In: DOMINGUES, Diana (Org.) **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: Editora Unesp, 1997. p. 88 e seg.
- POPPER, Frank. As imagens artísticas e a tecnociência. In: PARENTE, André (Org.) **Imagem-Máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro, Editora 34, 1993. p. 201-213.
- PRADO, Gilberto. As redes artístico-telemáticas. **Revista Imagem**, São Paulo, Editora da UNICAMP, n.3, p. 41-44, dez. 1994.
- PUCK: la Marionnette et les Autres Arts: Images Virtuelles. Paris: Éditions Institut International de La Marionnette, n. 9, 1999, p. 14-15.

- RAMALHO, José. **Storyboard plus**: guia do usuário. São Paulo: McGraw-Hill, 1991.
- REAVES, John. "Theory and practice: The Gertrude Stein Repertory theater".
<http://www.cyberstage.org/archive/cstage13/gstrt13.html> (03/05/98).
- RHEINGOLD, Howard. **A comunidade virtual**. Lisboa: Gradiva, 1996.
- RICHIR, Marc. **Le corps**: essai sur l'intériorité; optiques philosophiques. Paris: Hatier, 1993.
 Tradução livre de Giulia Pegna Hercog, a pedido da Autora, 1998.
- ROBATTO, Lia. **Dança em processo**: a linguagem do indizível. Salvador: Centro Editorial e Didático da UFBA, 1994.
- ROBBINS, K., The ciberespace and the world we live in. In: _____. **Into the image**;
 culture and politics in the field of vision. London: Routledge, 1996.
- ROKEBY, David. Espelhos transformadores. In: DOMINGUES, Diana (Org.) **A arte no Século XXI**: a humanização das tecnologias. São Paulo: Editora UNESP, 1997.
- ROSNAY, Joël de. **L'homme symbiotique**. Paris: Seuil, 1995.
- ROUANET, Sérgio Paulo. **As razões do Iluminismo**. São Paulo: Cia das Letras, 1987.
- SACHS, Curt. **World history of the dance**. New York: W.W. Norton, 1990.
- SANT'ANNA, Denise.(Org.) **Políticas do corpo**. São Paulo: Estação Liberdade, 1995.
- SCHIBSTED, Evantheia. "Lifeform". <http://www.wired.com/wired/4.10/features/schiphorst.html> (28/12/98).
- SCHIPHORST, Thecla. "Body noise: subtexts of computers and dance" <http://art.net/~dtz/schipo3.html> (01/04/98).
- SEVERO, Helena. [Apresentação] In: HÉLIO OITICICA/LYGIA CLARK; SALAS ESPECIAIS - 22ª. Bienal Internacional de São Paulo. São Paulo: Fundação Bienal de São Paulo; Rio de Janeiro: Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro; Salvador: Museu de Arte Moderna da Bahia, 1994.
- SHAW, Robbie. "Some artistic statements regarding dance and technology: a manifesto".
<http://www.cgrg.ohio-state.edu/interface/S96/shaw.html> (10/01/99).
- SIMONDON, G. **Le monde déxistence des objets techniques**. Paris: Aubier, 1958.
- SMITH, A. William. "Dance and technology: armed with imaginative power".
<http://www.cgrg.ohio-state.edu/interface/S96/smith.html> (10/01/99).

- STEINMAN, Louise. **The knowing body**; elements of contemporary performance and dance. Boston: Shambala, 1986. Chap.1: The body as home.
- STELARC. Das estratégias psicológicas às ciberestratégias: a protética, a robótica e a existência remota. Tradução de Flávia Saretta. In: DOMINGUES, Diana (Org.) **A arte no século XXI**: a humanização das tecnologias. São Paulo: Editora UNESP, 1997.
- STELARC. “Stelarc official web site” <http://www.stelarc.va.com.au> (01/04/98).
- STONE, Rosanne. Will the real body please stand up? Boundaries stories about virtual cultures. In: Benedikt, M. **Cyberspace**: first steps. Massachusetts: MIT Press, 1992.
- SUBIRATS, E. **Da vanguarda ao pós-moderno**. São Paulo: Nobel,1987.
- TRIGO, Isa Maria Faria. **O poder da máscara: uma experiência de treinamento do ator**. Salvador, 1998. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas) - Escolas de Teatro e de Dança da Universidade Federal da Bahia, 1999.
- VERNANT, Jean-Pierre. **As origens do pensamento grego**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.
- VIRILIO, Paul. Do super-homem ao homem superexcitado. In: _____. **A arte do motor**. São Paulo: Estação Liberdade, 1996.
- WECHSLER, Robert. “Computers and art: a dancer’s perspective”. <http://www.ourworld.compuserve.com/homepages/palindrome/term.htm> (05/03/99).
- WEISSBERG J.L. Real e virtual In: PARENTE, A. (Org) **Imagem-máquina**: a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996. p.117-126.
- WIENER, Norbert. **Cibernética e sociedade**: o uso humano de seres humanos. São Paulo: Cultrix, 1954.
- ZANINI, Walter. Primeiros tempos da arte/tecnologia no Brasil. In: DOMINGUES, Diana (Org.) **A arte no século XXI**: a humanização das tecnologias. São Paulo: Unesp, 1997. p.233-242.

ENDEREÇOS ELETRÔNICOS

A - Sites/artigos sobre dança e novas tecnologias

1. "Communion - Le partage des peaux - Isabelle (Canadá)".
<http://www.videobrasil.org.br/port/prog/comm.htm> (01/04/98).
2. IBM homepage. "Technology is revolutionizing the workplace. The way we work is changing".
<http://www.ibm.com/sfasp/theater.htm> (03/05/98).
<http://www.ibm.com/sfasp/faver.htm> (03/05/98).
3. "The Gertrude Stein Repertory Theatre"
<http://www.ibm.com/sfasp/3d.htm> (03/05/98).
<http://www.cyberstage.org/archive/cstage13/gstrt13.html> (03/05/98).
4. "Cunningham Dance Foundation"
<http://www.merce.org.:80/home.html> (02/12/98).
5. SHARIR, Yacov. "TCAnet: Artists' Studios- Yacov Sharir"
http://www.arts.state.tx.us/artist_studio/sharir/ (12/12/98).
6. Stelarc Official Web Site
<http://www.stelarc.va.com.au> (01/04/98).
7. JONES, Mark J. "Stelarc. Still. Hanging. Around"
<http://www.cyberstage.org/archive/cstage12/stelrc.htm> (07/06/98).
8. "Troika Ranch Dance Company"
http://www.art.net/Studios/Performance/Dance/Troika_Ranch/TrikaHome.html (05/03/99).
9. Simon Fraser University (Life forms)
<http://faz.sfu.ca/css/groups/lifeforms.html> (01/04/98).
10. RAMSAY, Susie. "Bring your body: The Dance Community and New Technologies".
<http://art.net/~dtz/susie.html> (07/06/98).

11. KOZEL, Susan. "Spacemaking: Experiences of a virtual body".
<http://art.net/~dtz/kozel.html> (07/06/98).

12. Homepage/Trabalhos da Autora
<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/ludmilla/index.html>
<http://www.digitalartebahia.art.br>

B - Sites sobre Teatro e Novas Tecnologias

1 - "The CyberTheatre".
<http://www.nirvanet.com/en/cybertheatre> (07/06/98).

2 - PINHANEZ, Claudio. "Computer Theater"
<http://www.media.mit.edu/~pinhanez> (07/06/98).

C - Dicionários

1 - sobre termos ligados a www
<http://www.w3.org/terms.html>

ÍNDICE REMISSIVO

	RESUMO	vi
	ABSTRACT	vii
	APRESENTAÇÃO	1
	INTRODUÇÃO	3
	A dança	6
	Técnica	8
	Novas tecnologias	10
	Cibernética	11
	Cibercultura	12
	Ciberespaço	13
	Computação gráfica	14
	Interfaces e Interatividade	16
	Ciberdança	17
CAPÍTULO I	HISTÓRIA E FUNDAMENTOS DA DANÇA	20
	Breve história da dança	20
	Dança é <i>techné</i>	30
	Que corpo dança?	36
	Dançar no espaço	45
CAPÍTULO II	A CONTEMPORANEIDADE E OS NOVOS CONCEITOS DE ARTE, ESPAÇO E CORPO	55
	O híbrido	55
	Excesso, bits e virtual	58
	Dança e virtual	63
	O contexto pós-moderno	68
	Arte e pós-modernidade	70
	O movimento pós-moderno na dança	75
	A technoarte interativa ou a ciberarte	79
	A Estética da arte do século XXI	79
	Questões e reflexões acerca do papel do artista contemporâneo	88
	Um novo corpo para as artes: o ciber corpo	90
	Um novo espaço para as artes: o ciberespaço	99
CAPÍTULO III	CORPOS E BITS:	

LINHAS DE HIBRIDAÇÃO ENTRE DANÇA E NOVAS TECNOLOGIAS	104
Construindo o conceito de ciberdança	104
Novos corpos para se dançar:	
O cibercorpo na dança e na <i>performance</i>	113
Stelarc	115
“Communion - Le partage des peaux 2” de Isabelle Choinière	119
“Dancing with virtual dervish” de Yacov Sharir e Diane Gromala	126
Utilizando <i>softwares</i> para coreografar	129
O <i>software</i> “Life forms”	130
O <i>software</i> “Storyboard plus”	134
O <i>software</i> “Autodesk 3Dstudio”	138
Criando em rede: O Gertrude Stein Repertory Theater	142
Dança Interativa	147
Por uma concepção coreográfica híbrida	152
“HÍBRIDA” de Ludmila Pimentel	154
Processo coreográfico: o emocionar pelo híbrido	158
CONCLUSÕES	163
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	172
ENDEREÇOS ELETRÔNICOS	181
ÍNDICE REMISSIVO	183

LUDMILA CECILINA MARTINEZ PIMENTEL

**CORPOS E BITS:
LINHAS DE HIBRIDAÇÃO ENTRE DANÇA E NOVAS TECNOLOGIAS**

Dissertação
apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura
Contemporâneas da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da
Bahia como requisito final à obtenção do grau de
MESTRE EM COMUNICAÇÃO E CULTURA CONTEMPORÂNEAS

ORIENTADOR: PROFESSOR DOUTOR
ANDRÉ LEMOS

SALVADOR
2000

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Dra. Leda Muhana

Prof. Dr. Edvaldo Couto

Prof. Dr. André Lemos

**Homologada pelo Colegiado do Curso
de Mestrado em Comunicação e Cultura
Contemporâneas em
Conferido o Grau em**

Aos coreógrafos, pelas perspectivas que se abrem para nós, a partir das novas tecnologias.

Agradecimentos

A minha família.

Aos queridos amigos I sa Trigo, I tamar Sampaio, I zabel Andrade e Bia Santos.

Aos bailarinos Beatriz Souza, Cláudia Guedes, Cristiane, Flávia Lopes, Flor Liberato, I ara Cerqueira, João Perene, Kricia Galvão, Larissa Adami, Rita Lagrota, Sérgio Dias e Verusya Correia .

À Fundação Cultural do Estado da Bahia.

A Josélia Almeida dos Santos e ao Centro de Educação pela Arte "Hora da Criança".

A José Carlos Oliveira Filho.

A Joselena Di Mattia.

A Pedro Archanjo.

Ao Srs. Roland Schafnner e Peter Anders (I CBA).

A Solange Couto.

A Amilton Santana.

A Lia Robatto.

A Márcio Lima.

Ao Prof. Edwin Parra Rocco (F.I.G. - SP).

Ao Prof. Rodolfo Patrocínio.

Ao Prof. Cleomar Rocha (Unifacs).

A Fábio Covolo.

Aos professores da Escola de Dança da UFBA.

À mestra Conceição Castro.

Ao Prof. Dr. André Lemos.

SUMÁRIO

	RESUMO	vi
	ABSTRACT	vii
	APRESENTAÇÃO	1
	INTRODUÇÃO	3
CAPÍTULO I	HISTÓRIA E FUNDAMENTOS DA DANÇA	20
	Breve história da dança	20
	Dança é <i>techné</i>	30
	Que corpo dança?	36
	Dançar no espaço	45
CAPÍTULO II	A CONTEMPORANEIDADE E OS NOVOS CONCEITOS DE ARTE, ESPAÇO E CORPO	55
	O híbrido	55
	Excesso, bits e virtual	58
	Dança e virtual	63
	O contexto pós-moderno	68
	A tecnoarte interativa ou a ciberarte	79
	Um novo corpo para as artes: o cibercorpo	90
	Um novo espaço para as artes: o ciberespaço	99
CAPÍTULO III	CORPOS E BITS: LINHAS DE HIBRIDAÇÃO ENTRE DANÇA E NOVAS TECNOLOGIAS	104
	Construindo o conceito de ciberdança	104
	Novos corpos para se dançar: O cibercorpo na dança	113
	Utilizando <i>softwares</i> para coreografar	129
	Criando em rede: O Gertrude Stein Repertory Theater	142
	Dança Interativa	147
	Por uma concepção coreográfica híbrida	152
	CONCLUSÕES E PERSPECTIVAS	163
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	172
	ENDEREÇOS ELETRÔNICOS	181
	ÍNDICE REMISSIVO	183

RESUMO

Esta dissertação se propõe a analisar a dança e o contexto artístico contemporâneo ante as transformações ocorridas nessas áreas, a partir da utilização das novas tecnologias da informação e da comunicação. Os artistas percebem, cada vez mais, o cenário cibernético que configura a sociedade contemporânea em que vivem; as transformações tecnológicas ecoam na arte fazendo surgir novas “formas”, fruto da união entre arte e tecnologia; mais precisamente, do retorno aos ideais gregos contidos na palavra *techné*, em que arte e técnica fazem parte de uma atividade única. O uso de *softwares* para coreografar, a criação em rede, espetáculos com concepções coreográficas híbridas e sistemas interativos são alguns dos exemplos de utilização das novas tecnologias por coreógrafos contemporâneos, entre os quais a autora se inclui, que redimensionam os conceitos de espaço, tempo e corpo para a dança.

ABSTRACT

The primary purpose of this study was to develop an analysis of the contemporary artistic context, and more particularly, of dance, motivated by recent methodological and conceptual transformations in dance creation and production, with the introduction of new technologies of information and communication devices. Artists have, progressively more, perceived the cybernetic paradigm that has configured the contemporary society in which they live, with technological transformations resonating in arts, evoking, favoring, and revealing new “ways” of proceeding, as results of the junction of art and technology which could be seen as representing a return to some greek ideals that are implicit in the concept of the word *techné*, meaning art and technique as parts of the same singular activity. The utilization of softwares for creating choreographies, for promoting communication and collaborative creation through network systems, and allowing for hibrid conceptualizations of dance concerts and of interactive systems, are some examples that help to illustrate the manners in which these new technological operations have been used by contemporary choreographers, included the author, that extend the concepts of space, time and body in dance.

“...a tecnologia e a dança agora estão unidas”

Merce Cunningham

