



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA  
ESCOLA DE DANÇA  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DANÇA**

**ANDRÉA FERREIRA SAMPAIO**

**INTERMIDIALIDADE NA DANÇA:  
ANÁLISES DE CONFIGURAÇÕES CONTEMPORÂNEAS E  
PROPOSIÇÃO DE UMA CATEGORIA**

Salvador  
2018

**ANDRÉA FERREIRA SAMPAIO**

**INTERMIDIALIDADE NA DANÇA:  
ANÁLISES DE CONFIGURAÇÕES CONTEMPORÂNEAS E  
PROPOSIÇÃO DE UMA CATEGORIA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Dança, Escola de Dança, Universidade Federal da Bahia, como requisito para obtenção do título de Mestre em Dança.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Ludmila Martinez Pimentel

Salvador  
2018



**ANDRÉA FERREIRA SAMPAIO**

**INTERMIDIALIDADE NA DANÇA:  
ANÁLISES DE CONFIGURAÇÕES CONTEMPORÂNEAS E  
PROPOSIÇÃO DE UMA CATEGORIA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Dança da Escola de Dança da Universidade Federal da Bahia como requisito de obtenção do título de Mestre em Dança.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Ludmila Martinez Pimentel

Aprovada em            de            de 2018.

Ludmila Cecilina Martinez Pimentel – Orientadora \_\_\_\_\_  
Doutora em Artes Visuais e Intermedia pela Universitat Politècnica de València  
(València), UPV, Espanha  
Universidade Federal da Bahia, Brasil

Lara Rodrigues Machado \_\_\_\_\_  
Doutora em Artes Cênicas pela Universidade Estadual de Campinas  
São Paulo, Brasil  
Universidade Federal da Bahia, Brasil

Cinthia Nepomuceno Xavier \_\_\_\_\_  
Doutora em Arte Contemporânea pela Universidade Federal de Brasília - UNB  
Distrito Federal, Brasil  
Instituto Federal de Brasília, Brasil

## AGRADECIMENTOS

Foi um enorme desafio aprender a abrir mão de vários aspectos da minha vida durante a escrita. Entretanto, preciso demonstrar minha GRATIDÃO.

Primeiramente a Deus, pela oportunidade deste momento, devido ao longo caminho cheios de obstáculos que fui percorrendo e, em segundo lugar, à Sr<sup>a</sup>. Eulalina, que sempre ao meu lado, acreditou na minha conquista: muitíssimo obrigada, minha mamãe!

Este é o momento de expressar a gratidão que me comove, e olhando para trás, vendo aonde cheguei, tenho que agradecer à minha orientadora, Ludmila Pimentel, por acreditar e abraçar a minha pesquisa. Sem falar das duas “ararinhas” que me incentivaram, Lara Machado e Cinthia Nepomuceno.

Não posso deixar de agradecer à minha família e aos meus amigos, que considero família também.

À Ivete Leitão, Indaiá Oliveira e Iracema, que são verdadeiras irmãs.

À minha família do coração: Dourado Figueira, por me abraçar como se fosse um deles. Estendo-me aos meus primos Helen, Jairo, Lívia e tia Rai por acreditarem da minha capacidade, e que contribuíram para eu estar em Salvador estudando.


À família da União e, em especial, às minhas lindas meninas guerreiras, Taise, Ticiane, Maria João, Guida, Carolzinha, Cerise e Ninha.

À Zé Costa, André, Walter, Saul, Vandilson, Gustavo, Soldado e Elisson.

À Lívia e Kênia que, com carinho e competência, revisaram meu texto.

Ao meu primo, Denis, por me ajudar na arte da pesquisa.

Ao Elétrico – Grupo de Pesquisa em Ciberdança, pelas discussões enriquecedoras e pela produção desta investigação.



Benditas mulheres do Elétrico: eletrizantes, borbulham cooperação, criatividade, generosidade e amizade. Aos amigos Dorotea, Carol, Natalia, Veronica, Douglas, Ireno, Ryan e Renner, pela generosidade.

Aos amigos distantes, mas próximos, ao mesmo tempo, Diego Pizarro, Layla Vanessa, Tatiana Carla, Thyago Andrade, Patricia, Márcia.

À Bruninha, pela nossa nova etapa junta.

Aos meus alunos do Centro Educacional Fercal, que se empenharam muito nas minhas aulas e me deram muito carinho, além de ser presenteada por José Eduardo Vilascorti Borges e Maria Clara Brito de Sousa com seus desenhos.

Às professoras, Viga Godilho e Ciane Fernandes, do PPGAV.

À FAPESB, por seu auxílio financeiro para o desenvolvimento desta pesquisa.

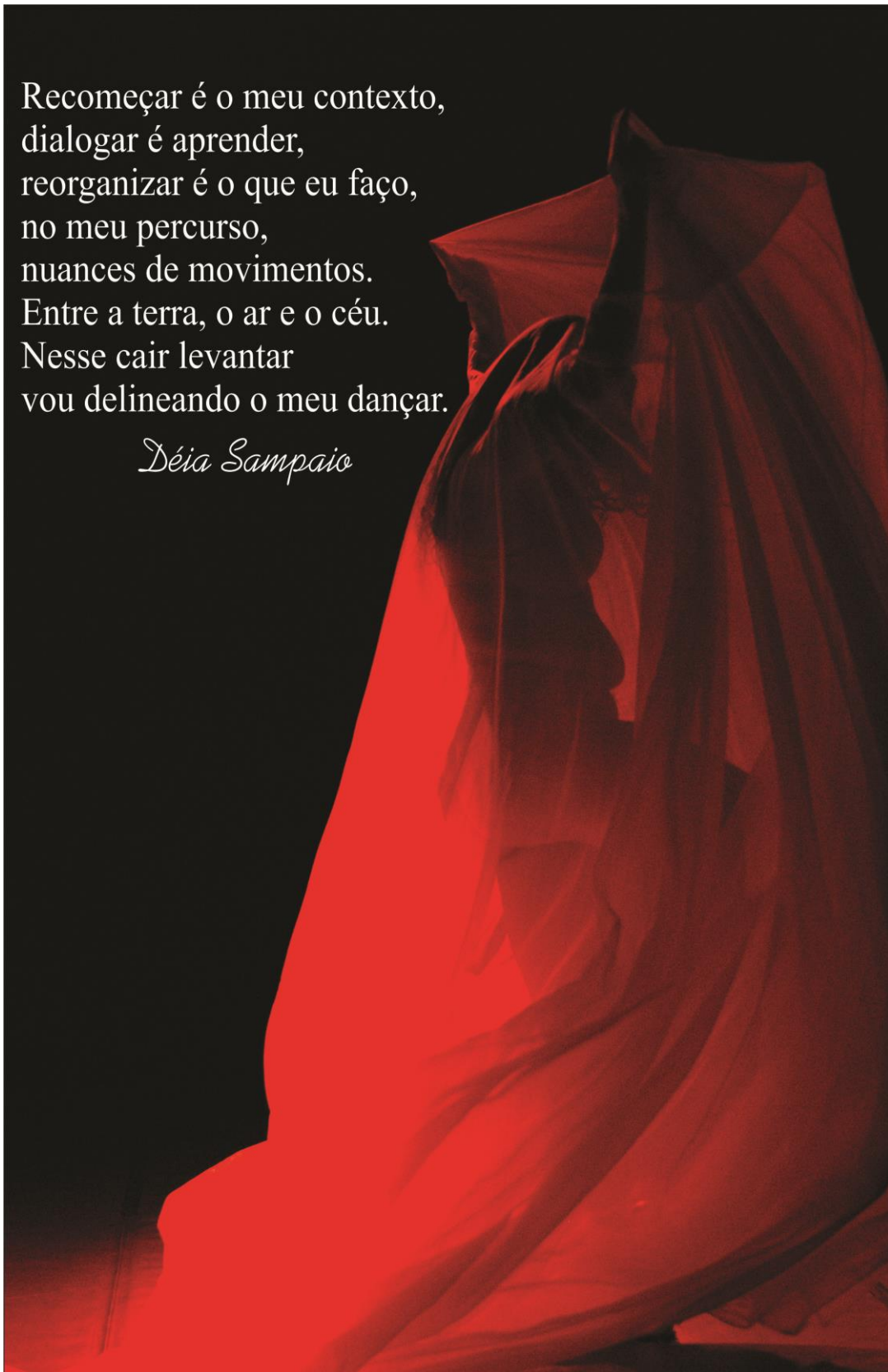
Aos professores e secretário do Programa de Pós-Graduação em Dança da Universidade Federal da Bahia (UFBA) e aos meus colegas dessa trajetória.

*“Diante de um problema, real e bem formulado,  
a nossa alma toda entre em jogo;  
e a própria exigência da sintonia;  
nos mostra que não se trata de um problema qualquer,  
mas de algo em que estamos engajados inteiramente.  
Trata-se de nós mesmos,  
de re-viver e de re-criar, através da própria consciência.”*

Astrid Sayeg (1998)

Recomeçar é o meu contexto,  
dialogar é aprender,  
reorganizar é o que eu faço,  
no meu percurso,  
nuances de movimentos.  
Entre a terra, o ar e o céu.  
Nesse cair levantar  
vou delineando o meu dançar.

*Déia Sampaio*





SAMPAIO, Andréa Ferreira. **Intermedialidade na dança: análises de configurações contemporâneas e proposição de uma categoria**. Orientadora: Ludmila Cecilina Martinez Pimentel. 2018. 149 f. il. Dissertação (Mestrado em Dança) – Escola de Dança, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2018.

## RESUMO

Esta dissertação relata parâmetros sobre a dança digital, examinando as convergências das mídias, assim como, o conceito de intermedialidade no campo da dança, e a partir desses relatos, apresenta-se categorias de análises para configurações artísticas. Para tanto, foi necessário investigar configurações artísticas que efetiva sua arte através das negociações ou cruzamentos das mídias digitais. Ampliando este conhecimento, foi imprescindível a aplicabilidade de análises das configurações com base nas subcategorias apresentadas por Rajewsky (2012) e os estudos de corpo e tecnologias no campo artístico por Pimentel (2008), criamos registros de categorias para análises de configurações e com este intuito expandimos o conhecimento da dança digital observando a relação da imersão proposta por Machon (2013). A partir das catalogações de categorias, identificamos parâmetros de análises que contribui para escrita crítica na arte mediada com tecnologias, como propomos também uma categoria de análise propriamente voltada para configurações artísticas no campo das mídias digitais.

Palavras-chave: Dança digital. Imagem visual. Intermedialidade. Imersão.

SAMPAIO, Andréa Ferreira. **Intermediality in dance: analysis of contemporary configurations and a proposal of category**. Advisor: Ludmila Cecilina Martinez Pimentel. 2018. 149 s. ill. Dissertation (Master in Dance) - School of Dance, Federal University of Bahia, Salvador, 2018.

## **ABSTRACT**

This master thesis reports parameters on digital dance, it investigates the convergences of the media, as well as, the concept of intermediality in the field of dance, and from these reports, presents categories of analysis for artistic configurations. For that, it was necessary to investigate artistic configurations that effect its art through negotiations or crossings of digital media. Expanding this knowledge, it was essential to apply configurations analysis based on the subcategories presented by Rajewsky (2012) and the studies of body and technologies in the artistic field by Pimentel (2008), we create records categories for analysis of configurations and with this purpose we expanded the knowledge of digital dance observing the relationship of immersion proposed by Machon (2013). From the cataloging of categories, we identified parameters of analysis that contributes to critical writing in art mediated with technologies, as we also propose a category of analysis properly focused on artistic configurations in the field of digital media.

Keywords: Digital dance. Visual image. Intermediality. Immersion.

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1</b>	Poesia Visual – Andréa Sampaio.....	18
<b>Figura 2</b>	E o seu? .....	19
<b>Figura 3</b>	Dança vs. Arte e intermedialidade.....	27
<b>Figura 4</b>	<i>Clouds shield the layered cliffs</i> , de Uragami Gyokudō (1745-1820). Totoki, Baigai (1749-1804) .....	36
<b>Figura 5</b>	<i>Antropométries</i> .....	37
<b>Figura 6</b>	Yves Klein. Cor Patenteada: Klein Bleu.....	38
<b>Figura 7</b>	Corpos Impressos.....	38
<b>Figura 8</b>	Partitura <i>Music and Arts</i> .....	39
<b>Figura 9</b>	Poesia Visual.....	40
<b>Figura 10</b>	<i>Intermedia Chart</i> .....	41
<b>Figura 11</b>	<i>O grito da Anti-arte</i> .....	43
<b>Figura 12</b>	<i>The Exhibiton Catalogue of In the Spirit of Fluxus, PA/ Photoreporters</i> .....	44
<b>Figura 13</b>	Nam June Paik <i>at his Exposition of Music – Electronic Television, Galerie Parnass, Wuppertal, March 11-20, 1963</i> .....	45
<b>Figura 14</b>	<i>Concert for "TV Cello", 1974</i> de Nam June Paik com Charlotte Moorman.....	46
<b>Figura 15</b>	Nam June Paik, <i>TV-Buddha</i> .....	47
<b>Figura 16</b>	Nam June Paik e seu <i>Eletronic Garden</i> .....	49
<b>Figura 17</b>	<i>8 Happening in 6 parts</i> .....	50
<b>Figura 18</b>	Detalhe do texto convite.....	51
<b>Figura 19</b>	Parâmetros da Intermedialidade.....	59
<b>Figura 20</b>	As Curvas da Dança.....	65
<b>Figura 21</b>	<i>Girl before a Mirror</i> , Pablo Picasso (1932) .....	67
<b>Figura 22</b>	Intermedialidade na Dança Digital.....	69
<b>Figura 23</b>	Friso da <i>Villa dei Misceri</i> , Pompeia, Itália.....	80
<b>Figura 24</b>	Tomasso Masaccio. <i>Santíssima Trindade</i> (1428) Santa Maria Novella, Florença.....	81
<b>Figura 25</b>	<i>L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat, 1986</i> .....	84
<b>Figura 26</b>	Câmera escura em Roma, 1646.....	86

<b>Figura 27</b>	<i>Cave Automatic Virtual Environment</i> .....	86
<b>Figura 28</b>	Venturelli, <i>Mundo 2</i> , computação gráfica.....	89
<b>Figura 29</b>	Corpo Híbrido e Imersão.....	91
<b>Figura 30</b>	<i>La Fura dels Baus</i> - Espetáculo Cielo Arte São Paulo 4/10/2010....	97
<b>Figura 31</b>	Mobile Humano.....	98
<b>Figura 32</b>	Performance Fecunda.....	99
<b>Figura 33</b>	Performance Fecunda II.....	100
<b>Figura 34</b>	<i>Walking Man</i> .....	101
<b>Figura 35</b>	Outra Performance.....	102
<b>Figura 36</b>	Anjos.....	103
<b>Figura 37</b>	Casulo(S) de mim.....	104
<b>Figura 38</b>	Casulo(S) de mim II.....	105
<b>Figura 39</b>	<i>Virgem vestal com véu</i> (1847), de Raffaello Monti.....	107
<b>Figura 40</b>	Casulo I.....	107
<b>Figura 41</b>	<i>Ondina emergindo das águas</i> (1880), de Chauncey Bradley Ives...	108
<b>Figura 42</b>	Casulo II.....	108
<b>Figura 43</b>	<i>(Noche) – Motherhood</i> (1862), de Raffaello Monti.....	109
<b>Figura 44</b>	Casulo III.....	109
<b>Figura 45</b>	<i>Frames Casulo(S) de mim</i> .....	111
<b>Figura 46</b>	<i>Serpentine Dance</i> (1897) .....	111
<b>Figura 47</b>	<i>Crucibles – Jogo de Ilusão</i> .....	113
<b>Figura 48</b>	<i>Frames de Evolution Dance Theater – Nigth Garden</i> .....	114
<b>Figura 49</b>	<i>Frames de Evolution Dance Theater II – Nigth Garden</i> .....	114
<b>Figura 50</b>	<i>Performance Visual Dance Füller</i> .....	116
<b>Figura 51</b>	<i>La Loie Füller</i> .....	117
<b>Figura 52</b>	<i>Füller Experiment´s</i> (2011) .....	119
<b>Figura 53</b>	<i>Argumentos a favor de La Oscuridad</i> .....	121
<b>Figura 54</b>	<i>Argumentos a favor de La Oscuridad II</i> .....	122
<b>Figura 55</b>	<i>Argumentos a favor de La Oscuridad III</i> .....	123
<b>Figura 56</b>	<i>Argumentos a favor de La Oscuridad IV</i> .....	124
<b>Figura 57</b>	<i>Argumentos a favor de La Oscuridad V</i> .....	125
<b>Figura 58</b>	<i>Argumentos a favor de La Oscuridad VI</i> .....	126
<b>Figura 59</b>	<i>Argumentos a favor de La Oscuridad VII</i> .....	127

<b>Figura 60</b>	Jogo do Esqueleto.....	129
<b>Figura 61</b>	Roteiro.....	130
<b>Figura 62</b>	<i>The skeleton of the Soundsphere is visible in the far, 2017.....</i>	131
<b>Figura 63</b>	<i>Visitor floating inside coral reef, metakimosphere nº 4 © DAP-Lab..</i>	131
<b>Figura 64</b>	<i>Visitors and dancer-ghosts mingling in the Ghost Speaker forest on opening night (c) photos DAP-Lab.....</i>	132
<b>Figura 65</b>	<i>Constelaciones 1.....</i>	136
<b>Figura 66</b>	<i>Frame - Constelaciones VAD.....</i>	137
<b>Figura 67</b>	Tipos de Imersão na Dança Digital.....	139

## LISTA DE QUADROS

<b>Quadro 1</b>	Before the Mirror, de John Updike (1996) .....	67
<b>Quadro 2</b>	Combinações de Mídias e a Subclassificação.....	68

## LISTA DE TAGS

Com a pretensão de ser uma dissertação intermedial, trazemos a conceituação de multimídia<sup>1</sup> com o intuito de aproximarmos ainda mais do nosso objeto de pesquisa. Para tal fim, utilizamos o aplicativo [www.hpreveal.com.br](http://www.hpreveal.com.br)<sup>2</sup>, para elencar fotografias e imagens em movimentos das configurações artísticas explanadas na escrita. Para ter acesso, é necessário o leitor se cadastrar neste aplicativo. Após o cadastro, procurar **intermedialidade** e clicar para seguir o usuário. Durante a leitura, buscar o termo **tags**<sup>3</sup> e, com o aplicativo baixado no celular, *tablet* ou *iPad*, terá a possibilidade de visualizar, por meio de imagens, exemplificação de determinada palavra ou vídeos a respeito de configurações artísticas retratadas na escrita, ao colocar no visor a **tag** apresentada.

<b>Tag 1</b>	Componentes - Grupo Elétrico.....	24
<b>Tag 2</b>	Entrevista Ludmila Pimentel I.....	24
<b>Tag 3</b>	Entrevista Ludmila Pimentel II.....	24
<b>Tag 4</b>	<i>Antropometry</i> .....	37
<b>Tag 5</b>	Grupo <i>Fluxus</i> .....	42
<b>Tag 6</b>	Manifesto de 1966.....	43
<b>Tag 7</b>	Arte e Tecnologia, June Paik.....	45
<b>Tag 8</b>	<i>Concert of TV Cello</i> .....	46
<b>Tag 9</b>	<i>18 Happenings in 6 Parts</i> .....	50
<b>Tag 10</b>	Configurações artísticas - Grupo Elétrico.....	75
<b>Tag 11</b>	Friso da <i>Villa dei Misceri</i> .....	75

---

<sup>1</sup> Multimídia é um termo geralmente utilizado nas relações das tecnologias digitais, para designar interações com especificidades na interatividade. Kattenbelt (2008) retrata que a multimídia é restritamente usada na audiovisualidade, sentidos visuais e auditivos, e esses dois sentidos são importantes na relação intrínseca cultural, mais precisamente no mundo do indivíduo, sua relação com o meio envolvente, no tempo e no espaço. (Kattenbelt 2008, p. 22)

<sup>2</sup> *HPreveal* é uma ferramenta digital, contribui para a valorização do conteúdo audiovisual. Baixando o aplicativo poderão visualizar as informações disponíveis, porém está disponível somente para *iPhone* e *Android* equipado com processador ARM-v7.

<sup>3</sup> *Tag* – É um recurso que oportuniza a colaboração de subsidiar maiores informações, ou seja, termo associado para informação relevante. Nesse caso, seguimos como um *link* para possibilitar maiores informações por meio de audiovisuais do assunto a ser tratado. Nesta dissertação, disponibilizaremos vídeos e mais informações a respeito das configurações artísticas apresentadas, com a ajuda dessas *tags* e do aurasma. Exemplo das *tags* que se encontram no corpo do trabalho:



<b>Tag 12</b>	<i>Santíssima Trindade (1428)</i> .....	80
<b>Tag 13</b>	<i>Osmose, Chair Davies</i> .....	80
<b>Tag 14</b>	<i>Arrival of tournet a Ciotat, The Lumière</i> .....	81
<b>Tag 15</b>	<i>Belle Epoque</i> .....	82
<b>Tag 16</b>	<i>Loie Fuller, 1902</i> .....	83
<b>Tag 17</b>	<i>Diorama, Fantasmagórico</i> .....	83
<b>Tag 18</b>	<i>Memory Theater RV, Hegedus</i> .....	85
<b>Tag 19</b>	<i>Theater Digital, Monika Fleischamn e Knowbotic Research</i> .....	85
<b>Tag 20</b>	<i>Accions, La Fura Dels Baus</i> .....	97
<b>Tag 21</b>	<i>Accions II, La Fura Dels Baus</i> .....	99
<b>Tag 22</b>	<i>Casulo(S) de mim</i> .....	105
<b>Tag 23</b>	<i>Serpentine Dance, Loie Füller</i> .....	106
<b>Tag 24</b>	<i>Crucible, Alwin Nikolai</i> .....	112
<b>Tag 25</b>	<i>Evolution, Night Garden</i> .....	114
<b>Tag 26</b>	<i>La Loie Füller, de Frinhani</i> .....	115
<b>Tag 27</b>	<i>Argumentos a favor de La Oscuridad</i> .....	121
<b>Tag 28</b>	<i>Corpo Baletroacustico</i> .....	127
<b>Tag 29</b>	<i>Metakimosphere nº 4</i> .....	130
<b>Tag 30</b>	<i>Instalação Constelaciones</i> .....	135

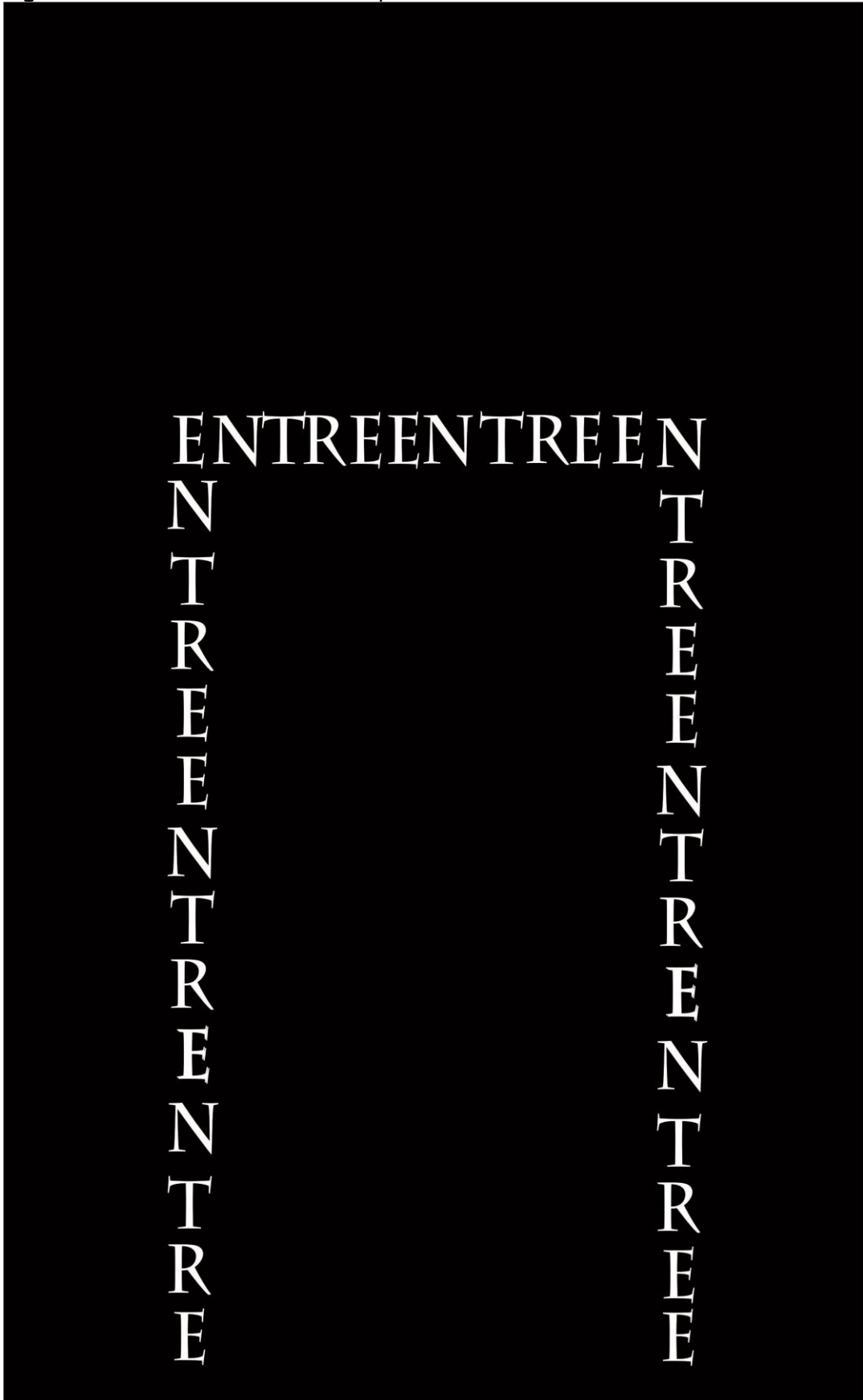


## SUMÁRIO

	<b>APRESENTAÇÃO.....</b>	<b>20</b>
<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>27</b>
<b>2</b>	<b>CONVERGÊNCIA DAS MÍDIAS.....</b>	<b>29</b>
2.1	DESENHANDO CONCEITOS: MEDIUM, MEDIA, MEDIAÇÃO E MIDIATIZAÇÃO.....	29
2.2	O CONCEITO DE INTERMÍDIA.....	35
2.2.1	<b>Grupo <i>Fluxus</i>.....</b>	<b>42</b>
2.2.2	<b>Contribuições de Nam June Paik na Arte e na Tecnologia.....</b>	<b>45</b>
2.2.3	<b><i>Happening</i>.....</b>	<b>50</b>
2.3	INTERMIDIALIDADE.....	54
2.3.1	<b>O Conceito.....</b>	<b>54</b>
2.3.2	<b>Categorias da Intermidialidade.....</b>	<b>61</b>
2.4	SUBCATEGORIAS DA INTERMIDIALIDADE.....	61
2.4.1	<b>Transposição Intermidiática.....</b>	<b>62</b>
2.4.2	<b>Referências Intermidiáticas.....</b>	<b>63</b>
2.4.2.1	<i>Kandinsky vs. Gret Palucca.....</i>	<i>64</i>
2.4.2.2	<i>Girl before mirror (1932) vs. before a mirror (1996).....</i>	<i>67</i>
2.4.3	<b>Combinações de Mídias.....</b>	<b>68</b>
2.5	APLICABILIDADE DAS CATEGORIAS.....	69
<b>3</b>	<b>A DANÇA.....</b>	<b>71</b>
3.1	A DANÇA COMO ARTE DO CORPOIMAGEM.....	71
3.2	A DANÇA DIGITAL.....	74
3.2.1	<b>O Conceito de Dança Digital.....</b>	<b>74</b>
3.3	DA ILUSÃO DA DANÇA À IMERSÃO.....	79
3.4	IMERSÃO, INTERATIVIDADE E REALIDADE VIRTUAL.....	86
3.5	CONFIGURAÇÕES DE DANÇA E NÍVEIS DE IMERSÃO.....	90
<b>4</b>	<b>DANÇA E INTERMIDIALIDADE.....</b>	<b>93</b>

4.1	PRIMÓRDIO DA DANÇA E INTERMIDIALIDADE: O <i>FURA DELS BAUS</i> .....	96
4.1.1	<b><i>La Fura dels Baus</i></b> .....	<b>96</b>
4.2	ANÁLISE DE CONFIGURAÇÕES CONTEMPORÂNEAS DE DANÇA DIGITAL.....	104
4.2.1	<b>Categoria Referência Intermidiática</b> .....	<b>104</b>
4.2.1.1	<i>CASULO(S) DE MIM (2017) de autoria própria</i> .....	104
4.2.1.2	<i>Night Garden (2006) da Companhia Evolution Dance Theater</i> .....	112
4.2.2	<b>Categoria Transposição Intermidiática</b> .....	<b>115</b>
4.2.2.1	<i>La Loie Fuller (2010) de Ana Carolina Frinhani</i> .....	115
4.2.3	<b>Combinações de Mídias</b> .....	<b>120</b>
4.2.3.1	<i>Argumentos a favor de la oscuridad (2007) de Gabriel Gendin e Edgardo Mercado</i> .....	120
4.2.3.2	<i>Festa do fim do mundo (2014) do Grupo Corpo Baletroacustico</i> ....	127
4.2.3.2.1	<i>Grupo Baletroacustico</i> .....	127
4.2.3.3	<i>Metakimosphere nº 4 (2017), da DAP-LAB</i> .....	130
4.2.4	<b>Proposta de uma categoria: Imersão Intermidiática</b> .....	<b>133</b>
4.2.4.1	<i>A Instalação Constelaciones (2011), de Mariana Carranza</i> .....	135
5	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>138</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>141</b>
	<b>APÊNDICE 1 – ELÉTRICO - Grupo de Pesquisa Ciberdança</b> .....	<b>148</b>
	<b>APÊNDICE 2 – Mapa Conceitual</b> .....	<b>149</b>

Figura 1 - Poesia Visual – Andréa Sampaio



Fonte: Arquivo pessoal (SAMPAIO, 2018).

Figura 2 - E o seu?



Fonte: Arquivo pessoal (SAMPAIO, 2018).

## APRESENTAÇÃO

As artes me acompanham desde a infância, seja a dança, o teatro ou as artes plásticas. Poderia ir a qualquer lugar: Rio de Janeiro, Brasília e Salvador; lá estava a fiel companheira: “artes”.

Entre dobraduras, gravuras feitas à base de borrachas e legumes para carimbar folhas brancas e inventar estórias ou pinturas, encenação e muita imaginação, sempre fui incentivada por minha mãe, avós e tia, além da dança, pois era uma pipoca ambulante.

A dança, iniciei no Colégio Instituto Coração de Maria – RJ e, após a mudança para Brasília, comecei o *Ballet*, o *Jazz*, a Dança do Ventre e a Dança Flamenca. Nesse período, fiz graduação em Turismo e uma extensão complementar para lecionar em história, pela Fundação Educacional de Distrito Federal.

Mais uma mudança e lá estava em Salvador, entretanto, tomando outro rumo na vida, uma pausa foi feita com as danças. Mas, de certa forma, ampliando possibilidades para novos caminhos. Fiz uma especialização em “Projetos Educacionais e Informática”, pela Faculdade de Educação da Bahia. O objetivo dessa especialização foi desenvolvimento de *softwares* para educação e optei, junto com uma amiga, o desenvolvimento de um *game*, “Uma aventura no Brasil”.

Tive contato com professores que me estimularam sobre as tecnologias: Ruy Carvalho de Barros, que ministrou aulas nas disciplinas Elementos de Lógica e Programação, Linguagem da programação e Pesquisa e Criação dos Programas, como também o professor André Lemos, que lecionou Educação e *Internet* e orientação de projetos. Foram eles que contribuíram, até aquele momento, para o encantamento pelas tecnologias.

Nesse período, também fazia algumas oficinas de elementos corporais e dramaturgia no teatro, mas em grupos pequenos, para distração, devido a um extensivo trabalho. Então, depois de sete (7) anos, resolvi de fato voltar às artes, e lá estava inserida no *Teatro Vila Velha* (BA), na *A Outra Companhia de Teatro*, me especializando com oficinas de interpretação com a própria companhia, como também, com Zeca de Abreu, Bertho Filho, Ramon Reverendo. Desse ponto em diante, comecei a aperfeiçoar meus estudos acadêmicos sobre a arte da cena, com

os/as Doutores/Doutoras em artes cênicas, Hebe Alves da Silva, Harildo Deda, com o professor Luiz Marfuz e o *Teatro Som e Palavra*, junto a Jacyan Castilho Oliveira.

A dança retornou à minha vida com as oficinas no *Teatro Vila Velha*, orientada pelo professor e coreógrafo Zebrinha, na FUNCEB - Fundação Cultural do Estado da Bahia e na escola de dança com Marilza Oliveira e Amélia Conrado, sobre dança de matrizes africanas.

Um retorno a Brasília e ingressei, por meio do vestibular de vagas residuais, na Licenciatura em Dança no Instituto Federal de Brasília. Aprovada em 2012 para licenciatura em dança, mantive meus estudos em danças de matrizes africanas, embora Brasília não tenha a efervescência de Salvador. Sempre tentava me aprimorar entre a ponte aérea Salvador/Brasília, e continuar meus estudos com as professoras citadas acima, não me esquecendo de Augusto Omolu.

Participava de congressos, simpósios, encontros, oficinas, e levava na bagagem a sede de poder compartilhar, pois fazia parte de projetos comunitários da Fercal<sup>4</sup>, na *Associação do Bem-Estar Social da Fercal*, em Sobradinho – DF.

No IFB, tive estágios supervisionados I, II, III, que também foram realizados na comunidade da Fercal, no período compreendido entre o segundo semestre de 2013 e o segundo de 2014 (2013.2, 2014.1 e 2014.2), aplicando exatamente a dança de matrizes africanas: Maracatu, Lundu, Carimbó e Dança Afro. O terceiro estágio, inclusive, me despertou o interesse para improvisações de objetos cênicos, cuja investigação iniciei com os alunos.

Este despertar deu-se nos dois componentes de composição coreográfica I e II, e dali por diante mantive uma incessante investigação. Nesse mesmo período dos estágios, tive conhecimentos de tecnologias aplicadas à dança, apresentadas por Eufrásio Prates e Cinthia Nepomuceno, por meio da pesquisa de doutorado da própria Cinthia Nepomuceno intitulada *Processo transcoreográfico: uma alternativa*

---

<sup>4</sup>A Fercal está situada às margens da APA Cafuringa, rica em recursos minerais, e tem uma contribuição significativa para o crescimento socioeconômico da região, devido a duas fábricas de produção de cimento instaladas no local, (Fábrica Ciplan e Grupo Votorantim). Tem uma realidade diferenciada das outras regiões administrativas, pois existe uma proximidade entre os habitantes com a comunidade escolar e os empreendedores regionais, que estão sempre empenhados em resgatar e preservar tanto a diversidade cultural do local como valorizar a educação. Entretanto, existe uma carência de lazer na área comunitária, jovens precocemente começam a ter uma vida sexual ativa, vícios em drogas e bebidas. Embora o Grupo Votorantim invista em projetos educacionais e culturais, ainda há uma grande demanda social nessa área.

*metodológica para a docência artística na área de dança*, o que agregou mais qualidade aos meus conhecimentos, o que obtive muito apreço.

Desde então, passei a criar minhas configurações com objetos cênicos, iluminação e projeções. Minha graduação foi interrompida, quando retornei a Salvador, entretanto, lá, voltei a estudar na Escola de Dança da UFBA – Universidade Federal da Bahia, primeiramente como aluna especial de graduação, em 2015, nos componentes de Laboratório de Corpo e Laboratório de Criação II, com as professoras Adriana Bittencourt e Ludmila Pimentel. Neste ponto, surgiu o interesse em dar continuidade a essa pesquisa corporal, pois nesses componentes apresentamos uma configuração artística. A minha configuração foi uma performance junto a uma máquina de algodão doce. As professoras foram grandes influenciadoras para me manter firme nas investigações de processos criativos a partir dos objetos cênicos. E foi ainda nesse componente curricular que a professora Ludmila Pimentel me apresentou o conceito de Intermidialidade, tendo sido um grande incentivo às minhas investigações a respeito do conceito.

Um semestre depois, fiz o vestibular como portadora de diploma para bacharelado e licenciatura em dança, pois, pelas normas da Universidade Federal, era necessário pleitear a vaga através do vestibular, no que fui aprovada. E, visando ao preparo para o mestrado, resolvi ser aluna especial em 2016 nos componentes: DANA29 – Processos Evolutivos da Dança no Brasil; DANA28 - Tópicos Contemporâneos de Dança; DANA27 – Análise de Configurações da Dança - BRASIL. Esta última disciplina foi o fio condutor para confirmar o que realmente queria pesquisar: tecnologias, iluminação, objetos cênicos e corpo em diálogos, enfim, as mídias nas relações, cujo conceito de Intermidialidade sustentava todo meu processo criativo.

No ano de 2015, iniciei meus estudos de pós-graduação *lato sensu*, também na escola de Dança da UFBA, no Curso de Estudos Contemporâneos em Dança, e finalizando o *MBA* em Metodologia das artes, pela UNINTER – Centro Universitário Internacional.

Toda essa narrativa tem por objetivo demonstrar que parte da pesquisa, que agora culmina na dissertação, teve início muito antes de ter sido selecionada para cursar o mestrado. A investigação é movida por uma inquietação no meu fazer artístico, na minha relação com a dança e a linha de pesquisa “Estudos de

Configurações”, que forneceu subsídios para a investigação sobre minhas inquietações na dança com tecnologias analógicas e digitais em diálogo, e no que poderia reverberar.

Como membro do *Elétrico* – Grupo de pesquisa em *Ciberdança*, liderado pela orientadora, além de diálogos com a orientadora, a Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Ludmila Pimentel (APÊNDICE 1, p. 148), foram surgindo mais conceitos a se pesquisar: categorias de intermedialidade, transmedialidade, imersão, interatividade, que logo me fizeram perceber que o tema de pesquisa requeria muito mais investigações sobre a compreensão. Não deixando de ressaltar que o aumento dos conhecimentos de mediações tecnológicas e os dispositivos digitais, me possibilitou desafios para o processo de criação em dança.



**Tag 1**

Particpei de encontros e eventos com o grupo *Elétrico*, sendo interessante que nosso grupo é formado por alunos da dança e de belas artes, PPGDANÇA e PPGAV, ambas da Universidade Federal da Bahia e, nessa relação ampliamos nossos estudos além dos trabalhos colaborativos com os colegas de artes visuais, nas exposições de suas pesquisas, estudos sobre tecnologias digitais, participação de oficinas de *Video Mapping* e *Led Mapping*.

Estar inserida no *Elétrico* foi uma enorme contribuição, pois a intermedialidade encontra-se em todas as práticas, tanto em ações, quanto nas configurações artísticas, que são as frutíferas fontes de minha pesquisa.



**Tag 2**

Foram percursos de inquietações, infindáveis questionamentos, acaloradas discussões, breves desacordos, aproximações norteadoras, constantes leituras e incentivos à criação.

O objetivo desta pesquisa é contribuir para os estudos da dança digital e a intermedialidade, visto que são poucas referências bibliográficas que falam sobre este tema.

O *Elétrico* – grupo de *Ciberdança* - me aproximou mais das tecnologias digitais, com os trabalhos colaborativos, por meio de trocas de ideias e construção de grandes amizades.



**Tag 3**

Assim, para a realização desta dissertação, resultado de toda essa caminhada acadêmica e artística, organizamos a investigação em dois campos de



estudos: primeiro, sobre a Intermidialidade, e o segundo, sobre imagens visuais em movimento para aplicação desses estudos no campo da dança digital.

O objetivo principal é construir subsídios para compreender sobre o fenômeno da intermidialidade nas configurações artísticas, por meio da relação entre os processos operatórios que engendram as afinidades entre mídias, como também assinalar contribuições de parâmetros para análise de configurações artísticas. Visando, dessa forma, contribuir para ampliar, tanto na teoria com ênfase nos processos de criação, quanto na prática e a intermidialidade que envolve a dança digital.

**No primeiro capítulo** desta dissertação, apresento o caminho percorrido dos estudos teóricos e práticos, assim como, os processos criativos para as configurações artísticas, corroborados com o Elétrico, no que estimulou o pensamento para a pesquisa sobre o conceito de intermidialidade.

**No segundo capítulo**, apresentamos uma abordagem sobre a evolução cultural do pensamento sobre mídias. Com isso, propomos também um enfoque conceitual sobre intermídia, a partir do teórico: Higgins (1987), de forma a desenvolver a compreensão da abrangência dos estudos do processo de criação, sendo relevante pontuar o percurso historiográfico, chegando aos dias atuais propondo novas análises e conceituando a intermidialidade através dos pensamentos dos teóricos: Clüver (2000, 2006, 2011), Kattenbelt (2008) e Rajewsky (2012). Então, como relatar uma historiografia a respeito das tecnologias sobre a intermidialidade e não observar os parâmetros para relatar sobre configurações artísticas em dança? Dessa forma, valeu salientar um diálogo com Rajewsky (2012), que expõe três (3) subcategorias de análise sobre a intermidialidade que envolvia, substancialmente, registros para nossos parâmetros categóricos às configurações artísticas e com isso, traçamos apontamentos e exemplificações com algumas configurações artísticas.

**No terceiro capítulo** introduzimos o tema da dança digital, contextualizando as observações abarcadas durante as experiências obtidas com o grupo Elétrico, observando e afirmando que a dança digital são imagens em movimento, ou seja, a plasticidade de *frames* das artes visuais - em movimento. Se pensarmos em *frames*, seria um conjunto de fotos artísticas corporais, cuja imagem artística ao se organizar consolida em dança, arte em movimento ou se fixarmos em fotografias, a visualidade das cores e as formas adquiridas na captura, apresentam artes plásticas. Esse corpo

imagem transborda com as mídias digitais, entretanto, não podemos deixar de ressaltar a primeira dama que vislumbrou a arte do corpo imagem, a precursora Loie Fuller.

O tempo e a luz, instaurou-se aos ideais de uma dança mediada com a tecnologia e com a evolução de novos pensamentos sobre cultura, corpos orgânicos e digitais, avanços tecnológicos e experimentos, foi se delineando um conceito de dança mediada com tecnologia, no qual conceituamos, dança digital.

Foi necessário argumentar sobre imagens, ilusão e imersão, conforme os estudos de Grau (2007), Birringer (2003, 2008) e Pimentel (2008). Birringer (2003, 2008) explora o conceito de ambientes permeados por sensores, projeções de vídeos e sistemas de processamento em tempo real. Esse autor define tipos de relações possíveis na interação ambiente e performance. Pimentel (2008) investiga as transformações da linguagem coreográfica, considerando o uso dos recursos tecnológicos digitais na dança, aproximando-se, dessa forma, das categorias de ambientes de Birringer (2008) e propõe uma inter-relação que se expande em desdobramentos de corpos híbridos: “virtual, mesclado e interativo”, (PIMENTEL, 2008, p. 279), potencializado por aparatos digitais. Não podemos deixar de comentar outra contribuição nos estudos a respeito da classificação sobre imersão por Machon (2013), que nos leva a refletir onde encontra-se a imersão nas configurações digitais.

**Finalmente, no quarto capítulo**, diante desta organização, traçamos a dança e a intermedialidade, por meio das considerações sobre os modos e os processos de criações em dança que resultaram nas relações dialógicas entre as mídias, como iluminação, corpo, figurino, sonorização, tecnologias e modos de pensar, sendo assim, delineamos um escopo teórico sobre intermedialidade na dança, propondo análises de configurações artísticas entre corpos expandidos na confluência das artes e *design* com as tecnologias atribuídas à época. Foram utilizados principalmente os argumentos dos teóricos Simonson (2013), Oosterling (1998, 2003), Kattenbelt (2008), Norma (2001) e Villar (2003), que influenciou em observações e uma construção de alicerce para um pensamento de categorias voltadas às configurações de dança digital, analisando o diálogo entre os corpos (orgânico e inorgânico), virtual, interativo, imerso, e as imagens dentro da configuração artística. Por conseguinte, as premissas apresentadas e a construção de critérios observados nas configurações artísticas,

empregamos uma proposição categórica evidenciada em algumas configurações e exemplificada nesta pesquisa.

## 1 INTRODUÇÃO

Nessa dissertação proponho que a dança digital seja uma arte da intermedialidade no qual coadunam corpo, imagens visuais em movimento (Figura 3), devido às suas relações com cenografia, figurino, iluminação, música, tecnologia digital, entre outros.

**Figura 3** - Dança vs. Arte e Intermedialidade



Fonte: Elaborado pela autora (SAMPAIO, 2018).

Para tanto, precisamos a partir do senso comum tratarmos sobre o conceito de mídia. Afinal, quando se trata de mídia, imediatamente compreendemos que estamos nos referindo aos meios de comunicação de massa, tais como: TV, rádio, jornais, telejornais e *Internet*. Antigamente, os meios de comunicação eram reduzidos a suporte físicos e aos meios técnicos. Entretanto, na contemporaneidade, expandiu-se o pensamento como técnica e veículo de comunicação, formalizando que as artes, além da literatura, são mídias também.

Para uma pesquisa acadêmica se faz primordial expandirmos o campo do senso comum para chegarmos ao campo científico. Dessa maneira que Moser (2006) elucida portanto que, por volta do final do século XIX, e ao longo de todo o século XX, novas mídias se desenvolveram e se impuseram como mídias de massa: fotografia, fonógrafo, telefone, rádio, cinema, televisão, vídeo, para mencionar apenas as mais conhecidas e que fazem parte constitutiva de nosso cotidiano (LEBENSWELT *apud* MOSER, 2006, p. 54), já em nosso caso específico estamos interessadas em propor

que uma “nova abordagem implica exatamente a reconceituação da dança, da música e das artes plásticas como mídias” (CLÜVER, 2011, p. 10).

Enquanto Wolf (2002, p. 165) relaciona a mídia como um “dispositivo de comunicação”<sup>5</sup>, que serve como um “quadro de referência”<sup>6</sup> tanto para o emissor quanto ao receptor. Além disso, de acordo com as interpretações pós-estruturalistas Foucaultianas, o termo sugere ao “dispositivo”, as noções de “discurso”, “poder” e “construção cultural”. Insere-se, nesse contexto de significação, uma potencialidade na ação das relações, e “na ordem do saber, da verdade, da consciência”, novamente apresenta-se o “discurso” (FOUCAULT, 2000, p. 71). A mídia não é estática, mas um processo dinâmico, mudando sempre sua estrutura, ritmo, ações e impactos. Sendo assim, trata-se de um agenciador ou emissor de informações para o receptor. Todos os meios de linguagem passaram a serem mídias, pois esses transmitem informações ao receptor e se instauram em produção cultural.

Quando transmite “informação” de um emissor para o “receptor”, observa-se que a mídia é algo que está no meio de dois polos. Seu termo não advém da formatação singular, porque necessita de duas estruturas objetos, palavras ou conceitos para se cumprir seu significado de mídia, que com “aparatos de visibilidade do nosso tempo, tornam-se lugares específicos de enunciação” (FISHER, 1997, p. 6).

---

<sup>5</sup> Texto original: *Dispositive of communication*. (tradução nossa)

<sup>6</sup> Texto original: *Frame of reference*. (tradução nossa)

## 2 CONVERGÊNCIAS DAS MÍDIAS

Essa convergência<sup>7</sup> sobre as mídias, de fato, advinda de pensamentos sobre inovações tecnológicas, frutificou-se em novos impulsos para as invenções de novas técnicas de processo de criação. Elucidar sobre a mídia é de suma importância para observar o efeito das novas mídias no processo de configuração artística. Uma latência de exposições na qual a dança vai se firmando no hibridismo cultural, em corpos expandidos mediante as tecnologias analógicas<sup>8</sup> e digitais<sup>9</sup>.

Para Müller (2012, p. 76), o conceito de ‘mídia’ está relacionado “aos processos socioculturais e históricos”, compreendendo que a abordagem é a mais “apropriada para qualquer tipo de pesquisa intermediária. Ele oferecerá abertura a aspectos da materialidade, bem como aspectos de significado”.

É importante ressaltar que os estudos das inter-relações das mídias configuram o campo da intermedialidade. Contudo, Clüver (2011, p. 9) ratifica que “implica todos os tipos de inter-relação e interação entre mídias”, e em concordância com essa afirmação, temos Moser (2006, p. 43) que reafirma a intermedialidade como “interação entre as mídias”.

### 2.1 DESENHANDO CONCEITOS: MEDIUM, MEDIA, MEDIAÇÃO E MEDIATEZ

Desde as escritas rupestres ao papiro, até às revoluções técnicas da imprensa, radiodifusão e *Internet*, as percepções sobre o conceito de mídia vêm se tornando

---

<sup>7</sup> Na era digital, nesse setor, foram agrupadas as quatro principais formas de comunicação humana: o documento escrito (imprensa, revista, livro); o audiovisual (televisão, vídeo, cinema); as telecomunicações (telefone, satélites, cabo); e a informática (computadores, programas, informáticos). É esse processo de unificação que costumam chamar de “convergência das mídias” (SANTAELLA, 2003, p. 84).

<sup>8</sup> Tecnologia analógica refere-se às informações que são armazenadas em um suporte físico e registradas em correspondência com o real, ou seja, depende de meios materiais diferentes para existir. Ex.: retroprojetor, projetores antigos, máquina de datilografia, videocassete, vinil, telefone fixo, livro, cinema, mimeógrafo.

<sup>9</sup> Na tecnologia digital, os dados são transformados em sinais binários (*bits*), ou seja, a informação é gravada em sequências de 0 e 1, que representam os pulsos elétricos armazenados e não a imagem correspondente ao real, necessitando, assim, de um suporte eletroeletrônico para ser visualizado. Ex.: memórias de computadores, filmadoras, projetores, *pen drive*.

mais complexas, pois, a cada novo formato de comunicação, criam-se novos pensamentos sobre mídia que impulsionam novos parâmetros de comunicação.

Bastos (2012) nos apresenta, em seu artigo, *Medium, media, mediação e midiatização*, a perspectiva germânica, com declarações curiosas a respeito do histórico vocabulário *medium*, e foi este artigo que nos leva a algumas observações e atualizações do significado do termo para a nossa década.

O vocabulário de Português e Latim (BLUTEAU, 1712-1728), cujo foram publicados 16 volumes originalmente na primeira metade do século XVIII, registrou o termo “mediação” como a “intervenção daquele que anda negociando algum concerto entre partes definidas” (BLUTEAU, 1712-1728, p. 384); uma acepção convergente com o conceito de midiatização na língua alemã. Também registrou “mediateiro” como “aquele por cuja intervenção se trata, ou se conclui, algum negócio”. Além disso, o dicionário introduziu o registro de “meio” como “qualquer expediente, indústria, razão, artifício, invenção que serve para conferir alguma cousa” (BLUTEAU, 1712-1728, p. 384). Já o Dicionário da Língua Portuguesa de Antônio de Moraes Silva (1789-1813), primeiro compêndio gramatical editado por um brasileiro registrou os vocábulos “médio” como “algo que media entre outras” (SILVA, 1789-1813, p.281); “intermédio” como “de permeio; entre uma coisa e outras” (SILVA, 1789-1813, p.173); “meio” como o lugar, ou a parte entre os extremos, que dista deles igualmente” (SILVA, 1789-1813, p. 283); “entremeio” como o “espaço médio entre duas coisas” (SILVA, 1789-1813, p.716), (...) Registrou, por fim, o vocábulo “mediar” como “estar no meio de ditas coisas; que media entre as terras de ambos”. (SILVA, 1789-1813, p. 280). (...) A sugestão de Antônio de Moraes Silva oferece uma explicação plausível, embora anacrônica, para a estranha mutação do vocábulo *media*, plural de *medium*, para mídia, resultado da transliteração da pronúncia anglófona do vocábulo latino *media*<sup>10</sup>. (BASTOS, 2012 p. 54-55)

Bastos (2012) argui sobre a função de dialogar sobre a etimologia do vocabulário *media*, devido ao fato de ser uma palavra latina cujo plural é chamado de *medium*,

---

<sup>10</sup> Texto original: O vocabulário Portuguez e Latino (BLUTEAU, 1712-1728), cujos 16 volumes foram publicados originalmente na primeira metade do século XVII, registrou o termo “mediação” como a “intervenção daquele que anda negoçando algum concerto entre partes definidas” (BLUTEAU, 1712-1728, p. 384); uma acepção convergente com o conceito de midiatização na língua alemã. Também registrou “mediateiro” como “aquele por cuja intervenção se trata, ou se conclue, algum negócio”. Além disso, o dicionário introduziu o registro de “meio” como “qualquer expediente, indústria, razão, artifício, invenção que serve para conferir alguma cousa” (BLUTEAU, 1712-1728, p. 384). Já o Diccionario da Lingua Portuguesa de Antônio de Moraes Silva (1789-1813), primeiro compêndio gramatical editado por um brasileiro registrou os vocábulos “médio” como “algo que media entre outras” (SILVA, 1789-1813, p.281); “intermédio” como “de permeio; entre uma coisa e outras” (SILVA, 1789-1813, p.173); “meio” como o lugar, ou a parte entre os extremos, que dista deles igualmente” (SILVA, 1789-1813, p. 283); “entremeio” como o “espaço medio entre duas coisas” (SILVA, 1789-1813, p.716), (...) Registrou, por fim, o vocábulo “mediar” como “estár no meyo de ditas coisas; que media entre as terras de ambos”. (SILVA, 1789-1813, p. 280). (...) A sugestão de Antonio de Moraes Silva oferece uma explicação plausível, embora anacrônica, para a estranha mutação do vocábulo *media*, plural de *medium*, para mídia, resultado da transliteração da pronúncia anglófona do vocábulo latino *media* (BASTOS, 2012 p. 54-55).

mas que, na língua portuguesa, chamamos de mídias, para o plural, e meio, para nos referirmos a *medium*. Essa determinação foi efetivada em razão da expressão norte-americana *media*, como significado de *mass media*<sup>11</sup>.

É de relevância observar as significações da palavra *medium* em 1789: “meio”, “permeio” “espaços entre duas coisas”, “entremeio”, “mediar”, “negociar”, “intermédio”. De maneira que esses termos apresentam indícios sobre a negociação das mídias em nossa contemporaneidade, não relacionados somente aos meios de comunicação de massa daquele tempo, mas de tudo o que gerava relações de diálogos, ou seja, o que poderia vir a informar e comunicar.

A origem da palavra *media*, em latim, *medium*, denota-se como “meio ou centro”. Pelo dicionário Aurélio (FERREIRA, 1999), representa um conjunto de meios de comunicação usados para a veiculação de informações. Parry (2012) nos ratifica quanto à morfologia da palavra *medium*, destacando que o vocábulo corresponde tanto a um substantivo (meio, canal, modo) quanto a um adjetivo (médio, intermediário), ou seja,

O uso de *medium* como substantivo (mídia) (...) o veículo por meio do qual palavra, imagens, informações e ideias são distribuídas. O conteúdo é mediado se chega até nós por intermédio de uma mídia. (...) Para Encarta, mais contemporâneo, trata-se dos “vários meios de comunicação de massas considerados em seu conjunto, incluindo-se aí televisão, rádio, revistas e jornais”. (PARRY, 2012, p. 7)

Percebe-se que a mídia se constitui como veículo mediador, de rápida circulação de inúmeras mensagens, ou seja, um processo de comunicação que compartilha a realidade dos homens, advinda de um conjunto de ferramentas tecnológicas a uma determinada época. Como podemos observar, a respeito do século XIX, que fora propulsor de importantes decorrências sociais e culturais, como o telégrafo, telefone, cinema, rádio, TV, as mídias de comunicação permitiram maior acesso às possibilidades de transmissão. O aforismo na forma da escrita ampliou-se da passagem de uma cultura oral para uma cultura de mídia. Portanto, a partir deste ponto, adotaremos o termo mídia.

---

<sup>11</sup> *Mass media* compreende, em imprensa, rádio televisão e novas mídias.



Jensen (2008) argumenta que, a partir da metade do século XX, o *médium* adquiriu nova significação: fita cassete, disco, papel etc., ou seja, os elementos que mediavam gravações e reprodução de dados, áudios, imagens e sons eram considerados *medium*, ou melhor, mídias em português. Também aponta, especificamente, quanto ao período de 1990, pois surge um novo contexto perante a emergência dos meios digitais que cada vez são mais divergentes (JENSEN, 2008, p. 2811).

Para Wolf (2002, p. 165), a mídia é um “dispositivo de comunicação”<sup>12</sup>, que serve como um “quadro de referência”<sup>13</sup>, tanto para o emissor quanto ao receptor. Além disso, de acordo com as interpretações pós-estruturalistas Foucaultianas, o termo sugere ao “dispositivo”, as noções de “discurso”, “poder” e “construção cultural”. Insere-se nesse contexto de significação uma potencialidade na ação das relações, assim como “na ordem do saber, da verdade, da consciência”, novamente apresenta-se o “discurso” (FOUCAULT, 2000, p. 71).

A mídia não é estática, mas um processo dinâmico, mudando sempre sua estrutura, ritmo, ações e impactos. Sendo, assim, agenciador ou emissor de informações para o receptor. Todos os meios de linguagem passaram a ser mídias, pois estes transmitem informações ao receptor e se instauram em produção cultural.

Bastos (2012, p. 63) considera que o “conceito *media* é empregado como dispositivo teórico que permite incluir diferentes fenômenos artísticos e discursivos da literatura medieval do século XIX às pesquisas médicas atuais – dentro do mesmo programa de pesquisa”.

Com os deslocamentos de significação entre as instâncias dos séculos, o termo mídia remete à contextualização de recepção e de processos informacionais. Sendo que, na atual conjectura, compreende uma vasta gama de intersecções entre cultura e “equaciona as diferentes apropriações, recodificações e ressignificações que ocorrem na produção e recepção dos produtos comunicacionais” (BASTOS, 2012, p. 64).

---

<sup>12</sup> Texto original: *Dispositive of communication*. (tradução nossa)

<sup>13</sup> Texto original: *Frame of reference*. (tradução nossa)

Segundo Müller (2009),

A realidade das mídias é a realidade das sociedades midiático-culturais, a técnica e as relações de produção criam não apenas um objeto para o sujeito, mas, sobretudo, um sujeito para o objeto. Da escrita ao computador, cada mudança midiático-tecnológica levou, na história, a uma incontornável modificação da comunicação e da compreensão da realidade. (SCHMIDT *apud* MÜLLER, 2009, p. 120)

Schmidt *apud* Müller (2009) aborda que a sociedade não se define somente pelas relações de produção, mas também pelas transformações midiáticas.

Na atual conjuntura, a comunicação sofre mudanças radicais com a união e a interação de vídeo, áudio, textos e fotos em torno de um objetivo comum, possibilitada por meio da *Internet*, como também a evolução das tecnologias digitais proporcionada por novos computadores e aparelhos móveis que apresentam funcionalidades como computadores, telefones, câmeras digitais com acesso à *internet*, *players* de música, vídeos e outras possibilidades de interação na produção de acesso ao conteúdo. Todas essas inovações contribuíram para o aumento de objetos, espaços colaborativos, interativos e comunitários. A cultura passou a ser participativa, com interação via *internet*, afinal, as pessoas passaram a expressar e veicular pensamentos em redes de comunicação, e esta deixou de ser unidirecional, mas sim, multidirecional. A informação, que era segmentada, com o advento da *Internet*, tornou-se expandida pela convergência das mídias<sup>14</sup>.

A contemporaneidade da era digital contextualiza a mídia, não a classificando somente em TV, rádio, propagandas e, muito menos, mídias digitais, tais como: computadores, *webcam*, *Internet*, mas aborda uma reconceituação em que dança, música, artes plásticas e visuais, teatro, cenografia, figurino, entre outros aportes artísticos são veículos de comunicação que armazenam e transmitem informações.

Compreender possibilidades de cada plataforma e adaptar na relação das mídias possibilitou novos sentidos aos humanos, estimulou as percepções, criações artísticas e diferentes reações.

---

<sup>14</sup> Convergência das mídias é um conceito desenvolvido por Henry Jenkins em seu livro *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2008.

Essas novas mídias submergiram das antigas, reestruturando-as. Bolter e Grusin (2000) consideram que as atuais mídias funcionam como remediadoras, inclusive das mídias passadas, visto que as altera, proporcionando uma progressão histórica de mídias mais recentes, remediando as anteriores. Entretanto, os autores destacam que esta é uma

genealogia de afiliações, não uma história linear e, nessa genealogia, a mídia mais antiga também pode remediar as mais recentes. (...) nenhum meio, ao que parece, pode agora funcionar independentemente e estabelecer seu próprio espaço separado e purificado de significado cultural<sup>15</sup>. (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 55)

Compreende-se que essas mídias se relacionam perante “aos processos socioculturais e históricos”, cuja abordagem é a mais “apropriada para qualquer tipo de pesquisa intermediária<sup>16</sup>. Ela oferecerá abertura a aspectos da materialidade<sup>17</sup>, bem como aspectos de significado” (MÜLLER, 2012, p. 76), pois transportam sentidos até o receptor. Não obstante, provoca-se, e estimula sentidos também para quem está construindo seus pensamentos para a transmissão.

Observa-se que a mídia é algo que está no meio de dois polos, quando transmite “informação” de um emissor para o “receptor”. Seu conceito não é singular, porque necessita de duas estruturas, objetos, palavras ou conceitos, para se cumprir seu significado de mídia e com “aparatos de visibilidade do nosso tempo, tornam-se lugares específicos de enunciação”. (FISHER, 1997, p. 6)

---

<sup>15</sup> Texto original: (...) *all current media function as remediators and that remediation offers us a means of interpreting the work of earlier media as well. Our culture conceives of each medium or constellation of media as it responds to, redeploys, competes with, and reforms other media. In the first instance, we may think of something like a historical progression, of newer media remediating older ones and in particular of digital media remediating their predecessors. But ours is a genealogy of affiliations, not a linear history, and in this genealogy, older media can also remediate newer ones. (...) No medium, it seems, can now function independently and establish its own separate and purified space of cultural meaning.* (tradução nossa)

<sup>16</sup> Possibilita a relação de unir os diferentes meios e se constitui em uma nova forma que chamamos de INTERMIDIA.

<sup>17</sup> A materialidade, neste sentido, são os suportes tecnológicos, tanto analógicos quanto os digitais, juntamente com as mídias. Ex.: a mídia dança, com especificidade da mídia corpo e os meios técnicos escolhidos para a configuração, juntamente com o movimento corporal, que é o meio de transmissão, constituem a materialidade.

Clüver (2011, p. 10) adverte que é mais “aceitável dizer que a mídia “TV” transmite signos televisivos do que dizer que a mídia ‘dança’ transmite o balé”, dança contemporânea ou outros tipos de dança.

Estamos acostumados com um conceito coletivo e abstrato de mídia. Afinal, quem transmite informa algo, e a dança, inserida nessa realidade, “é uma expressão subjetiva e social, uma manifestação integrada da apropriação humana de si e da natureza” (DE PELLEGRIN, 2011, p. 34). Logo, é uma linguagem construída socialmente, com suas apropriações histórico-culturais, e numa relação recíproca com o seu meio.

## 2.2 O CONCEITO DE INTERMÍDIA

A noção de intermídia, proposta por Higgins<sup>18</sup> (1984), delinea uma inter-relação entre diferentes meios e técnicas artísticas, e essa fusão revela uma forma artística híbrida. Dita como “fusão conceitual”, gera uma transformação cujo artista concebe novas formas de expressar, de observar e ser observado em sua produção. Percebe-se que vai além dos limites das nomenclaturas, ou seja, não se define a quais práticas artísticas são predominantes e nem de seus suportes na obra, ou seja, não aceita normatividade, regras.

Na época de Higgins, os artistas estavam interessados em explorar novas formas entre cruzamentos dos meios<sup>19</sup>, em busca de uma arte nova. Higgins (1984) comenta que o termo *meio* não era novo, havia uma historiografia mais extensa sobre esse termo, sendo localizado nos “escritos de Samuel Taylor Coleridge em 1812, precisamente no sentido contemporâneo”<sup>20</sup>, para definir as configurações artísticas que estava conceitualmente entre as mídias da época (HIGGINS, 1984, p. 47).

---

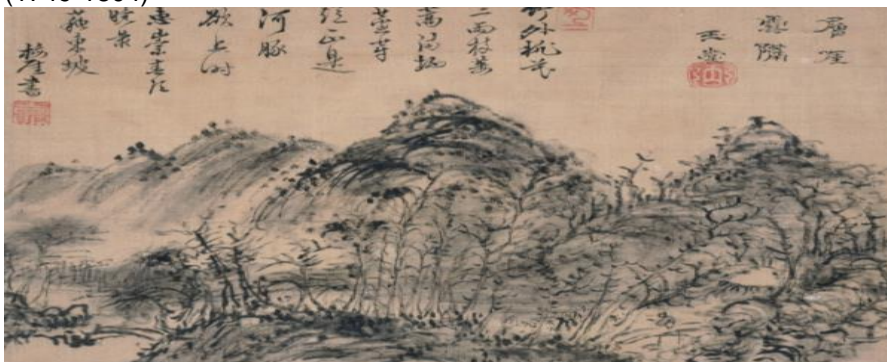
<sup>18</sup> O Inglês Dick Higgins era compositor, poeta, tipógrafo e um dos pioneiros do grupo “*Fluxus*” (veremos neste capítulo). Fundou em 1966 o primeiro volume das edições *Something Else Press* que publicava textos históricos, livros de artistas, poesia concreta, nova música, entre outros. Na época que Higgins desenvolveu sua teoria, computadores só existiam *mainframes*, que ocupavam salas inteiras nas universidades e organismos de pesquisa governamentais.

<sup>19</sup> São meios de expressão: pintura, escultura, dança, *happening* entre outros.

<sup>20</sup> Texto original: (...) *appears in the writings of Samuel Taylor Coleridge in 1812 in exactly its contemporary sense.* (tradução nossa)

O que Risério (1988) chama à atenção é que, a arte chinesa dos séculos VIII, IX, X, XI, era centrada na ideia de três perfeições, que reunia a caligrafia, a pintura e a poesia (Figura 4).

**Figura 4** - *Clouds shield the layered cliffs*, de Uragami Gyokudō (1745-1820). Totoki, Baigai (1749-1804)



Fonte: Disponível em: *University of Califórnia*<sup>21</sup>.

Embora a obra exposta na Figura 4 não represente propriamente uma fusão conceitual que se opera, percebe-se claramente que nela há caligrafia, a pintura, e a poesia, entretanto, podemos observar que é um referencial importante para mostrar que esta obra tem formas de representação em um único suporte, neste caso, no objeto (RISÉRIO, 1988, p. 59). Diante desse exposto, percebe-se que nem todas as formas de artes que une as mídias podem ser consideradas arte intermídia.

O que Higgins (1984) chama atenção é reconhecer que as produções estavam constituindo novos parâmetros com os procedimentos artísticos tradicionais e a introdução de novos meios e novas concepções de materiais de artes, reconhecendo as obras artísticas como intermediáticas. O autor faz questão de explicitar que tal denominação não incluía um juízo de valor entre os meios, pois nenhuma obra era classificada melhor ou pior, mas sim, enaltecida como Intermídia. O juízo de valor não era parâmetro defendido pelas atividades interdisciplinares, relacionando com os gêneros predominantes naquela época.

A proposta desse conceito é uma obra de arte que ultrapasse a noção de um determinado objeto de arte, apresentado como um processo, sem a preocupação de uma configuração artística finalizada. Não poderia ser categorizada especificamente

<sup>21</sup> Disponível em: <https://calisphere.org/item/ark:/13030/hb7p3011wm/>. Acesso em: 10 ago. 2017.

em nenhum dos meios, mas em ambos os meios, como por exemplo, arte visual e literatura. Ambos interagem em uma fusão operacional, propondo, entretanto, um nível de sua significação independente da relevância do meio.

É importante acentuar outra forma de expressão surgida na década de 1960, chamada de *body art*, em inglês com a significação de “arte no corpo”. É uma forma de expressão das artes visuais no qual o corpo é usado como forma de expressão, um corpo como tela de pintura.

Podemos observar, na configuração artística *Antropométries*, em 1960, do francês Klein<sup>22</sup>, uma exposição na qual sua obra era feita com o público presente. Inspirada, uma grande parte, nas fotografias de marcas da terra causadas pelas explosões atômicas em Hiroshima e Nagasaki.

**Figura 5 - Antropométries**



Fonte: Página de Yves Klein na *Internet*<sup>23</sup>.

Na Figura 5, Klein, com *smoking* preto, conduz uma orquestra de dez peças em sua composição pessoal, *The Monotone Shymphony*. Fatos curiosos é que escreveu essa sinfonia em 1949, e consistia em uma única nota. Três modelos femininos aparecem com os corpos nus e Klein as utiliza “pincéis vivos”, assim como a orquestra<sup>24</sup> (FERREIRA; COTRIM, 2009, p. 58).



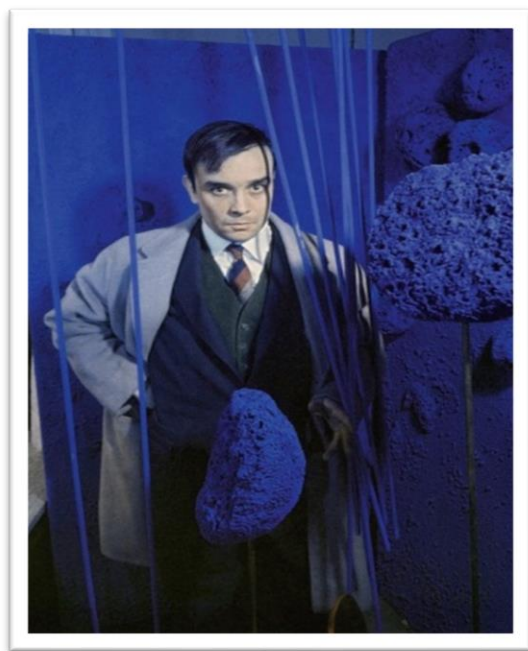
**Tag 4**

<sup>22</sup> Considerado uma figura importante na arte europeia após a Segunda Guerra Mundial.

<sup>23</sup> Disponível em: <http://www.yvesklein.com/fr/expositions/view/125/1960-1969/1165/anthropometries-de-l-epoque-bleue/?of=16>. Acesso em: 10 maio 2018.

<sup>24</sup> Uma descrição da ação intermediática de Yves Klein *Mr. Klein in a black dinner jacket proceeded to conduct a ten piece orchestra in his personal composition of The Monotone Symphony, which he had written in 1949. This symphony consisted of one note. Three models appeared, all with very beautiful*

**Figura 6** - Yves Klein. Cor Patentada: Klein Bleu



Fonte: Página de Yves Klein na *Internet*<sup>25</sup>.

**Figura 7** - *Corpos Impressos*



Fonte: Página de Yves Klein na *Internet*<sup>26</sup>.

---

*naked bodies. They were then conducted as was the full orchestra by Mr. Klein.* (tradução nossa). Disponível em: <https://zeynepkinli.wordpress.com/2009/05/15/825/>. Acesso em: 10 maio 2018.

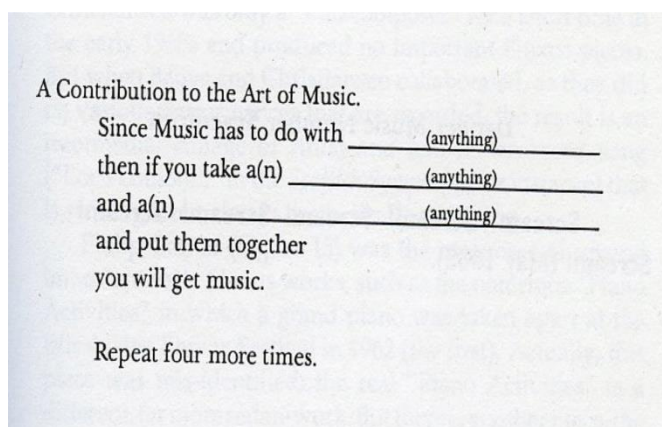
<sup>25</sup> Disponível em: <http://www.yvesklein.com/fr/expositions/>. Acesso em: 10 maio 2018.

<sup>26</sup> Disponível em: <http://www.yvesklein.com/fr/expositions/>. Acesso em: 10 maio 2018.

A descrição anterior serve para chamar a atenção ao conjunto da obra, pois não é somente performance ou pintura e música, mas um conjunto de mídias em sua criação artística. Uma configuração artística com os corpos sendo impressos ou carimbados, em papéis gigantes, com a tinta internacionalmente patenteada de *Klein Blue* (Figura 6), cujo processo de criação apresenta um desfecho inusitado, podendo subverter a outra criação de pintura. Corpos, tinta, papel, música e performance: uma negociação entre mídias (Figura 7).

Não podemos deixar de apresentar uma das obras de Higgins (1976), já que foram suas obras que levou ao reconhecimento do termo intermídia.

**Figura 8** - Partitura *Music and Arts*



Fonte: Disponível em: *University of Vermont*<sup>27</sup>.

Esta é uma partitura musical (Figura 8). Nesta configuração, negociam as mídias música, corpo e performance<sup>28</sup>. Neste tipo de partitura, percebe-se que não existe uma especificidade musical, tudo pode acontecer. Isso é uma das marcas do grupo *Fluxus*, do qual Higgins (1976) participava.

A poesia concreta ou poesia visual, que é uma evolução crítica das formas, resulta da utilização da linguagem de forma experimental e reduzida, em um método de composição analógica e não lógico-discursiva. Um ambiente de desdobramento

<sup>27</sup> Disponível em: <http://blog.uvm.edu/vlbrenna-sound2015/files/2015/11/higgins.png>. Acesso em: 30 maio 2018.

<sup>28</sup> Uma vez que cor também é voz e ambos são movimentos.



como podemos ver no poema construtivista de Williams (1960), constante na Figura 9, a seguir.

**Figura 9** – Poesia visual

```

like      attracts   like
like      attracts   like
  like    attracts   like
    like  attracts   like
      like attracts   like
        like attracts like
          likeattractslike
            liketractlike
              liketractlike
                liketractlike
                  liketractlike

```

**A pintura é o  
elemento visual que se  
funde conceitualmente  
com as palavras.**

Fonte: Disponível em: Emmett Williams<sup>29</sup>.

Essa escrita, presente na Figura 9, é livre da normatividade das regras literárias, comunicando, tanto na palavra quanto na sua própria estrutura. A imagem visual relacionada à palavra proporciona uma sintaxe visual, que também podemos ver na imagem do início desta dissertação. Apresenta a ruptura de protocolos semânticos nos quais o poder da palavra é visual.

Higgins (1976) considera esse tipo de poema um objeto visual, que também aprecia como obra intermídia.

Intermídia não é apenas inefável. É inerentemente confrontante: produzir novos pensamentos, processos, formas que não são previsíveis, mestiços que desafiam a categorização; sexualidades que desafiam o *status quo* a definir, desafiador: talvez por isso a forma «intermídia» seja reduzida a termos mais facilmente compreendidos (novo gênero, artes expandidas) ou os componentes individuais (vídeo, *site-specific*, escultura, performance).<sup>30</sup> (BREder, 1995, p. 119).

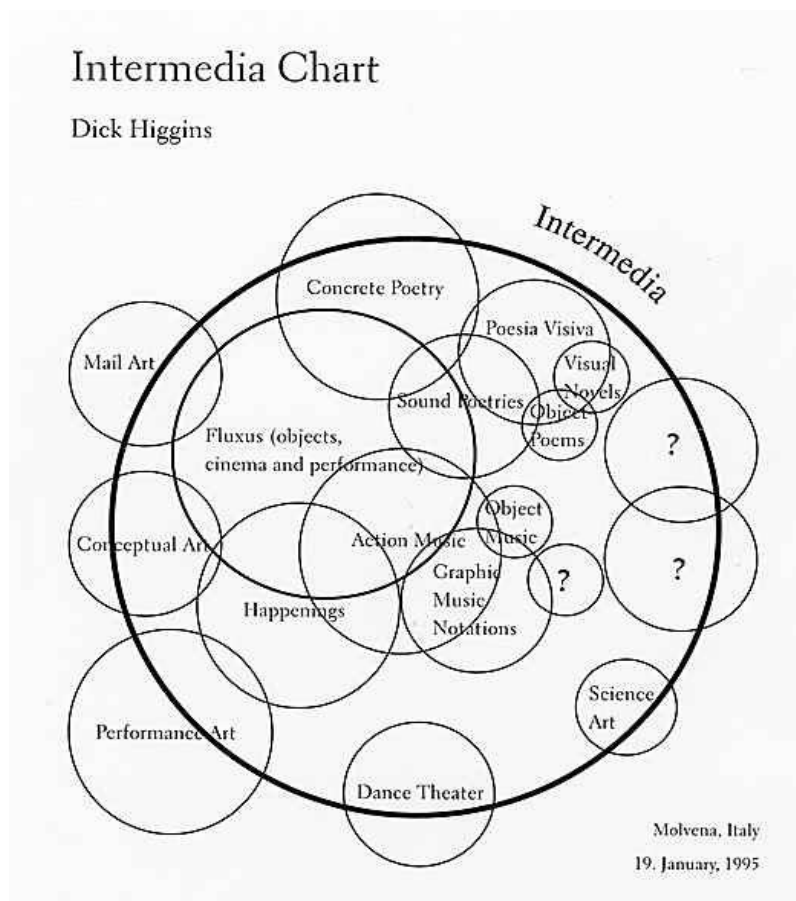
O artista plástico Breder (1995) ressalta que é um conceito que a proeminência é no processo, a relação dos meios na configuração artística.

<sup>29</sup> Disponível em: <http://www.emmett-williams.com/concret poetry/concret poetry.html>. Acesso em: 30 maio 2018.

<sup>30</sup> Texto original: *Intermedia is not only ineffable. It is inherently confronting: producing new thoughts, processes, forms that are not predictable, mongrels which defy categorization; sexualities which challenge the status quo to define, defiant: perhaps this is why the form «intermedia» is often reduced to terms more easily understood (new genre, expanded arts) or to individual components, (vídeo, site-specific, sculpture, performance).* (tradução nossa)

Em 1995, Higgins apresenta um fluxograma descrevendo o desenvolvimento e as relações com as múltiplas direções apresentando as relações intermediáticas do Fluxartistas. As esferas apresentam novas possibilidades de encontros entre as mídias (Figura 10).

**Figura 10 - Intermedia Chart**



Fonte: Disponível em: *ICA Student Forum*<sup>31</sup>.

Observa-se que a poesia concreta era vista como uma fusão de arte visual e poesia. Os *happenings* apresentam-na como uma fusão de arte visual, música e teatro. A poesia sonora com a fusão de música e literatura.

Higgins (1976) comenta sobre sua aptidão na música, história literária, teoria e suas práticas e modos intermediários, em relação à poesia visual, poesia sonora e notação gráfica.

<sup>31</sup> Disponível em: <https://www.ica.art/whats-on/intermediality-exploring-relationships-art>. Acesso em: 30 maio 2018.

### 2.2.1 Grupo Fluxus

Podemos depreender que Maciunas foi o responsável pela criação do nome *Fluxus* ao grupo de artistas que não eram motivados pelas convenções ditadas pelo sistema e pelo mercado de arte, e sim, um movimento da década de 1960 que se destacou, como argui Smith (1998), pela sua “atitude”, sobretudo por relacionar diferentes mídias, o que Higgins (1987) considera “intermídia”.

Intermídia é um modo empático, que oferece também um modelo inerente de subjetividade. Se o projeto *Fluxus* for entendido com uma prática baseada em notação no qual as obras são reimaginadas em situações variáveis, variando atores com materiais diversos. Uma prática assim definida por transferência, transliteração e transformação – também pode ser entendida, como Higgins propôs, como uma prática que é fundamentalmente “transpessoal”<sup>32</sup>. (HIGGINS, 1987, p. 183)

Portanto, o *Fluxus* destaca-se de outros movimentos artísticos pela sua atitude coletiva. Esse movimento de vários artistas<sup>33</sup> opunha-se à comercialização da arte, por meio de performances e organização de exposições. Uma comunidade informal de músicos, artistas plásticos, poetas<sup>34</sup>, revelou-se um movimento com pensamento anárquico, sendo influenciado pelo Dadaísmo, Surrealismo, Futurista Italiana, Construtivismo Soviético, Filosofia Zen budista e música experimental.



Tag 5

Havia o pensamento que fundamentava que a arte poderia ser trazida para o reino da vida cotidiana. Esta arte era definida pela ação, a atividade, o acaso e o ato das experiências. Fator de relevância foi trazido pela tendência futurista, com o

<sup>32</sup> Texto original: *Intermedia perception is a mode of perception that one could otherwise describe as empathic, offering up an attendant model of subjectivity as well. If the Fluxus project can be understood as an allographic, notation-based practice in which works are reimagined in varying situations by varying actors with varying materials—a practice thus defined by transfer, transliteration, and transformation—it can also be understood, as Higgins has proposed, as a practice that is fundamentally ‘transpersonal’.* (tradução nossa).

<sup>33</sup> O grupo tem origem em Nova York, mas abrangia artistas da Alemanha, Japão, Coreia, Inglaterra entre outros.

<sup>34</sup> Muitos artistas do *Fluxus* tinham atitude purista e antitecnológica. Muitos deles foram influenciados pelas ideias de John Cage, mesmo com a produção inacabada na apresentação de sua obra, valerem-se da apresentação enquanto processo de criação. E a música sem uma métrica sonora definida, ou seja, uma desconstrução na sonoridade, um precoce experimental.

rompimento da “quarta parede”, estimulando, com provocações, a participação do público.

Suas configurações artísticas se baseavam mais em eventos do que nos objetos, por ser uma forma de experimento. Com isso, incentivava desafios aos artistas, por ser um espaço voltado à interdisciplinaridade e ao conteúdo filosófico expandindo as transformações. Provocativo, questionou o local das manifestações artísticas, produzindo festivais em lugares inusitados (Figura 11).

Figura 11 - O grito da Anti-arte



Fonte: Disponível em: *Ovejas Muertas*<sup>35</sup>.

**O objetivo era a luta contra a modernidade burguesa e a favor da arte conceitual e liberdade para todas as criações da Arte.**

O Grupo *Fluxus* abandona “a distinção entre arte e não arte” no *Manifesto de 1966*. Abdica da exclusividade, ambição, individualidade, complexibilidade, especificidade de habilidades, valores, instituições. No entanto, conceitua suas configurações em mono-estrutural, não teatral,



Tag 6

<sup>35</sup> Disponível em: <https://ovejasmuertas.wordpress.com/2018/02/01/george-maciunas-manifiestos-claramente-tendenciosos-para-ser-mas-menos-moderno-aun-de-una-vez-por-todas-o-como-acabar-por-fin-con-los-unicornios/>. Acesso em: 30 maio 2018.

impessoal e o jogo do acaso. Outro fator marcante aos Fluxartistas<sup>36</sup> era o humor como elemento importante. Assim, por meio de suas atividades lúdicas, incentivava a participação do público como elemento artístico.

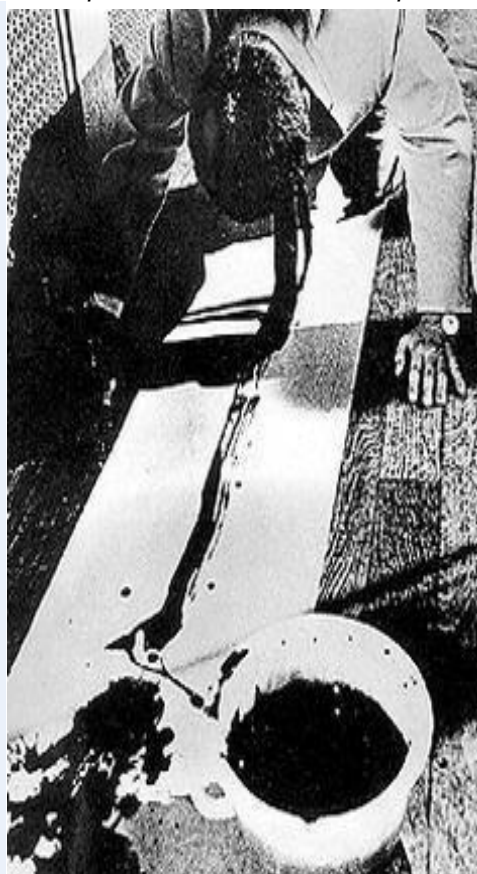
Os Fluxartistas enalteciam os diálogos entre mídias, transbordavam, borravam, expandiam e voavam em uma liberdade sem preocupação no que resultaria a configuração artística, cuja importância era um mix de relações, que resultará na intermídia (Figura 12).

**Figura 3** - *The Exhibiton Catalogue of In the Spirit of Fluxus, PA/Photoreporters*

**Nam June Paik - 1962**

Performando *The Young Composition*, em 1960, para Boris Morris com *Fluxus Internationale Festspiele Neuster Musik, Wiesbaden*.

As mãos e a cabeça no balde com mistura de tinta e suco de tomate foram arrastadas sobre a folha de papel para criar uma raia.



Fonte: Disponível em: *Moma*<sup>37</sup>.

<sup>36</sup> Alguns artistas do *Fluxus*: Yoko Ono, Nam June Paik, Alison Knowles, Robert Filliou, Bem Vautier, George Brecht, Al Hansen, Benjamin Patterson, além de Allan Kaprow, Dick Higgins e George Maciunas.

<sup>37</sup> Disponível em: <https://www.moma.org/collection/works/127634>. Acesso em: 30 maio 2018.

## 2.2.2 Contribuições de Nam June Paik na Arte e na Tecnologia

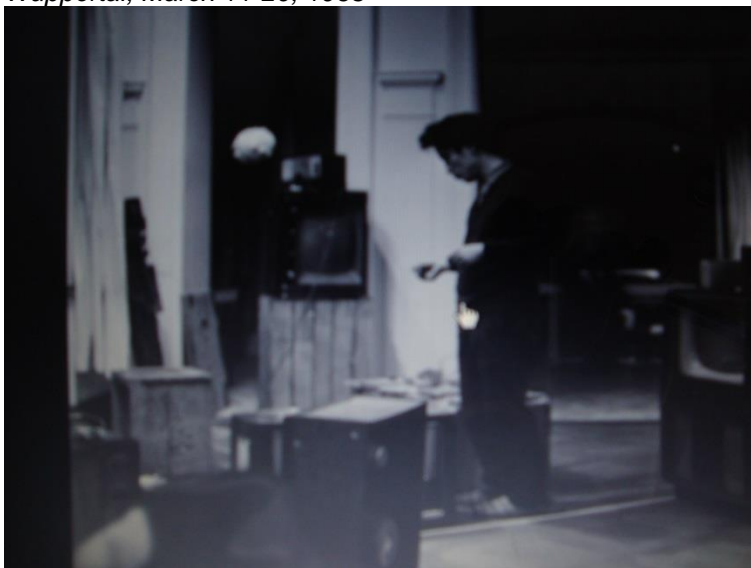
Considerado pioneiro da videoarte<sup>38</sup>, na década de 1960, Nam June Paik<sup>39</sup> contribuiu na estética da imagem eletrônica, apresentando um novo olhar para a arte imbuída com tecnologia. Em 1963, teve sua lendária exposição na *Galerie Parnass* em Wuppertal, na Alemanha, e apresentou seus aparelhos de televisão com o ambiente de circuitos fechados da rede de comunicação, vinculados a novos recursos tecnológicos, como o sintetizador, que aterrou radicalmente o visual e o conteúdo das imagens.



Tag 7

Este vídeo sintetizador foi construído juntamente com o engenheiro japonês, Shuya Abe. O aparelho permitia combinar e manipular imagens de diferentes fontes (Figura 13). Dessa forma, Paik transformou as imagens em movimento eletrônico, alterando sua materialidade e apresentando expressivamente um novo meio artístico com televisão e vídeo.

**Figura 4** - Nam June Paik at his Exposition of Music – Electronic Television, Galerie Parnass, Wuppertal, March 11-20, 1963



Fonte: Disponível em: *Moma*<sup>40</sup>.

<sup>38</sup> Vídeo arte é uma forma de expressão que utiliza tecnologia do vídeo em artes visuais.

<sup>39</sup> Participou do Grupo *Fluxus*, criando partituras, objetos musicais e peças “anti-música”.

<sup>40</sup> Disponível em:

[https://www.moma.org/collection/works/128268?artist\\_id=4469&locale=pt&page=1&sov\\_referrer=artist](https://www.moma.org/collection/works/128268?artist_id=4469&locale=pt&page=1&sov_referrer=artist)  
. Acesso em: 10 maio 2018.

As suas variedades de configurações artísticas e a imagem em vídeo possibilitaram uma dimensão inteiramente nova em relação ao pensamento do que é escultura, e aos parâmetros da arte de instalação, pois permitia participação do público na manipulação dos sinais eletrônicos de suas esculturas.

Paik interconectou matéria escultural com a eletrônica, incentivando novas reflexões sobre escultura que se expandiram a um novo pensamento visual e à representação, marcado pela descontinuidade e multiformidades de sistemas. Como foi o caso da *TV Cello*, que transformou o objeto eletrônico de massa em objeto artístico performativo visual, musical e interativo.



**Tag 8**

**Figura 14** - *Concert for "TV Cello"*, 1974 de Nam June Paik com Charlotte Moorman<sup>41</sup>



Fonte: Pacce (2013).

Na Figura 14, nota-se o destaque ao potencial estético da TV<sup>42</sup>, com imagens videográficas na escultura, na matéria energética, na luminosidade, o que alterou e

<sup>41</sup> Charlotte Moorman era performer e atuou como intérprete colaboradora de Nam June Paik em várias configurações artísticas. Ela estabeleceu o Festival Anual de *Avant Garde*, em Nova York, evento que dirigiu durante décadas.

<sup>42</sup> A TV era o único meio expressivo imperante naquela época.



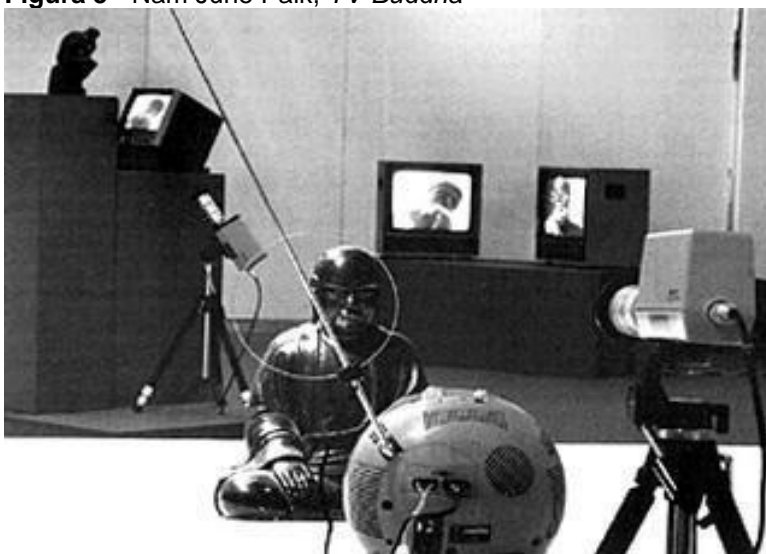
desconfigurou o discurso da TV. Todas as suas configurações apropriaram-se da mídia de massa - TV -, alterando uma síntese entre a música e as artes visuais, provocando transformações na estrutura social, com a utilização de uma mídia institucionalizada, ou seja, subverteu a tecnologia institucionalizada, possibilitando novas reflexões sobre a estética da imagem eletrônica.

Segundo Rush (2006), as obras de Paik se diferenciavam de outras do grupo *Fluxus*, pois o aparelho eletrônico era parte fundamental para suas configurações. O que interessava para ele era chamar a atenção do fruidor ao conjunto formado pelos aparelhos de televisão, e não ao que continha nas imagens, mas a proporcionalidade que aquele aparelho poderia promover (RUSH, 2006, p. 47).

Enfim, as inquietações artísticas visavam tornar a televisão um sistema aberto, por meio da criação de uma síntese entre a música e artes visuais, com a pretensão de humanizar a tecnologia e afastar o juízo de valor.

Paik foi um dos primeiros artistas a utilizar filmadora portátil em suas configurações artísticas. Pontuamos que suas performances e vídeos promulgavam competências expressivas e composicionais em um discurso de ruptura em relação ao contexto institucional da televisão e do vídeo, como foi na Configuração da *TV Buddha*.

**Figura 5** - Nam June Paik, *TV-Buddha*



Fonte: Disponível em: *Peace Biennale*<sup>43</sup>.

---

<sup>43</sup> Disponível em: <http://www.peacebiennale.info/blog/nam-june-paik-tv-buddha/>. Acesso em: 30 maio 2018.



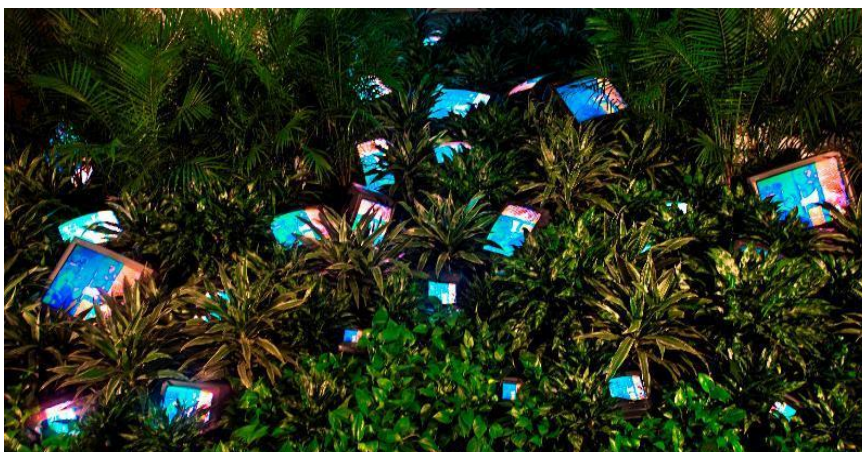
Clüver (2007) comenta sobre a obra de Paik, *TV Buddha*, ilustrada na Figura 15, conforme análise contida no ensaio de Cifuentes, que descreve a obra nos seguintes termos:

(...) mostra uma escultura de Buda colocada diante de um aparelho de televisão e atrás dele uma câmera de circuito interno capturando a imagem do Buda de pedra, que aparece na tela da TV (CIFUENTES, f.1, neste volume.) O efeito depende completamente do confronto das imagens nas duas mídias, representando duas épocas, duas técnicas, duas culturas, duas maneiras de ver o mundo; o espectador contemplando o “Buda” que contempla sua imagem televisionada, vai registrar, entre outras implicações, a ironia da mudança do objeto de contemplação do personagem representado pela pedra.” (CLÜVER, 2007, p. 16-17)

Podem-se observar as negociações das mídias nas configurações, o que acaba promovendo outra forma de apresentação nas artes. Escultura eletrônica? Escultura de instrumentos musicais performáticos? Objeto do cotidiano em interatividade artística? Convenientemente, o artista incorporou tecnologias digitais e de computadores sofisticados em sua arte (Figura 16), remodelando seu conteúdo, vocabulário visual e formas plásticas.

Nam June Paik influenciou gerações de artistas com seus suportes visuais, diálogos impertinentes, conversações monocromáticas e, não obstante, religiosas, voltadas ao orientalismo pós-moderno. Suas configurações foram determinantes para diversos campos artísticos, direcionando um pensamento para a arte digital.

**Figura 16** - Nam June Paik e seu *Electronic Garden*



Fonte: Disponível em: *Via Palermo 42*<sup>44</sup>

Em entrevista para *Irmelin Lebeer*, Paik explana sua visão pessoal como integrante do movimento *Fluxus*, afirmando que precisava chegar a uma configuração ainda não desenvolvida, quebrando a utilização da televisão como mero objeto de apreciação, indo além, proporcionando, dessa forma, “um puro Fluxus. Fluxus é ir à terra virgem. Havia lá uma terra virgem: era preciso que eu fosse até lá”.<sup>45</sup> (PAIK, 1993, p.132-133)

Diante do exposto, é importante mencionar que foi em 1966 que o artista *Dick Higgins*, associado ao movimento *Fluxus*, escreveu o ensaio “*Intermedia*”, situando o *happening* com “*intermedium*”. Até então, um terreno inexplorado em observações que estava reverberando no final dos anos 1950 e começo dos anos 1960, entre a pintura, a música e o teatro (HIGGINS, 1984, p. 47).

<sup>44</sup> Disponível em: <http://www.viapalermo.com/nam-june-paik-jardim-eletronico/>. Acesso em: 30 maio 2018.

<sup>45</sup> Texto original: *En fait, je voulais simplement aller là où personne n'était parti. (...). Tout le monde regardait la télévision comme si c'était la chose la plus normale au monde. Quant à moi, je voulais savoir quoi en faire: un Fluxus pur. Fluxus est d'aller à la terre vierge. Il y avait une terre vierge là-bas: je devais y aller.* (tradução nossa)

### 2.2.3 Happening

O termo *happening* ou acontecimento, foi utilizado como uma prática artística pela primeira vez em 1959, pelo artista Allan Kaprow, em um evento chamado *18 happenings in 6 parts* (Figura 17). Esse evento foi realizado no *Reuben Gallery*, em Nova York. Resumiu-se em um treinamento entre a pintura em ações, trilhas sonoras e ambiente interativo.



Tag 9

Figura 17 - *18 Happening in 6 parts*



Fonte: Disponível em: Revista *Winter*<sup>46</sup>.

O *happening* designava uma multiplicidade de atividades, entre as quais não havia uma codependência entre as obras e seus conteúdos e Kaprow (2007) proferia que era “um evento que só poderia ser apresentado uma única vez” (KAPROW *apud* GOLDBERG, 2007, p. 166). Entretanto, Kaprow autorizou *18 happenings in 6 parts* ser apresentado mais duas vezes.

Nessa configuração, foi utilizada a teoria musical com novos desenvolvimentos de música eletrônica daquela época. Teatro e dança se relacionavam dentro de uma estrutura pioneira que exigia o envolvimento participativo do público, tornando-o interativo.

<sup>46</sup> Disponível em: <http://x-traonline.org/article/allan-kaprow-art-as-life/2/>. Acesso em: 30 maio 2018.

Figura 18 - Detalhe do texto convite

There are three rooms for this work, each different in size and feeling. The rooms are nearly transparent. No matter where a person is, he is aware of something happening in another room. One room has red and white lights in rows along its top, like a used car lot at night. The other has blue and white lights. The third has a blue globe hanging in its center. There are two large wall collages, some colored Christmas bulbs seen from behind a wall and two rows of spot lights. Purple scrolls are dropped at a certain time. Five longish mirrors are placed around. These are looked into also at a certain time. Chairs -- perhaps seventy-five to one hundred -- are arranged throughout where guests are to be seated. The guests will change seats according to numbered cards. Each guest will sit once in a different room. Some guests will also act. Slides will be shown. Tape recorded sounds, produced electronically, will come from four loudspeakers. From these there will be heard as well a collage of voices. There will be live sounds produced. Words will be spoken. Human actions will occur of different but simple kinds. In addition there will be non-human actors. They will be a dancing toy and two constructions on wheels. The same action will never happen twice. The actions will mean nothing clearly formulable so far as the artist is concerned. It is intended, however, that the whole work is to be intimate, austere, and of somewhat brief duration. These eighteen happenings will take place on October 4, 6, 7, 8, 9, and 10 at 8:30 PM. We who sympathize with the artist's freedom of expression, who enjoy the experience inherent in advanced ideas, who affirm the artist's right -- nay, obligation -- to present his vision to the world unfettered have an especial obligation to tender moral and financial support to the avant garde. Although sustained to date by current contributions, the event will suffer a large deficit unless it is promptly and generously supported by -- you. Only the artist's confidence in your support has made this event possible. Send your contribution -- \$2 -- \$5 -- \$100 -- immediately: it's needed. (No contribution will be solicited at the performance.) Admission by advance reservation only. Write: The Reuben Gallery, 61 4th Avenue, New York 3, New York; Phone WA 9-8558

Today!

Fonte: Disponível em: Fundação Bienal de São Paulo.<sup>47</sup>

Não podemos deixar de apresentar a tradução do Convite, que consta na Figura 18, o qual, propositalmente, apresentava o que aconteceria durante o *happening*.

Há três ambientes para esse trabalho, cada um diferente em tamanho e sensação". Os ambientes são quase transparentes. Não importa onde a pessoa esteja, ela estará sempre atenta ao que está acontecendo no outro ambiente. Um espaço tem luzes vermelhas e brancas alinhadas ao alto, como um estacionamento de carros usados parece à noite. O outro tem luzes azuis e brancas. O terceiro tem um globo azul pendurado no centro. Há duas colagens murais grandes, algumas luzes de Natal coloridas vistas por trás de uma parede e duas fileiras de holofotes. Cinco espelhos de aumento estão colocados ali. Em alguns momentos, pode-se olhá-los. Cadeiras – entre setenta e cinco e cem – estão arrumadas por toda a parte onde os convidados deverão sentar-se. Os convidados trocarão de lugar de acordo com cartas numeradas. Cada convidado sentará uma vez em cada espaço. Alguns convidados também atuarão. *Slides* serão mostrados. Sons gravados em fitas cassetes, produzidos eletronicamente, sairão de quatro caixas de som. Dali também poderá ser ouvida uma colagem de vozes. Haverá som produzido ao vivo. Palavras serão ditas. Ações humanas ocorrerão distintamente, de modo simples. Ainda, haverá atores não humanos. Eles serão um brinquedo dançante e duas construções sobre rodas. A mesma ação nunca acontecerá duas vezes. As ações não significarão nada claramente formulado até onde o artista tem conhecimento. Pretende-se, no entanto, que todo o trabalho seja íntimo, austero e de alguma maneira de curta duração. Estes dezoito *happenings* acontecerão nos dias 4, 6, 7, 8, 9 e 10 de outubro, às 20h30. Quem simpatiza com a liberdade de expressão do artista, que gosta da experiência inerente às ideias avançadas, que admira o direito do artista – ou melhor, a obrigação – de apresentar sua visão irrestrita ao mundo, tem a

<sup>47</sup> Disponível em: <http://www.bienal.org.br/post/336>. Acesso em: 10 maio 2018.

obrigação especial de gentilmente apoiar moral e financeiramente a vanguarda. Embora apoiado, até o momento por válidas contribuições, o evento sofrerá um grande déficit, a não ser que seja prontamente e generosamente apoiado por? Você. Somente a confiança do artista no seu apoio fez com que esse evento fosse possível. Mande a sua contribuição – \$2 – \$5 – \$100 – imediatamente: é necessário. (Nenhuma contribuição será solicitada na performance). Admissão somente por reserva antecipada. Escreva: *The Reuben Gallery*, 61 4th Avenue, New York 3, Nova York; Telefone WA 9-8558. Hoje!" (CURI, 2012, p. 1)<sup>48</sup> (tradução nossa)

Na descrição, podem ser observadas a materialidade do evento e as relações das práticas artísticas e de suas técnicas, a relação da materialidade quanto a interpretação do convite.

Kaprow (2007, p. 260-268) argui sobre condições básicas e operantes para compreender a constituição de um *happening*, em seu texto *Assemblages, Environments and Happenings*.

(A) A linha entre a arte e a vida deve ser mantida com fluida e indistintamente, o quanto for possível (...). (B) Portanto, as fontes dos temas, dos materiais, das ações e as relações entre elas devem ser provenientes de qualquer lugar ou período, exceto os das artes e dos seus materiais e meios (...). (C) A performance de um *happening* deve ocorrer em vários espaços bem amplos, por vezes se movendo e mudando sua localização (...). (D) O tempo, que segue próximo às considerações do espaço, deve ser variável e descontínuo (...). (E) O *happening* deve ser realizado somente uma única vez (...). (F) Resulta daí que a plateia deve ser eliminada (...).<sup>49</sup>(tradução nossa)

O que chama a atenção é que o *happening* não se limita a roteiros e se destaca por sua imprevisibilidade. Além do mais, há ressalva de que, por mais que o convite, apresentado anteriormente, traduzido se apresenta, de certa forma, uma condução do evento, não se limitaria a uma probabilidade de ações, afinal, tudo poderia acontecer de forma diferente em relação a determinado público.

<sup>48</sup> Disponível em: <http://www.bienal.org.br/artigo.php?i=336>.

<sup>49</sup> Texto original: (A) *The line between arte and life should be kept as fluid, and perhaps indistinct, as possible;*(B) *Therefore, the source of themes, materials, actions, and the relationships between them are to be derived from any place or period except from the arts their derivatives, and their milieu(...)* (C) *The performance of a happening should take place over several widely spaced, sometimes moving and changing locales(...)* (D) *Time, which follows closely on space considerations, should be variable and discontinuous(...)*(E) *Happening should be performed once only(...)* (F) *It follows that audiences should be eliminated entirely.* (KAPROW, 2007, p. 260-268).

Disponível em: [http://web.mit.edu/jscheib/Public/performancemedia/kaprow\\_assemblages.pdf](http://web.mit.edu/jscheib/Public/performancemedia/kaprow_assemblages.pdf) . Acesso em: 10 maio 2018.

Os *Happenings* utilizavam palavras sem sentido literal, e não havia separação entre o público e o intérprete criador. Essa prática artística surgiu na década de 1960 evidentemente com o grupo *Fluxus*.

Considerados como artes plásticas, são configurações artísticas que possuíam o intuito de tirá-las da tela, e ofertar um novo segmento com as negociações de outras mídias. Suas relações eram cinematográficas, poética teatral, alucinatória, social-dramática, musical, política, erótica e psico-química. O objetivo não se dirigia unicamente aos olhos do observador, mas a todos os seus sentidos.

A diferença entre a performance e o *happening* é que este tem a necessidade de contar com o público participante, ou seja, é primordial a interação do espectador, pois é a partir dele que o evento vai se organizando em configuração artística. Muitas vezes, não se sabe quem é o artista ou quem é o espectador, pois ambos são elementos potentes de construção do *happening*, o que o levou a ser considerado como uma arte total, provocativa e inusitada.

Dessa maneira, conforme Goldeberg (2007), a participação de corpos dançantes em *happening* ocorreu por meio da

(...) abordagem das possibilidades diversas de movimento e dança (que) acrescentou, por sua vez, uma dimensão radical às performances dos artistas plásticos, levando-os a extrapolar suas “instalações” iniciais e seus quadros vivos quase teatrais. No que diz respeito a questões de princípios, os bailarinos geralmente compartilhavam as mesmas preocupações dos outros artistas (...). Na prática, porém, eles sugeriam atitudes totalmente originais diante do espaço e do corpo, as quais não haviam sido, até aquele momento, objeto de consideração por parte dos artistas de orientação mais visual. (GOLDEBERG, 2007, p. 129)

No entanto, não podemos deixar de pontuar que é uma arte provocativa e ao mesmo tempo inusitada, pois não pode antecipar como o participante vai reagir perante as provocações, solicitações ou convites para a ingressão da configuração artística. Pode-se até existir um roteiro, mas na relação dialógica com o público, tudo pode acontecer.

## 2.3 INTERMIDIALIDADE

### 2.3.1 O Conceito

Após a apresentação do conceito de intermídia, conforme Higgins (1984), importante apresentar, neste momento, a definição de intermedialidade. Um dos principais pensadores sobre o estudo da intermedialidade é o alemão Clüver (2000), que divulgou o conceito, ainda com poucos referenciais bibliográficos no Brasil, relatando que, a partir das influências de novas tecnologias, da inovação das mídias, da agilidade das informações e das comunicações, seriam estabelecidas essas novas conexões de obras de artes<sup>50</sup>, cujo “objeto de estudo é um conjunto de relações percebidas entre pelo menos dois textos”, não verbais (CLÜVER, 2000, p. 7).

O texto intersemiótico ou intermídia recorre a dois ou mais sistemas de signos e/ou mídias de uma forma tal que os aspectos visuais e/ou musicais, verbais, cinéticos e performativos dos seus signos se tornam inseparáveis e indissociáveis. Müller fez outra sugestão: compreender a união indissociável de diversas mídias como fusão e interação de processos e procedimentos midiáticos distintos. Ele extraiu, com isso, o componente semiótico da definição e o substituiu por uma concepção dinâmica do conceito de mídia. (CLÜVER, 2006, p. 20)

Para o autor, intermedialidade abrange não somente as mídias impressas como jornais, revistas, TV, rádio, vídeo, mídias eletrônicas e digitais, como também as artes, ditas mídias, além do cinema e da literatura. De acordo com este pensamento, temos a afirmação de Krämer *apud* Rajewsky (2012, p. 20) de que “a intermedialidade é uma condição epistemológica do reconhecimento das mídias”. Corroborando com essas ideias, Clüver (2000) afirma que “atualmente, intermedialidade é uma condição básica de arte, porque quase ninguém fica trabalhando só em uma mídia gráfica ou coisa assim, normalmente, tudo que é digital é intermediático”<sup>51</sup>.

---

<sup>50</sup>Clüver (2000) chama obras de arte, não somente as práticas artísticas, mas textos literários. Também aponta que as práticas artísticas que, na nossa atualidade são chamadas de mídias, são textos com a mesma relevância dos textos literários. Ambos se encontram em ordens textuais compostas por significação de signos que a comunidade interpretativa aludiu à leitura como uma obra de arte.

<sup>51</sup> Disponível em: <http://www.ufjf.br/secom/2014/10/23/referencia-mundial-discute-a-intermedialidade-condicao-basica-para-fazer-arte/>. Acesso em: 20 jun. 2018



Nessa observação, faz-se necessário comentar que todo processo criativo que relaciona o digital com alguma mídia promulga-se numa prática de intermedialidade, e devido suas ferramentas para a utilização, torna um processo sinestésico, pois as mídias analógicas se aprimoraram nas digitais e vão se reconfigurando ao longo dos tempos, e resignificando diante das transformações culturais, políticas e econômicas.

Oosterling (2003) comenta que houve desfasamentos de 25 anos em relação à abordagem de Higgins até o surgimento dos estudos sobre a intermedialidade, pois, até então, a intermídia considerava os cruzamentos entre disciplinas artísticas, mas ignorava a dimensão ontológica<sup>52</sup> do “inter” (OOSTERLING, 2003, p. 35).

O autor reintegra suas ideias sobre a intermedialidade, argumentando que é muito mais amplo do que seu significado artístico e semiótico, pois acaba sendo reduzido a um conjunto de variações. Pelo contrário, a intermedialidade deve ser considerada um aspecto da filosofia da diferença, interligando os arquivos das artes, política e ciência, e enfatizando uma fissura permanente na negociação entre outras áreas de campo e confrontos do meio.

Oosterling (2003) expõe que a noção de “sensibilidade intermedial” ou “intermedialidade reflectiva”, cuja reflexão crítica é uma articulação constituída sobre as mídias, configura-se com a utilização, pelos artistas, do nível da produção das práticas artísticas multimídias e interdisciplinares. O intérprete criador pensa no objeto da percepção, sensação perante as mídias que inserirá na criação e os próprios meios, sendo “imediatamente mediados ao mediar à imediação” (Oosterling, 2003, p. 42). O autor ressalta, ainda, sobre a sensibilidade que corresponde tanto para o receptor quanto ao intérprete criador, e este entendimento do fazer gera uma autorreflexão entre ambos.

É possível estabelecer observações de algumas genealogias que permitiram formas, hoje transformações e formações históricas, como vimos no pensamento de Higgins, com o conceito intermídia e as ações de alguns artistas, inclusive os integrantes do grupo *Fluxus*. Essas raízes legitimaram configurações e promoveram usos desse pensamento, promovendo transformações sociais que alimentaram

---

<sup>52</sup> Parte da filosofia em que o ser está em si mesmo, na sua essência, independentemente do modo em que se manifesta. Reúne conceitos, definições, representações de um conceito compartilhado.



produções e reconhecimentos. Portanto, é necessário reconstituir os meios de sentidos nesse novo termo intermedialidade.

O prefixo “inter” visa destacar uma reação despercebida ou oculta, ou ainda mais, apoiar principalmente em um princípio de relações.

Pensar sobre a relação, no sentido de relacionamento, inter-relaciona passagens materiais, mensagens, ideias, ou seja, podemos observar que é um veículo para as atribuições de mensagens entre algo, pessoas, objetos e mídias.

Spielmann (2001), em seu texto, *Intermedia in Eletronic Images*, ilustra o conceito intermedialidade como um desdobramento da intermídia no contexto das tecnologias digitais.

Como mencionado anteriormente, na época em que Higgins (1987) desenvolveu sua teoria, computadores só existiam *mainframes*, que ocupavam salas inteiras nas universidades e organismos de pesquisa governamentais. Nos meados da década de 1950, o hipertexto era apenas uma ideia, que seria nomeada na década de 1980 por Nelson<sup>53</sup>.

O conceito de hipertexto surgiu na área dos estudos aplicados ao campo da comunicação: Literatura Comparada, Semiótica, Teoria e Crítica das Artes, entre outras. As investigações são expressivamente voltadas às práticas, ou seja, às relações entre os meios de dispositivos, ou seja, as “mídias”: rádio, TV, *Internet*, imprensa etc., objetivando a aplicação textual, expandindo-se em novas mídias: teatro, dança, artes plásticas, figurino, enfim, todo o veículo de informação entre o transmissor e o receptor.

As investigações sobre hipertexto foram iniciadas na Alemanha e nos países europeus de língua alemã. Mendes (2011) comenta que se estabeleceram com um campo de investigação de autonomia, em um forte movimento acompanhado pelo CRI (Centro de Pesquisa sobre Intermedialidade, em Montreal) e por investigadores de língua francesa e holandesa (MENDES, 2011)<sup>54</sup>.

---

<sup>53</sup> Filósofo e sociólogo estadunidense. Pioneiro da Tecnologia da Informação, inventou os termos hipertexto e hipermídia em 1963.

<sup>54</sup> A autora comenta que há uma deficiência de traduções originais em alemão para outras línguas (MENDES, 2011).

A discussão vem se instituindo por cerca de 15 anos nos Estudos Interartes que é um extenso campo disciplinar das humanidades, com evidência na literatura e nas demais artes está: artes visuais, música, dança, performance, teatro, cinema, arquitetura, e mídias de veiculação de massa, juntamente com as hipermídias.<sup>55</sup>

Para Mendes (2011), na intermedialidade, constituem-se formas comuns de “conteúdos e dispositivos, que ultrapassam as antigas fronteiras entre as artes, conteúdos, gêneros e formas canônicas – num movimento proporcionando pela evolução tecnológica.” (MENDES, 2011, p. 26)

Enquanto Elleström (2010) comenta que a intermedialidade é um encontro de certas características de modalidades, cujos envolvimentos relacionam-se entre aspectos materiais (interfaces físicas), sensoriais, espaços - temporais e semióticos. O autor combina essas modalidades com aspectos pragmáticos, que particularizam cada mídia, qualificando aspectos, assim como contextos sócios históricos e culturais, aspectos estéticos, expressivos e comunicativos. A intermedialidade, portanto, para o francês Méchoulan (2003), examina e classifica imagens e discursos como mensagens de texto, não correspondendo a apenas símbolos e linguagem soltos, pois representam suportes para emissão de informações e aprendizagem de códigos.

Méchoulan (2003) prossegue destacando a ligação entre o físico (material) e a semântica (ideias) que permeia e influencia a intertextualidade, a interdiscursividade e a mais contemporânea intermedialidade. Esta última, segundo o autor,

(...) repousa sobre o princípio de continuidade entre as ordens mais e mais distantes uns dos outros: primeiro, de um texto com diversos textos do mesmo campo, em seguida, de um texto com os discursos de múltiplos campos; enfim, de um discurso com as performances discursivas, dos apoios institucionais e sensibilidades heterogêneas. Para colocar de outra maneira, ele parece que a cada vez é o princípio de uma pausa ou de uma autonomia que é questionada: de um texto que é comparado a outros textos, de um texto comparado a um contexto discursivo, de um discurso comparado às forças sociais das instituições ou às forças físicas das técnicas e dos materiais (...) Os movimentos de relacionamento lento o suficiente para parecer imóvel<sup>55</sup>. (MÉCHOULAN, 2003, p. 10-11).

<sup>55</sup> Texto original: *L'intermédialité étudie donc comment textes, images et discours ne sont pas seulement des ordres de langage ou de symbole, mais aussi des supports, des modes de transmission, des apprentissages de codes, des leçons de choses. Ces matérialités de la communication font partie du travail de signification et de référence, de même que les productions symboliques, les Idées ne flottent pas dans un éther insondable ou ne sont pas seulement des constructions spirituelles étrangères à leurs composantes concrètes. Les effets de sens sont aussi des dispositifs sensibles. Cela ne signifie pas que la production de sens serait réductible à des procédures du sensible, mais simplement qu'il existe des liens entre le sens du sensible et le sens du sensé, entre le physique (ou la matière) et le*

O exposto faz-nos observar que a intermedialidade originou pensamentos no modo de transmissão, nas aprendizagens de códigos, nas materialidades da comunicação que partem da tarefa de significação e referência, nos produtos simbólicos, nas ideias que possuem, nas historiografias e, nessa perspectiva, das relações das mídias, extraem-se três diferentes tipos de intervenção: as relações entre mídias que retrata as diferentes práticas artísticas associadas a mídias individuais pela qual a intermedialidade é a consequência; fusão de mídias, resultando em novas formas que vão emergindo e se tornando institucionalizadas, e as mídias que adquirem formas e sentidos na medida em que qualquer prática intermediática está de modo inerente, permeada pela intermedialidade.

Conforme é possível observar, não existe um conceito único sobre a intermedialidade, pois a pesquisa vem abordando vários termos como mutlimedialidade, plurimedialidade, cruzamentos de mídias, convergência de mídias, fusão de mídias, hibridização, entre outros.

Enfim, podemos propor que intermedialidade é o processo de interações e/ou negociações entre mídias que veiculam informações e reúnem aparatos sociais e culturais para processos criativos, criando novas formas de relações sociais, culturais e artísticas, assim como analisa implicações políticas, desde a crítica até o diálogo intercultural, entretanto, não se fundamenta em conclusão, mas, no todo, priorizando o processo, pois é neste que se aprimora uma configuração com a intermedialidade; no fazer das relações.

E nesse paradigma, associamos nossas significações, advindas de provocações, questionamentos, desejos, mobilizações, afinal, são nossas sensações,

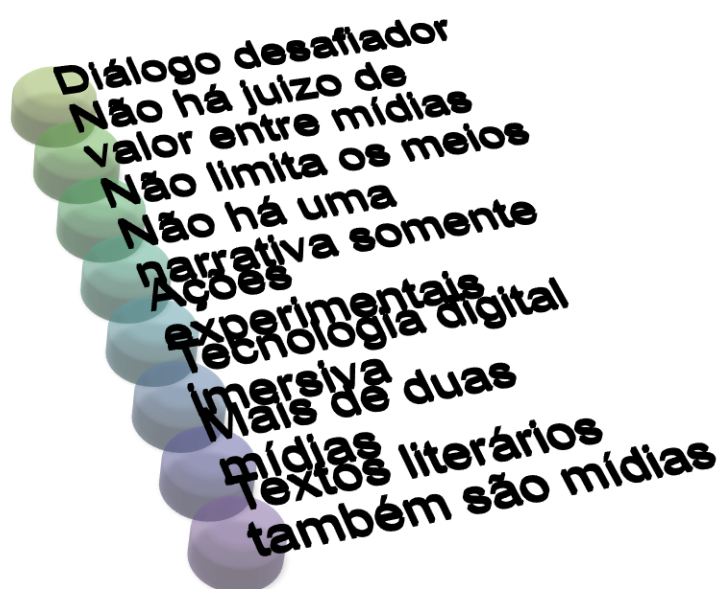
---

*sémantique (ou l'idée). En fait, on observe que l'insistance contemporaine sur l'intertextualité, l'interdiscursivité et, maintenant, l'intermédialité repose sur un principe de continuité entre des ordres de plus en plus distants les uns des autres : d'abord, d'un texte avec divers textes du même champ ; ensuite, d'un texte avec des discours de multiples champs ; enfin, d'un discours avec des performances discursives, des supports institutionnels et sensibles hétérogènes. Pour le dire autrement, il semble qu'à chaque fois c'est le principe d'une coupure ou d'une autonomie qui est remis en cause: d'un texte par rapport à d'autres textes, d'un texte par rapport à un contexte discursif, d'un discours par rapport aux forces sociales des institutions ou aux forces physiques des techniques et des matériaux. Bref, le préfixe « inter » vise à mettre en évidence un rapport inaperçu ou occulté, ou, plus encore, à soutenir l'idée que la relation est par principe première : là où la pensée classique voit généralement des objets isolés qu'elle met ensuite en relation, la pensée contemporaine insiste sur le fait que les objets sont avant tout des noeuds de relations, des mouvements de relation assez ralents pour paraître immobiles. (tradução nossa)*

percepções, falas, escritas e aprendizagem que representam os aparatos para a relação intermédia de conhecimento, predispondo relações de informações em diferentes áreas de interesse.

Diante dos expostos pelos teóricos, traçamos alguns pontos a respeito da intermedialidade nas configurações artísticas, apresentando alguns parâmetros na Figura 19.

**Figura 19** - Parâmetros da Intermedialidade



Fonte: Elaborado pela autora (SAMPAIO, 2018).

1º Torna-se desafiador o diálogo com as mídias digitais, afinal a busca de visualidades na cena promove pesquisas intensas sobre *softwares*, aplicativos, e outros materiais para a transformação de uma configuração digital.

2º Negociações das mídias, sem um juízo de valor para nenhuma das mídias inseridas, como também não existem privilégios de qual mídia está mais visível na configuração.

3º Não limita os meios, ou seja, não há uma predeterminação sobre as técnicas, procedimentos e processos criativos ou se as mídias são analógicas ou digitais nas relações.

4º Existe o roteiro, mas não há uma narrativa pré-definida. O fruidor, além de ter uma percepção sinestésica, estimula seu pensamento perante a configuração.

5º Muitas são ações experimentais, que acontecem no ato da apresentação, e/ou se modificam de acordo com o local (rua, museus, entre outros) e o público.

6º Percebe-se nas configurações analisadas que as tecnologias digitais estimulam a imersão.

7º Mais de duas mídias na configuração. Afinal, em um espetáculo de dança, podemos ter iluminação, figurino, cenografia, e esses elementos já são condições básicas da mídia de um espetáculo, além do digital.

8º São mídias: textos literários, quadrinhos, cordel etc., tanto quanto dança, teatro, performance, figurinos, cenografia, maquiagem, entre outros. Pois são transmissores de informações, tendências, reflexões e questionamentos, como também são colocados no ramo da literatura, em formato de textos verbais ou não verbais pela intertextualidade.

São múltiplas as concepções atuais da intermedialidade, com uma vasta contextualização, sendo que, no campo mais amplo, seja na literatura ou nas interartes, não limitaria nem os fenômenos, ou as mídias, e nem os objetivos de pesquisas específicas.

Desde o início, "intermedialidade" tem servido como um termo guarda-chuva. Várias abordagens críticas utilizavam o conceito, e, a cada vez, o objeto específico dessas abordagens é definido de modo diferente, e a intermedialidade é associada a diferentes atributos e delimitações. (RAJEWSKY, 2012, p.16)

Recebendo influências de fronteiras, utilizando variadas mídias difundidas e abrangendo todas as concepções mais restritas, têm-se introduzido suas características próprias subtendidas em seus próprios métodos, interesses e terminologias.

### 2.3.2 Categorias da Intermidialidade

Rajewsky (2012) observou os fatores dessas concepções e fundamentou alguns parâmetros de categorias para observar as estruturas das práticas intermediais distinguindo-se em três categorias de abordagens, que são formas de estratégias de pesquisa, “sincrônicas”, “diacrônicas” e na “análise do fenômeno per se”. Essas abordagens levam em conta a construção social a partir do tempo histórico, entretanto, cada uma com sua especificidade.

O sincronismo, para Rajewsky (2012, p. 19), é uma “condição ou categoria fundamental”, pois é uma determinada fase do tempo/época, ou seja, ao mesmo tempo. A aplicabilidade dessa categoria está no processo evolutivo, pois “desenvolve uma tipologia de formas específicas de intermedialidade”. Enquanto a diacrônica compreende uma pesquisa com perspectiva de recorte histórico, como são ocorrências que acontecem através do tempo e engloba mudanças ocorridas. E a análise dos fenômenos per se é uma perspectiva com enfoque nos aspectos disciplinares, preocupando-se, por exemplo, com a “écfrase”, uma descrição literária da obra. É exatamente a descrição constituinte que gera a configuração intermediática ou em uma determinada cena, como no caso da adaptação cinematográfica. Entretanto, não entraremos na seara das categorias para nossa pesquisa, e sim, apropriamos das subcategorias da intermedialidade para nossa pesquisa na dança digital.

## 2.4 SUBCATEGORIAS DA INTERMIDIALIDADE

O meio de comunicação é previamente existente de convenções que são alteradas, permitindo, assim, novas percepções e experiências (KATTENBELT, 2008, p. 25).

É importante ressaltar que, na intermedialidade, a relevância está nos processos: mutação, transformação, transferência, adaptação, citações e hibridação entre mídias. Entender de que modo as mídias representam a partir das relações de diálogos. Portanto, é o processo de interações e negociações das mídias, que

veiculam informações e reúnem aparatos sociais e culturais à sua volta, pois a intermedialidade se constitui no entre, em negociações, diálogos, “o entre” nas mídias.

A intermedialidade é um conceito semiótico-comunicativo, baseado na combinação de, pelo menos, duas formas midiáticas de articulação. O alcance dessa categoria vai desde a mera contiguidade de duas ou mais manifestações materiais de mídias diferentes até uma integração “genuína”, uma integração que, em sua forma mais pura, não iria privilegiar nenhum de seus elementos constitutivos. (RAJEWSKY, 2012, p. 24-25)

Rajewsky (2012, p. 23) aborda as “subcategorias para um sentido mais restrito”, visto que as contribuições aprimoram para uma “análise concreta do texto”, ou seja, da organização textual, como também, “de outros tipos de produtos das mídias”, aos quais remetemos nossa atenção para observações do processo de configuração artística voltada para a dança digital.

De fato, é onde podemos esmiuçar em qual subcategoria uma configuração artística pode especificamente estar inserida, afinal, as categorias citadas anteriormente nos aproximam de um modo mais amplo, enquanto que esta abordagem delimita o interesse pelas fronteiras das mídias e as distinções dos fenômenos analisados, a partir dos diálogos negociáveis das mídias.

É de suma importância expor o comentário de Truffaut (1966) no *The Journal of Fahrenheit 451*, que as midiáticas podem preencher os critérios de até todas as subcategorias.

#### **2.4.1 Transposição Intermediática**

A característica dessa subcategoria é o processo de transformação específica de uma determinada mídia ou das relações entre as mídias.

Nesta subcategoria, as “adaptações cinematográficas e romanizações” representam um “processo genético” (RAJEWSKY, 2012, p. 24). Para Clüver (2007, p. 18), a transformação midiática emprega-se no “processo chamado de adaptação, normalmente para uma mídia plurimidiática (romance para cinema, peça teatral para ópera, conto de fadas para o balé, etc.)”.

Podemos abarcar alguns exemplos de transposições intermediáticas, tais como, adaptação de narrativas ficcionais, fílmicas ou no sentido de animação no contexto cultural.

Como premissa sobre a categorização transposição midiática, é importante enfatizar, para a observação da configuração artística, que o “novo texto retém elementos de texto-fonte (trechos do diálogo dos personagens, enredo, situações, ponto de vista, etc.)” (CLÜVER, 2011, p. 18). Ou seja, “a transformação de um determinado produto midiático (um texto, um filme, etc.)” ou da essência da narrativa para outra mídia (RAJEWSKY, 2012, p. 51).

Em vista disso, entramos no campo da dança digital, na qual as adaptações de configurações de dança para vídeo ou adaptações de livros para a dança, levam em conta que sejam configurações que remetam a uma nova configuração de diálogos, na qual a percepção seja no todo e não em uma especificação de uma mídia.

#### **2.4.2 Referências Intermediáticas**

Nesta subcategoria, prontamente pensamos em referenciar algo por meio de citações na obra. Portanto, é o uso do próprio meio para se referir a uma específica configuração artística, constituindo parcialmente ou totalmente em relação à obra ou configuração referida. Encontra-se o diálogo entre mídias, mas a relevância está na referência da mídia na configuração.

O produto midiático evoca ou imita elementos estruturais de outra mídia, tanto para se referir a uma mídia específica quanto para eleger uma cena de configuração artística nos diálogos entre mídias. Ressalta-se que, para não reproduzir, ou se usa a configuração artística na íntegra, ou a mídia específica através de seus próprios meios, no que tange a “referências, em um texto literário, a um filme, através da evocação ou da imitação de certas técnicas cinematográficas com tomadas em zoom, dissolvências, fades e edição de montagem” (RAJEWSKY, 2012, p. 25),

Parafraseando Rajewsky (2012), que nos exemplifica que a referência reside no produto de mídia (como um texto, filme, éfrase etc.), fazendo com que este produto individual, que é um sistema ou um subsistema de uma mídia diferente juntamente



com as suas especificidades midiáticas, é encontrada na outra configuração (RAJEWSKY, 2012, p. 31).

Écfrase<sup>56</sup> resulta no conjunto de várias reflexões poéticas sobre outros tantos objetos pictóricos, ou seja, “verbalização de textos reais ou fictícios compostos em sistemas não verbais” (CLÜVER, 1997, p. 42). Portanto, encontra-se na poesia inspirada na pintura ou no discurso poético que produz comentário e reflexão a partir de algumas obras maiores da pintura, ou seja, “refere-se somente à verbalização; para representações de textos verbais em outras mídias e de textos em composições musicais, ou até mesmo da dança” (CLÜVER, 2007, p. 18).

Rajewsky (2012) reitera que o pensamento da interpretativa pode ser definida “como se”, pois é um modo de enfatizar que, apesar de evocar ou imitar a mídia alvo, não se reproduz genuinamente os elementos ou as estruturas de sua mídia fonte.

Podemos exemplificar com as configurações visuais, o ensaio *As Curvas da Dança* (1926), de Kandinsky. Da mesma forma, é tratado no poema *Before a Mirror* (1996) de John Updike e a pintura *Girl Before a Mirror* (1932) de Pablo Picasso.

#### 2.4.2.1 Kandinsky vs. Gret Palucca

Podemos observar, também, outra referência artística voltada para o movimento corporal da performer Gret Palucca<sup>57</sup>, na escrita e no desenho na obra de Kandinsky<sup>58</sup>, ambos integrantes da escola da Bauhaus, com um olhar para a arte, ciência e tecnologia.

---

<sup>56</sup> Podemos classificar a écfrase em quatro tipos para subsidiar análises de configurações artísticas: contemplativa, performativa, simbólica e técnica, mas este estudo não será explanado nesta pesquisa.

<sup>57</sup> Margarethe Paluka, dançarina e professora de dança expressiva Alemã. Estudou na Academia de Belas Artes de Karlsruhe, Alfredo Bortoluzzi. Foi para Bauhaus em 1972, fez cursos com Kandinsky, Klee e Schemmer. Tinha muito amor à pintura. O teatro e a dança foram motivos recorrentes em sua pintura. Foi umas das primeiras alunas de Mary Wigman, mas depois abriu sua escola *Palucca School Dance* e foi ser concorrente de Mary Wigman. Pela sua ascendência judaica, as autoridades socialistas fecharam sua escola, mas deram permissão para ela continuar dançando. Disponível em: <https://muse.jhu.edu/article/222301/pdf>. Acesso em: 10 abr. 2018.

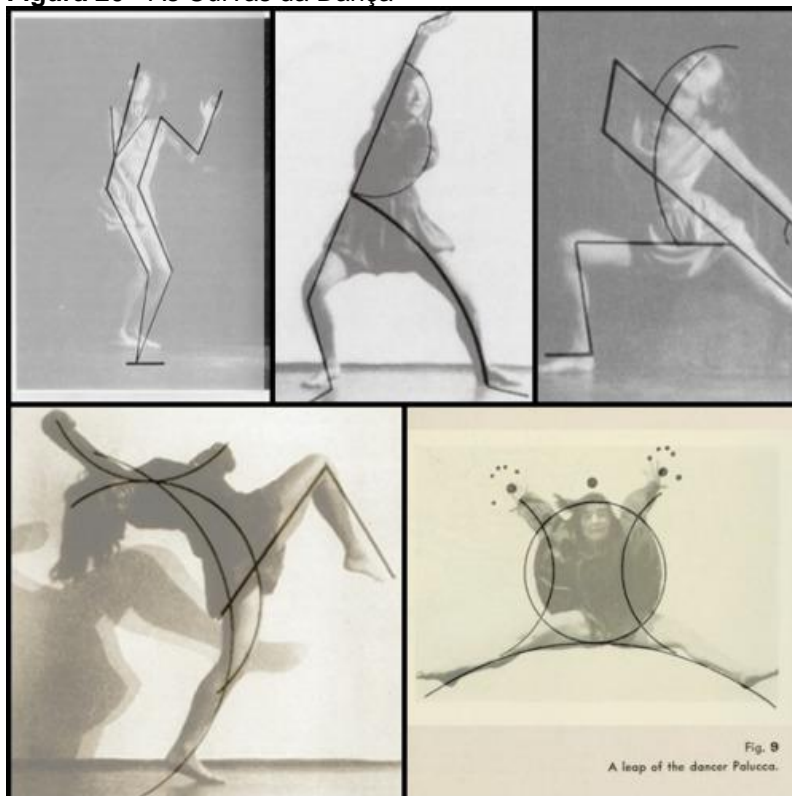
<sup>58</sup> Wassily Kandinsky, um dos primeiros pintores abstratos. Escreveu tratado teórico sobre a arte abstrata durante seu mandato na Bauhaus. Disponível em: <https://muse.jhu.edu/article/222301/pdf>. Acesso em: 10 abr. 2018.

Neste período, a escola estava com um pensamento construtivista, com um olhar para as formas geométricas e industriais, voltado para a arte e tecnologia.

O discurso que Kandinsky (1994) preconizava, na sua arte e em seus desenhos, que era a geometria o ponto de uma entidade invisível. Entretanto, a partir do encontro com a ferramenta, seja pincel, caneta e a superfície material, papel, tela, entre outros, iniciara um campo fértil. Da mesma forma, a linha representava uma “trilha deixada pelo ponto em movimento” (KANDINSKY, 1994, p. 572).

Por esta linha de pensamento da arte abstrata, Kandinsky publicou o texto *Ponto e linha sobre o Plano* (1923), no qual dava atenção ao fluxo do movimento em suas telas, linhas, pontos, cores e formas para dançar. A ação de desenhar desaparece quando o artista eleva, em suas obras, o espaço e o fluxo do movimento. O trânsito dessa efemeridade, observamos no ensaio publicado, *As curvas da Dança* (1926), que criou desenhos abstratos influenciados pelas fotografias de Charlotte Rudolph (Figura 20), nas quais Palucca expressa seus movimentos.

**Figura 20 - As Curvas da Dança**



Fonte: Disponível em: *Cwestgate*<sup>59</sup>.

<sup>59</sup> Disponível em: <http://cwestgate1.workflow.arts.ac.uk/u7-practitioner-wassily-kandinsky>. Acesso em: 3 maio 2018.

Os desenhos apresentam fluidez nos intercâmbios das artes e a abertura do Modernismo, revelando a diversidade, a interação e a construção entre os binários, e na relação abstrata com gênero feminino.

Os registros fotográficos com Palucca capturam corpo e movimento através da suspensão e equilíbrio, organicidade espacial, o externo/o corpo/o interno, simétricos, assimétricos, impulsos de peso e contrapeso. E assim, Kandinsky (1994) faz suas conexões com as retas e as curvas, essa dança, e relata que

As danças de Palucca são variadas e podem ser iluminadas a partir de diferentes pontos de vista. Mas o que eu gostaria de enfatizar aqui não é apenas a construção extraordinariamente precisa das danças em seu desenvolvimento temporal, mas também, em primeiro lugar, a estruturação precisa de momentos individuais, que podem ser capturados pela fotografia instantânea<sup>60</sup> (KANDINSKY, 1994, p. 520).

A observação, diante a gestualidade, compõe as linhas diagonais, as retas e as circulares, iluminando a arte de Palucca, juntamente com os elementos da composição da arte abstrata<sup>61</sup>. Em seu texto, rompem-se as convenções sociais da imposição hierárquica do feminino. Assim, Kandinsky (1994) realiza um discurso importante acerca da interdisciplinaridade no modernismo e as relações dicotômicas e hierárquicas camufladas daquele período.

A interdisciplinaridade encontra-se na relação entre a fotografia e a dança, formalizando a representação da dramaturgia da cena. A intermedialidade é efetivada em referência à obra, que a partir das fotografias, gerou o ensaio com os desenhos abstratos. Um corpo com amplitudes e movimentos que apresentavam a espacialidade e mantêm e a linearidade por meio do encontro das extremidades dos pontos, o desenho e a sobreposição à sua pintura abstrata.

---

<sup>60</sup> Texto original: *Palucca's dances are varied, and may be illuminated from different standpoints. But what I wish to emphasize here is not only the extraordinary precise construction of the dances in their temporal development, but also, first and foremost, the precise structuring of individual moments, which can be captured by instantaneous photography.* (tradução nossa)

<sup>61</sup> Interessante que *As Curvas da dança* foi publicado em 1926 e o *Labanotation*, e sua ciência da dança, a Coreologia, foram publicados em 1928.

#### 2.4.2.2 *Girl before mirror (1932) vs. Before a mirror (1996)*

O quadro de Pablo Picasso (1932) é referenciado nas escritas de John Updike (1996), Figura 21 e Quadro 1, o que exemplifica a interferência intermediária.

**Figura 6** - *Girl before a Mirror*, Pablo Picasso (1932)



Fonte: Aunapuu (2014).

**Quadro 1** - *Before the Mirror* de John Updike (1996)

<b>Before the Mirror</b>	<b>Before the Mirror</b>
<p><i>How many of us still remember when Picasso's "Girl Before a Mirror" hung at the turning of the stairs in the pre-expansion Museum of Modern Art?</i></p> <p><i>Millions of us, probably, but we form a dwindling population. Garish and brush-slashed and yet as balanced as a cardboard Queen in a deck of giant cards, the painting proclaimed, "Enter here and abandon preconception." She bounced the erotic balls of herself back and forth between reflection and reality.</i></p> <p><i>Now I discover, in the recent retrospective at the establishment, that the vivid painting dates from March of 1932, the very month which I first saw light, squinting nostalgia for the womb.</i></p> <p><i>I bend closer, inspecting. The blacks, the stripy cyanide greens are still uncracked, I note with satisfaction; the cherry reds and lemon yellows full of childish juice. No sag, no wrinkle. Fresh as paint. Back then they knew how, I reflect, to lay it on.</i></p> <p><b>John Updike (1996)</b></p>	<p>Quantos de nós ainda lembramos Quando a Garota de "Picasso diante ao espelho" pendurado na virada das escadas no Museu de Arte Moderna? Milhões de nós, provavelmente, mas formamos uma população cada vez menor. Empolgante e escovado e ainda tão equilibrado quanto a rainha de papelão em um baralho de cartas gigantes, a pintura proclamava: "Entre aqui e abandone o preconceito". Ela devolveu as bolas eróticas de si mesma para frente e para trás entre reflexão e realidade. Agora eu descubro, na recente retrospectiva no estabelecimento, que essa pintura vivida data a partir de março de 1932, o mesmo mês em que vi a luz pela primeira vez apertando a nostalgia pelo útero.</p> <p>Eu me inclino mais perto, inspecionando. Os negros, os verdes de cianureto ainda não estão rachados, Eu anoto com satisfação; as vermelhas cerejas e amarelos limões cheios de suco infantil. Sem afundar, sem rugas. Fresco como tinta. Naquela época eles sabiam como, eu reflito, para colocá-lo. (tradução nossa)</p>

Fonte: Disponível em: Sites Google<sup>62</sup>.

<sup>62</sup> Disponível em: <https://sites.google.com/a/g.clemson.edu/ekphrastic-poetry/before-the-mirror>. Acesso em: 30 mar. 2018.

### 2.4.3 Combinações de Mídias

O nome prontamente demonstra que são combinações de pelos menos duas mídias convencionalmente distintas. E estes diálogos entre mídias podem chegar a uma integração em que nenhum dos elementos constitutivos das mídias são privilegiados, “mas ficando enfaticamente conscientes dela” (CLÜVER, 2007, p. 17).

Esta subcategoria, para Rajewsky (2012),

(...) abrange fenômenos como ópera, filme, teatro, performance, manuscrito com iluminuras, instalações em computador ou arte sonora, quadrinhos (...) nessa categoria, a intermedialidade é um conceito semiótico comunicativo, baseado na combinação de, pelo menos, duas formas midiáticas de articulação. (RAJEWSKY, 2012, p. 24)

Clüver (2006), também contribui para esmiuçar determinados parâmetros sobre a combinação de mídias. Para o autor, de acordo com a análise nas categorias de Rajewsky (2005), observa-se que, nas combinações de mídias, existem três tipos de apontamentos classificatórios que são: multimídias, mixmídias e intermídias/intersemióticos, conforme constam na Quadro 2.

**Quadro 2** - Combinações de Mídias e a Subclassificação

<b>Subtipos de Combinações de Mídias</b>	<b>Características</b>
Multímídias	Sistemas separáveis e separadamente coerentes, compostos em mídias diferentes.
Mixmídias	São mídias diferentes que não obtêm coerência ou autossuficiência fora daquele contexto.
Intermídias/Intersemióticas	Recorrem a duas ou mais mídias que se fundem de tal forma, tanto em aspectos verbais, como visuais, sonoros, cinéticos, e performativos, que se tornam inseparáveis e indissociáveis.

Fonte: Clüver (2006, p. 19-20).

Com essas subclassificações, especificamos determinados parâmetros na apresentação da configuração artística, pois proporcionam aspectos sobre o processo

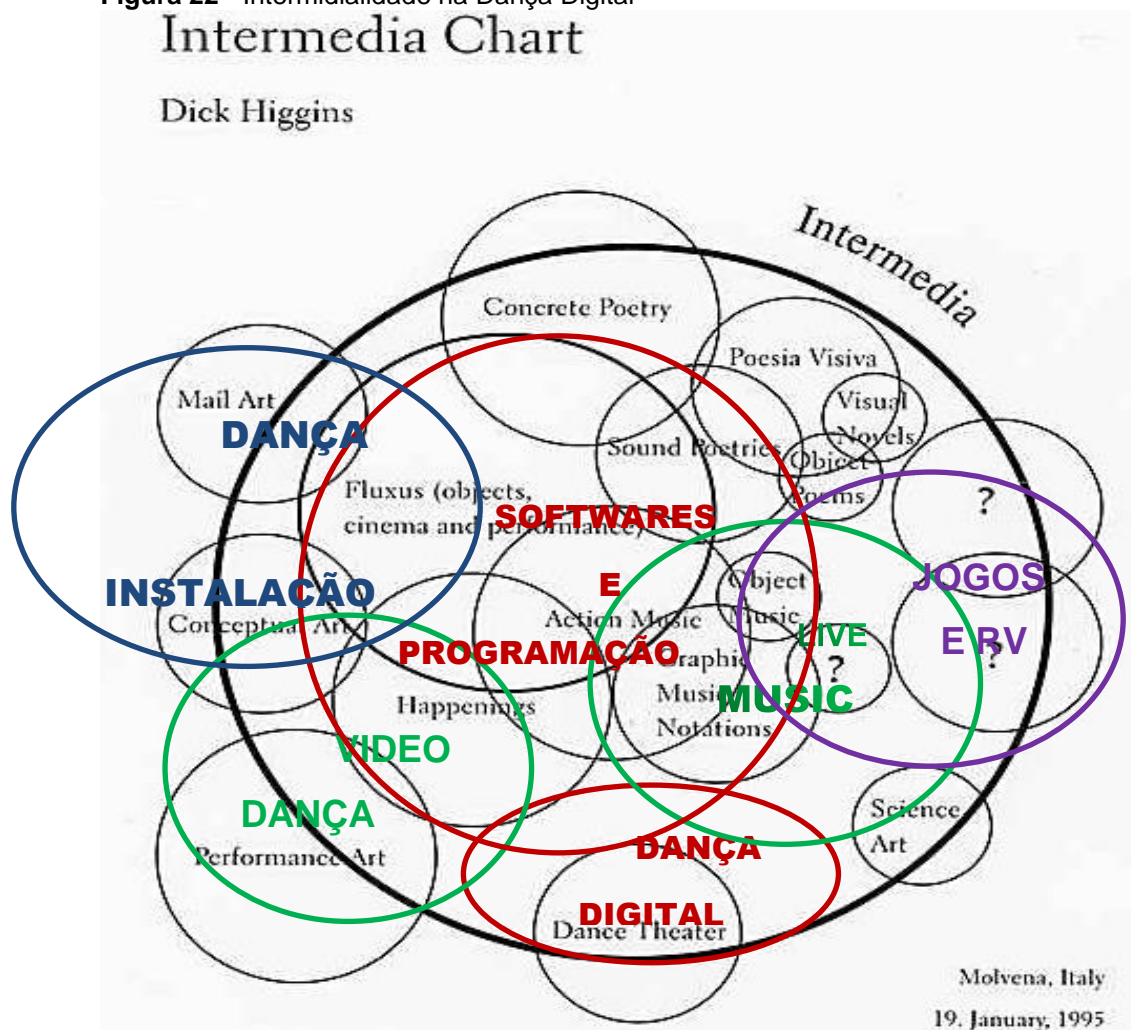
criativo. Afinal, são amplas as relações das mídias nas múltiplas configurações artísticas.

As combinações de mídias incluem também instalações computacionais, vídeo-dança com diálogos de programações e danças digitais. A qualidade dessa subcategoria é o resultado ou o próprio processo de criação enquanto diálogo de ao menos duas mídias convencionalmente distintas ou formas midiáticas.

## 2.5 APLICABILIDADE DAS CATEGORIAS

Diante das explanações, intercambiamos a dança digital e a intermedialidade.

Figura 22 - Intermedialidade na Dança Digital



Fonte: Higgins (2013).

Na Figura 22, traçamos a transição do ambiente sistêmico que, na nossa contemporaneidade, permeia a interação e a imersão. Evidente destacar que a dança se aproximou da interface tecnológica para ampliar conhecimentos e criar processos artísticos que compartilham percepções e subjetividades, tanto do observador quanto do intérprete criador.

### 3 A DANÇA

#### 3.1 A DANÇA COMO ARTE DO CORPOIMAGEM

De modelos herméticos e preestabelecidos, todas as linguagens voltadas à arte acabam por se fundirem, criando novas percepções e formas de representação, cujo ápice atual se encontra na mescla com o uso de novas tecnologias, como o caso da fotografia argumentado por Delpeux (2010).

A respeito da imagem, tanto na captura fotográfica, quanto a imagem em movimento no ato de fotografar, em seu livro, Delpeux (2010) afirma que um corpo está em ato performático ao fotografar, devido às suas escolhas, angulações, investigações quanto à ação e à locomoção para o enquadramento fotográfico, ou seja, um corpo em movimento se instaura em uma dança inconsciente devido o objetivo fotografar. A autora considera que a imagem está no ato do movimento para se chegar à fotografia, enquanto vai se construindo o ato de fotografar na captura do instante a imagem que, em movimento, é revelada sem uma percepção de sua relevância.

Delpeux (2010) analisa a relevância das ações por trás da câmera, o que insere a fotografia como integrante das artes, expondo a união da criação com a exposição, enquanto performance. A imagem é um processo de reconhecimento, identificação, transparência que a torna um processo contínuo: ato artístico, cujo envolvimento com o corpo é ritual cênico. Contextualizando sobre esta abordagem intelectual, inspirada pela fenomenologia de Merleau-Ponty que, na transição da arte instiga para o sensível, e destaca a relação da manipulação.

A obra de arte está diante da autonomia de interpretações de quem a de ver, assim como na performance, entretanto, está ali em ação. É o fator tempo perante sua apresentação ao receptor. Enquanto performance, existe o alargamento de tempo para a recepção, a fotografia está no tempo estático, mas o que veio na sua ação alargada no tempo da produção?

Podemos afirmar que o papel midiático da imagem impulsiona inquietações e investigações, criando ferramentas para adaptações, aperfeiçoamento e atualizações



como ferramentas de registro e discursividade visual, pois “teorizamos o que vemos” (CHAPLIN, 1994, p. 2).

Chaplin (1994) considera que temos uma proeminência do campo verbal sobre o visual, pois é subsidio da linguagem verbal. A cultura visual expõe o poder que a imagem e as mídias audiovisuais relacionam na construção de significado, pois são eloquentes e “favorecem, mais do que o texto, a introspecção, a memória, a identificação, uma mistura de pensamento e emoção”, que na arte ampliamos, na criatividade e nas releituras (NOVAES, 2008, p. 465).

Delpeux (2010) corrobora com a importância da imagem em movimento, ao contextualizar o corpo em movimento como imagens visuais abarcando uma narrativa de cada escolha fotográfica e contestando sobre a reverberação de uma dança ou performance ao fotografar.

A dança, para os conhecedores dessa arte, tem no corpo o seu alicerce fundamental. Música, cenografia, texto, figurino, iluminação soam como elementos de complementação que já fazem parte do espetáculo em si. Como sempre frisado no presente trabalho, as mídias artísticas apresentam uma intermedialidade entre si. Nesse contexto, é que se percebe que a utilização de tecnologias atuais, apenas vem reforçar essa ideia de complementariedade e intermedialidade. Como afirma Fialho (2012, p. 2-3),

Durante muito tempo, a arte da dança se pautou na técnica que nós, corpos humanos, adquirimos por meio de repetições sucessivas, tanto pelo manuseio de um instrumento/ferramenta como pelo uso do próprio corpo. As experiências estéticas da dança, da fotografia, do cinema e do vídeo são revigoradas a partir de sua contaminação pelo computador, talvez por lidarem com uma cultura de cunho visual, mas principalmente por apresentarem práticas completamente diferentes, ressignificando a experiência estética.

Nessa virada cultural, a adaptação de técnicas e instrumentos revela-se fundamental. Dessa forma, a dança, vem se organizando em grandes mudanças nas experiências sensoriais do espectador, promovidas pela arte do movimento corporal.

Nesse sentido, Ascott (2000, p. 15) teoriza que

A arte é a busca de uma nova linguagem, de novas maneiras de nos redefinir, a razão pela qual temos contemplado a mídia digital e procuramos dentro das redes telemáticas os instrumentos para nossos trabalhos; reside em nossa visão do mundo como uma entidade em movimento contínuo, mudando constantemente<sup>63</sup>.

A dança, como movimento, une-se à nova noção dada ao trabalho com imagens, no qual elementos analógicos e digitais se fundem em um processo de contínuo diálogo e interação. E, por essa abordagem, chegamos à tese do corpo híbrido, na qual a biografia da dança é revista, de modo que seja vista “como uma história de imagens de corpos dançando” (PIMENTEL, 2008, p. 18).

Nota-se, do exposto, que a dança se revela como imagens visuais em movimento, dialogando e complementando as demais artes visuais, além de ser uma forma de dramaturgia corporal, como o teatro. Os encontros, as suscitações e inovações são provas de que as fronteiras que demarcavam cada expressão artística acabam por se entrelaçar, chegando a se confundirem, por não ser possível uma repartição clara entre cada uma delas.

Sobre o assunto, Fialho (2012, p. 4) destaca que,

A convergência desses meios trouxe novas práticas, causando rupturas e expansões – um exemplo disso é a presença do vídeo em instalações e coreografias, vídeo cenografia, vídeo performances, intervenções urbanas, peças de teatro e shows de música.

As novas tecnologias possibilitam a movimentação e a transformação das limitações biológicas humanas, inclusive e destacadamente, no campo das artes. Como explicitado no capítulo 1 desta dissertação, as possibilidades de cada plataforma são decisivas nas relações de novos sentidos, percepções e reações humanas frente às inovações artísticas desenvolvidas. Nesse sentido, a constatação de Bolter e Grusin (2000), de que nenhuma mídia atual funciona de forma independente, separada de forma pura da significação de cultura, ganha total entendimento.

---

<sup>63</sup> Texto original: *el arte es la búsqueda de un nuevo lenguaje, de nuevas maneras para redefinirnos a nosotros mismos, el motivo por el cual hemos contemplado los medios digitales y hemos buscado dentro de las redes telemáticas los instrumentos para nuestras obras; reside en nuestra visión del mundo como un ente en movimiento continuo, en constante cambio.* (tradução nossa)

Como bem explica Pimentel (2008),

No processo evolutivo da humanidade, sempre fomos capacitar o corpo, absorvendo técnicas, em uma primeira tentativa de sobrevivência, mas que atinge o anseio ideal pela imortalidade. A dança também contribuiu para esse papel da evolução do corpo, o que é avaliado com o corpo através de suas técnicas<sup>64</sup>. (PIMENTEL, 2008, p. 271)

Ou seja, a dança, como arte imagética, a arte de corpoimagem tem, no corpo humano, um de seus elementos visuais que compõem a cena coreográfica. E, como principal elemento da dança, o corpo é capaz de incorporar a si diferentes tecnologias, de forma a aprimorar, melhorar, agigantar o movimento, de elementos centralizados dessa arte, em que, “na contemporaneidade, é que a dança se une em simbiose com outras linguagens virtuais<sup>65</sup>”. (PIMENTEL, 2008, p. 437)

## 3.2 A DANÇA DIGITAL

### 3.2.1 O Conceito de Dança Digital

A dança apresenta-se sempre em estado de emergência, desenvolve a percepção, reelabora e reapropria questionamentos, argumentos e reflexões, por meio do corpo, oferecendo o movimento anatômico (gesto e voz) às mediações de suas relações recíprocas e de totalidade com seu meio, ou seja, “(...) é um fenômeno criado cuja presença vivida é uma experiência que faz emergir a reelaboração capaz de nos estimular muitas outras questões vitais para uma nova experiência” (SARAVAKUNZ, 2003, p. 92). Portanto, cabe conjecturar sobre a mídia dança, delimitando a transmissão, com interfaces digitais, ou seja, a dança digital.

---

<sup>64</sup> Texto original: *En el proceso evolutivo de la humanidad hemos estado siempre potenciando el cuerpo, absorbiendo técnicas, en un intento primero de supervivencia, pero que llega hasta el anhelo ideal de la inmortalidad. La danza también contribuyó a este papel de evolución del cuerpo, ya que se evalúa con el cuerpo por medio de sus técnicas.* (tradução nossa)

<sup>65</sup> Texto original: *en la Contemporaneidad es que la danza se une en simbiosis con otros lenguajes virtuales.* (tradução nossa)

A dança digital resulta do processo de negociações entre mídias, nesse caso, relacionando com as mídias digitais. Vemos em vários artigos e teses abarcando dança e mediações tecnológicas; dança com tecnologia digital; dança híbrida, e no *Elétrico* – Grupo de Pesquisa em Ciberdança<sup>66</sup>, do qual faço parte, e no qual adotamos o nome Dança Digital.



**Tag 10**

Em nossos processos criativos interagimos com lugares e tempos diferentes, cujo digital oportuniza infinitos espaços virtuais, favorecendo diferentes situações no *design* cenográfico e diálogos de interação entre corpo orgânico e o digital.



**Tag 11**

Bastos<sup>67</sup> (2013) apresenta, em sua dissertação *Mediadance: campo expandido entre a dança e as tecnologias digitais* os apontamentos de reverência às imagens em movimentos sob a luz do cinema e de vídeos, exemplificando e expondo o uso das novas tecnologias.

O conceito *Mediadance* que Bastos (2013) apropria para sua investigação veio de Shiller (2003), a respeito da interação entre as tecnologias e a dança, porém Bastos (2013) amplia esse olhar como uma dança no campo expandido juntamente com as tecnologias,

o que possibilita a virtualização da dança, a ocupação de novos territórios como o ciberespaço, problematizando as fronteiras entre a arte e não arte, dança e não dança, além das próprias fronteiras entre a linguagem da dança e outras expressões artísticas (BASTOS, 2013, p. 158).

Nesses apontamentos, percebe-se que a dança se inter-relaciona com outras várias mídias, e determina que seja um campo expandido. Mas podemos observar que a palavra *Mediadance*, em português, é mídia dança. Portanto, Bastos (2013) organiza a mídia dança nas relações com as tecnologias, sejam analógicas ou digitais. A autora ainda pontua sobre a interatividade do corpo com as mediações tecnológicas.

<sup>66</sup> Em 2001, a escola de Dança da Universidade Federal da Bahia, implantou o LaPAC – Laboratório de Pesquisa Avançada com o Corpo, e a professora Ludmila Pimentel foi um dos membros associados do laboratório, vindo a formar o grupo de Pesquisa em Ciberdança, que investiga teorias sobre a dança com novas tecnologias digitais e explora os processos de criações nesses pensamentos.

<sup>67</sup> Integrante do grupo *Elétrico*. Especialista em Média-Arte Digital pela Universidade do Algarve e Universidade Aberta de Portugal, Mestre em dança e Doutorando em Média-Arte Digital pela Universidade do Algarve e Universidade Aberta de Portugal.

Percebe-se, então que, está intrínseca a interatividade na dança digital, a organização dos meios tecnológicos nos processos criativos, enuncia relações de espaços, tempos e a imersão tanto do intérprete criador quanto do fruidor, além de designar aspectos visuais que se articulam no diálogo da configuração artística.

Bastos (2013) é uma das integrantes do Grupo *Elétrico*, no qual adotamos o nome dança digital. Outra integrante do Grupo que corrobora com esse entendimento, de que se trata de uma dança digital, é Natalia Ribeiro<sup>68</sup> (2016), é o que apresenta em sua pesquisa *Poética na dança digital: processos e reverberações*.

Ribeiro (2016) corrobora com a nomenclatura dança digital que,

não existe enquanto modalidade de dança – com gestos definidos que permitam uma identificação dos maneirismos de movimento – mas existe enquanto construção poética, mecanismo de execução, com suas investigações técnicas mediante o digital e pressupostos. (RIBEIRO, 2016, p. 18)

Nos pressupostos de Bastos (2013) e comentários de Ribeiro (2016), podemos expor que a dança digital ultrapassa seus limites enquanto dança, promove novas configurações artísticas que se inscrevem na relação tempo-espaço. Transborda com outras mídias e reverbera a visualidade da imagem corporal, por meio de movimentos nos variados ambientes, tais como, vídeo, instalação, *Live*, performance e na própria dança, redefinindo propostas através das escolhas das interfaces tecnológicas, projetor digital, telemática<sup>69</sup>, *softwares* livres<sup>70</sup>. Conta ainda com auxílio do arduíno<sup>71</sup>, *Processing*<sup>72</sup>, *Pure Data*<sup>73</sup>, e *softwares* com programações determinadas para

---

<sup>68</sup> Integrante do grupo *Elétrico*. Mestre em dança e Doutorando em Média-Arte Digital pela Universidade do Algarve e Universidade Aberta de Portugal.

<sup>69</sup> Dança telemática é realizada com intérpretes em diferentes localizações e se comunicam via satélite ou *Internet*. E neste diálogo, os intérpretes podem também utilizar sistemas de *softwares* de animação.

<sup>70</sup> *Software* livre é um *software* que dá ao usuário a liberdade de compartilhar, estudar e modificá-lo. Os *softwares* livres se tornaram a base de um local onde há compartilhamentos, ou seja, relações de trocas com outros usuários para promover a criação do *software*.

<sup>71</sup> Possui o funcionamento semelhante a um pequeno computador que interpreta entradas e controla as saídas, criando sistemas automáticos. É uma plataforma formada por dois componentes: a placa, que é *hardware*, e a IDE (ambiente integrado de desenvolvimento), que é um *software* no qual podemos escrever um código de uma linguagem semelhante a C/C++

<sup>72</sup> O *download* para o *Processing* é gratuito. Disponível em: <https://processing.org/download/>. Ferramenta de processamento da área visual. O grupo *Palidrome* utiliza este tipo de *software*.

<sup>73</sup> *Pure Data* ou *PD*, é um tipo de linguagem de programação visual desenvolvida por Miller Puckette na década de 1990, para criar música eletrônica, música acústica, música interativa e trabalhos multimídias.

ambientes de imagens digitais, tais como o *Isadora*<sup>74</sup>, *Max/MSP*<sup>75</sup>, *Eyecon*<sup>76</sup>, *Second life*<sup>77</sup>, *Very Nervous System*<sup>78</sup> ou realidade virtual, alinhando uma malha tecnológica, enriquecendo o fazer mover em novos espaços e possibilidades. Isso proporciona “uma função da imaginação criadora, frutos de agenciamentos os mais variados entre a arte, a tecnologia e a ciência, capazes de criar novas condições de modelagem do sujeito e do mundo”. (PARENTE, 1999, p. 14)

Portanto, reafirmamos que a dança digital é interativa, emerge fruições tanto para o espectador quanto ao intérprete, e seu processo de criação é efetivamente realizado com sistemas tecnológicos que promove ambientes.

O ambiente digital que possibilita a difusão na troca de saberes é chamado de ciberespaço<sup>79</sup>. Por meio dele, houve o rompimento de barreiras de uma comunicação tradicional, o que nos inseriu na rede de informação digital, e foi estendido precisamente para configurações artísticas, das quais emergiu fruição entre corpos, intérprete e espectador. Uma recepção sensório-motora em “processos participativos por ações neuromusculares que envolvem o corpo, não se resumindo à fruição da arte em processos de natureza intersubjetiva a partir de atos interpretativos que se dão na mente” (DOMINGUES, 1997, p. 23).

Birringer (2003) proporciona entendimentos sobre espaço e arquitetura, uma visão de ambiente bastante específica para a dança e novas tecnologias. Discorre sobre a interação na dança como um espaço arquitetônico onde o ambiente é uma estrutura que influencia a obra numa relação intrínseca. O diálogo entre a dança e

---

<sup>74</sup> Desenvolvido por Dawn Stoppiello e Mark Coniglio. O *software* tem este nome por homenagear a dançarina Isadora Duncan. Baseia-se na linguagem de objetos que é representada pelo número de ações complexas, realizadas com sistema de sensores e informações provenientes do *MIDI*, e incentivados pela ação dos intérpretes, que vai dialogando com a configuração com o sistema devido a um sensor. Os sensores capturam os dados (*input* - entrada) e o sistema produz gráficos de efeitos sonoros e visuais (*output* - saída).

<sup>75</sup> É um programa desenvolvido para música e performances multimídias, originado por Miller S. Puckette, com máxima capacidade de processamento de sinal (*Max, Max Signal Processing*).

<sup>76</sup> Um programa de computador para colaborar na interação e instalação. Neste programa, os corpos em movimento são transformados em informações (*input*) e acionam outras mídias (música, sons, fotos, iluminação...). Este programa utiliza um *feed* de vídeo na área de atuação: quando o sinal do vídeo é lançado no computador, a imagem aparece na janela principal, a pessoa se move na área e uma parte de seu corpo toca um dos elementos que foi desenhado na programação.

<sup>77</sup> O *second life* é um programa de interação entre performer, espaço físico e o virtual, que promove interação por meio de avatares. O *live video streaming* é utilizado em *senses places* para transmitir o espaço virtual no *second life*. Mas não entrarei na seara sobre avatares na pesquisa.

<sup>78</sup> *Very Nervous System* é um sistema que utiliza câmeras, processador de imagem, computadores, sintetizadores e um sistema de som a fim de produzir um ambiente no qual o corpo em movimento origina sons. David Rokeby utilizou este *software*, realizando sons em sua instalação interativa.

<sup>79</sup> Utilizada pela primeira vez por Willian Gibson em *Neuromancer* (1984).

tecnologias expandiram reflexões sobre conceito de ambiente, corpos, espaço, tempo e relações, os quais não se pode deixar de relatar.

Pimentel, em sua tese de doutorado, *El cuerpo híbrido em la danza* (2009), aponta argumentos proferidos por Birringer (2003) sobre ambientes que podem ser: ambientes derivados (através da *Internet*, telepresença, operações ao vivo, telerobótica e comunicação entre *sites*); ambientes *network* (que trabalham conectados à rede de trabalho, telepresença, videoconferência, telerobótica etc.; ambientes interativos, baseados em sensores de captura de movimentos); e ambientes de imersão (impregnados de realidade virtual). O “corpo expande-se com as tecnologias, formatando novos espaços físicos, virtuais, simulados, híbridos, nova dimensão espacial, em novos ambientes” (PIMENTEL, 2009, p. 438).

Pimentel (2008) argumenta que ambientes transmutam a ideia também do corpo, que na inter-relação expande-se nos desdobramentos de corpos híbridos. A autora categoriza em três desdobramentos: “virtual, mezclado e interactivo” (PIMENTEL, 2008, p. 24). O corpo virtual utiliza softwares, o corpo “mezclado”, insere na construção de figuras eletrônicas e coreográficas para unir os componentes humanos e digitais e o corpo interativo utiliza os *softwares Isadora* e *Eyecon* para produzir experimentos, performances e instalações interativas com as quais a companhia cria seus processos de configurações artísticas. O corpo virtual utiliza *softwares* para coreografias em suporte digitais, tais como *Storyboard plus*, *Autodesk 3 studio* e *Life formes*; o corpo “mezclado” insere-se na construção de figuras eletrônicas e coreográficas para unir os componentes humanos e digitais; e o corpo interativo utiliza os *softwares Isadora* e *Eyecon* para produzir experimentos, performances e instalações interativas com as quais a companhia cria seus processos de configurações artísticas.

Na tese de Pimentel (2008), ela expõe várias configurações artísticas que apresentam determinados ambientes e corpos, citados anteriormente. Afinal, na dança digital, o desafio está na interatividade, emergência do corpo, imersão, auto-organização do limiar entre corpo e ambiente.

### 3.3 DA ILUSÃO DA DANÇA À IMERSÃO

Grau (2007) é um historiador alemão, especializado em arte e teórico de mídia com foco em ciência da imagem, modernidade e arte da mídia, e expõe estudos sobre a cultura da arte italiana no Renascimento até o século XIX. Sua pesquisa enfoca a história da ilusão e da imersão em mídia e arte, a história da ideia e cultura da telepresença e telecomunicações, arte genética e inteligência artificial. Em seu trabalho, salienta a presença do ilusionismo nos ambientes virtuais dos computadores como um postulado da imagem tecnológica, focando a função representativa das imagens.

Nessa direção, Manovich (2006) também aponta o ilusionismo como ponto chave dos novos meios, salientando três aspectos: 1) paralelo entre o figurativo no computador e o realismo fotográfico; 2) paradoxo que quanto mais domínio das imagens no computador se tenha, mais forte é o imaginário cinematográfico; 3) imagens ilusionistas se relacionam com a realidade física (ângulos de um objeto); e com a visão humana (perspectiva linear).

É surpreendente que até agora pouca atenção tenha sido dada ao fenômeno dos espaços imersivos de ilusão que está ancorado na história da arte.

Utilizando técnicas de imagem contemporâneas, a arte imersiva muitas vezes visualiza elementos que podem ser descritos como dionisíacos: transporte e alegria extáticos. As imagens dessa forma de arte raramente representam comparações ou contradições imanentes à imagem que possam diminuir a ilusão. A arte imersiva, muitas vezes, molda mensagens transmitidas por imagens, não realísticas, mas vivenciadas, especificamente, gera reflexões.

A imersão surge quando arte e aparatos tecnologicamente avançados, mensagem e meio, são percebidos como se fundidos inseparavelmente. Nesse momento de "totalização" calculada, a obra de arte se extingue como objeto estético autonomamente percebido por um período limitado de tempo. Então a ilusão consciente, como na forma mais fraca, pode deslocar-se por alguns momentos em ilusão inconsciente.

Com relação à imersão, a nova mídia de imagem começou com arranjos de 360°, o que levou o meio para o seu efeito máximo. Entretanto, os espaços de ilusão foram



reconhecidos como tal; às vezes, dentro de uma questão de segundos, às vezes imediatamente, às vezes depois de um longo período, isso sempre dependia da variável da mídia do sujeito competência.

**Figura 23** - Friso da *Villa dei Misceri*, Pompeia, Itália<sup>80</sup>



Fonte: Disponível em: di Carlo Avvisati<sup>81</sup>.

Conforme as histórias dos espaços de ilusão, desde Friso da *Villa dei Misceri* (Figura 23) à ilusão de alta tecnologia, o vídeo “Osmose” de Char Davies, que “torna real a realidade virtual”; ao mesmo tempo nutre reservas e pressentimentos com relação à possível manipulação futura da emotividade dos observadores através das imagens (GRAU, 2007, p. 229), ou arte genética e telemática, “o foco do desenvolvimento da imagem tem sido a defesa da hegemonia existente sob condições sociais variáveis, a comercialização de produtos e o cultivo da imagem pessoal”. A nova mídia de imagem, como regra, aumenta o poder dos poderosos; esse é o objetivo principal deles.



Tag 12

Consideramos a mídia histórica da ilusão tendo como pano de fundo nossa competência atual e aumentada da mídia, e, desse ponto de vista, podemos julgar seu potencial de sugestão como pequeno. No entanto, isso pode não corresponder de forma alguma à experiência dos observadores. Pode-se razoavelmente presumir que, devido à experiência de concentração com



Tag 13

<sup>80</sup> A imagem da Vila dos Mistérios na parede é de autor desconhecido e do século 60 a.C.

<sup>81</sup> Disponível em:

[https://www.ilmattino.it/napoli/cultura/scavi\\_di\\_pompei\\_riapre\\_villa\\_misteri\\_dopo\\_restauero\\_tesori\\_salvati\\_tre\\_mesi-922507.html](https://www.ilmattino.it/napoli/cultura/scavi_di_pompei_riapre_villa_misteri_dopo_restauero_tesori_salvati_tre_mesi-922507.html). Acesso em: 15 jun. 2018.

tais fenômenos, o potencial sugestivo da ilusão histórica teria sido experimentado como mais forte do que o da mídia atual.

Visto sob essa luz, um observador contemporâneo teria sido mais atraído pelo afresco de Massacio da *Santíssima Trindade* (Figura 24), do que pelo trem que se aproximava, quando os irmãos Lumière mostraram o primeiro vídeo em movimento<sup>82</sup>, ou por uma paisagem panorâmica que implementou a ciência cognitiva mais moderna de sua época do que para nós. Hoje, por exemplo, por um filme como o *Terminator II*, produz um efeito da mídia de ilusão sobre o observador que é relativo e depende principalmente da experiência anterior com a mídia.



Tag 14

**Figura 24** - Tommaso Masaccio. *Santíssima Trindade* (1428) Santa Maria Novella, Florença



Fonte: Ragoni (2015).

Na Idade Média, podemos considerar que a rede de mídias estabelecida pelas igrejas foi poderosa. Nesse contexto, podemos citar a metáfora da janela com o afresco da *Santíssima Trindade*, de Massacio, ou *A Última Ceia*, de Leonardo. As artes pictóricas nunca renunciaram à sua reivindicação de presença real e de movimentos iconoclásticos, o que nos leva a reconhecer nela a força e o poder mágico das imagens. Dentro da tradição do ilusionismo, os espaços virtuais de imagem

<sup>82</sup> Em apresentações abertas as pessoas se apavoraram pensando que o trem estava vindo em sua direção.

devem ser entendidos como um ponto de fuga, como um extremo, onde a relação dos humanos é vista com particular clareza.

Grau (2007) comenta que em quase todas as épocas, há alguns exemplos da conversa de sugestão, acompanhados da introdução de uma nova imagem da ilusão, que servem apenas ao propósito do publicitário ou usam artistas como criadores de mundos próprios. Dessa forma, no início de uma nova imagem da ilusão, a relação entre o potencial sugestivo das imagens e o poder do observador de manter distância delas mudam, em geral, para a desvantagem do último. Somente quando um novo meio de ilusão é introduzido; este é capaz de exibir um excedente de poder de ilusão, aumentando a capacidade do poder da sugestão.

As afirmações arguidas por Grau são observâncias nas artes plásticas, hoje ditas, artes visuais. E de acordo com os apontamentos de Grau, alocamos para arte visual em movimento no campo da dança precisamente com tecnologia, e para isso, citamos, a dança de Loie Fuller no final do século XIX, chamada de *Serpentine Dance* (1891), a chamamos de matriarca da tecnologia na dança.

De fato, percebemos que novas ideias de ilusão vão surgindo, devidamente com novos pensamentos sociais e tecnológicos, entretanto, Loie Fuller continua inspirando novas configurações artística, além de ser um ícone para estudos visuais na dança e o pensamento sobre o uso da tecnologia na arte.

Reafirmamos sobre o impacto social que tivemos no final do século, com a tecnologia, a partir das palavras de Laborde:

Pode-se dizer que toquei com meus dedos este delicioso século que apenas se inicia. Dancei todas as danças do mundo desde *Pont des Invalides* até a *Pont de l'Alma*, e viajei pela "esteira rolante" desde um *Palazzo* veneziano até a capital Washington (...). Vi fotografias em movimento e danças eletrificadas: cinematografia e *Loie Fuller*. (LABORDE *apud* HOOBLER, 2013, p. 15).

No depoimento do estudante universitário de Bordeaux, percebe-se que o século foi carregado de muitas informações. A *Belle Époque* iniciou-se no final do século XIX e durou até a Primeira Guerra Mundial. O surgimento de novas invenções trouxe efervescência de grandes transformações culturais e novos modos de pensar. Algumas mulheres romperam com a submissão ao homem, se destacando na sociedade. Surgiram inovações tecnológicas como o



telefone, o telégrafo sem fio, o cinema, a bicicleta, o automóvel, o avião e as novas percepções da realidade. Todos os olhos estavam voltados para Paris, à cidade da luz.

Foi uma era de revolução nas imagens visuais e Füller teve um papel fundamental, pois a atenção e o interesse dados à ciência, após a invenção da máquina de raios-x, telescópio, projeção de fotografia, auxiliaram na apresentação de elementos com efeitos da natureza, como fogo, lua, aurora boreal, e o encontro da iluminação, das cores, e dos movimentos abstratos, configurou-se artisticamente em uma textura de “corpo-imagem” (PIMENTEL, 2008, p. 17), que não se limitava à dança ou às obras das artes visuais que provocava ilusões e estímulos ao imaginário.



Tag 16

Pimentel (2008) comenta que “o Panorama<sup>83</sup>, o Diorama<sup>84</sup>, o Fantasmagórico<sup>85</sup> e os shows com as lanternas mágicas<sup>86</sup> eram divertimentos populares em Paris e Londres durante os últimos anos do século XIX”<sup>87</sup> (PIMENTEL, 2008, p. 128), ratificando a intenção dos artistas a ilusão e imersão em configurações artísticas.



Tag 17

Ao longo dos últimos anos do século XX, a incidência de indústria de mídia imagem imersiva se espalhou para todas as nações e, com isso, ajudou a representação do espaço euclidiano para alcançar uma posição dominante, na Ásia também. Desta forma, as tradições e concepções de imagem que antes eram heterogêneas estão se tornando semelhantes através da disseminação global da mídia imagética ilusória.

Um meio de ilusão é composto de vários fatores; por exemplo, os componentes do filme incluem a definição da imagem, o movimento em tempo real, a cor, o som e assim por diante. Novos fatores agregados a estes podem predominar por um período

---

<sup>83</sup> Panorama é um dispositivo imagético de comunicação de massa criado por Robert Barker, em 1787. Um tipo de pintura mural, construída em espaço circular de forma a criar uma imersão do espectador no universo representado pela pintura, como se o espectador estivesse diante dos próprios acontecimentos.

<sup>84</sup> Diorama é um modo de apresentação tridimensional, uma exposição da cena real.

<sup>85</sup> Fantasmagórico é um meio de proporcionar ilusão através de manipulação dos sentidos. O ambiente desprovido de luz, com intuito de trazer à tona uma forma ilusória na qual o espectador se comunica com o sobrenatural.

<sup>86</sup> Lanterna Mágica ou Epidascópio é o aparelho de projeção desde século XVII.

<sup>87</sup> Texto original: *Luces coloridas y proyecciones en tejido no em nuevas por aquel entonces. El Panoráma, el Diorama, la Fantasmagoría y los shows de lanternas mágicas fueron divertimentos populares em París y Londres durante los últimos años del siglo XIX.* (tradução nossa)

de tempo em relação aos demais fatores, e reduzirem decisivamente, em curto prazo, o poder dos observadores de se distanciarem da imagem. Teoricamente, isso pode oferecer uma explicação para o efeito do filme dos irmãos Lumière durante 50 segundos (Figura 25). O choque que as pessoas tiveram quando ao avistarem o trem se aproximando: a menor qualidade ilusória de outros fatores foi empurrada para segundo plano pelo novo fator de movimento.

**Figura 25** - *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat, 1986*



Fonte: Grundhouser (2016).

No confronto com as novas mídias de ilusão, os mais antigos perdem seu valor de uso em grande parte, mas oferecem um domínio livre para experimentos artísticos. Os novos parâmetros da arte virtual desempenham um papel decisivo nisso: a interatividade desafia a distinção entre criador e observador, bem como o status de uma obra de arte e a função das exposições.

Em uma obra de arte virtual, além da interação, é a interface - em particular, a interface natural -, que representa o domínio central da criação artística, que pode ser implementada com propósito emancipatório ou manipulador. Ambas as opções estão tão intimamente interligadas que são quase inseparáveis, é uma arte coletiva, que resulta dos múltiplos talentos combinatórios de seus participantes e do processamento inspirado e virtuoso de elementos encontrados, que está diante de um maior desenvolvimento da arte midiática, como uma utopia que está ao alcance.

Os artistas brincam e trabalham no paradigma da ilusão, da semelhança com a vida e presença em outros lugares. Sua busca, que eles perseguem sob as condições da nova mídia, é redescobrir o critério da autorreflexão, a consciência da distância interior e da percepção.

Isso vale principalmente para “o teatro de memória digital de *Fleischmann, Hegedues, Knowbotic Pesquisa e Plewe*, mas também para Char Davies”<sup>88</sup> (GRAU, 2007, p. 403), então sugestivo, sensual, e assim são seus trabalhos: altamente imersivos, eles produzem um lugar para contemplação que é, ao mesmo e em todo o tempo, abraçando em sua coerção.



Tag 18

Para a teoria da produção de imagens, a evolução é um evento inovador. O uso calculado do princípio aleatório permite imagens imprevisíveis, não reproduzíveis, transitórias e exclusivas. As imagens são o nosso controle, aparentemente autogeradoras e mutáveis. Independente da imaginação do artista, a variedade complexa de forma que se desenvolvem no curso desse processo é teoricamente infinita. A imagem e o espaço da imagem são transformados em um reino variável, onde a intervenção dos sentidos é traduzida em espaços e campos de imagens, ou cria-os em primeiro lugar através da interação.



Tag 19

Entretanto, um cuidado deve ser tomado, pois essa experiência de comunicação direta e imediata, que sustenta as novas mídias e inclui os encontros de sociedades fundamentalmente diferentes, não será capaz de evitar conflitos terríveis. Obviamente, como os prisioneiros da *Caverna de Platão*, observando, compilando e interagindo com o que é nos fornecido, e o que precisamos é o caminho para a luz, para encarar o novo e, adquirir novos conhecimentos. A questão não é encontrar uma saída da caverna, pois não há saída para a história da mídia. Há apenas velhas e novas mídias, velhas e novas tentativas de criar ilusões: é imperativo que nos envolvamos criticamente com sua história e seu desenvolvimento futuro.

---

<sup>88</sup> Monika Feischmann do Grupo MARS com Projeto *Spatial Data Mannagement System* com a pesquisa entre corpos, arte e tecnologias, ampliando a ideia de interação e comunicação combinando com ambientes virtuais e interativos, baseados em processos perceptivos. Agnes Hegedüs com *Memory Theater VR*. O *Knowbotic* é um centro de desenvolvimento de pesquisas com tecnologias, e Daniela Plewe que pesquisa estratégias das artes transacionais.



### 3.4 IMERSÃO, INTERATIVIDADE E REALIDADE VIRTUAL

Para Grau (2007), desde a antiguidade, a arte e a ciência têm se organizado com tentativas de construção de espaços com paisagens imagéticas e ilusórias, e a “pseudo certeza dessas ilusões é criada pela técnica da cultura de imersão” (DOMINGUES apud GRAU, 2009, p. 244).

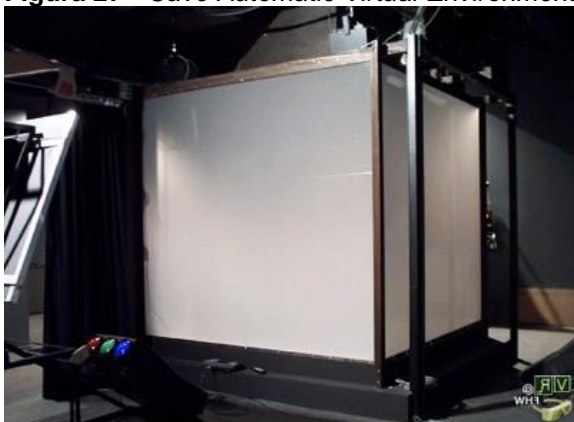
Podemos exemplificar esta dimensão sobre a prospecção da Câmera escura<sup>89</sup> (Figura 26) relatada por Grau, que possibilitou experiências visuais por meio de técnicas óticas, que se exigia um lugar escuro para promulgar a percepção visual.

**Figura 26** - Câmera escura em Roma, 1646



Fonte: Disponível em: *Cotianet*<sup>90</sup>.

**Figura 27** - *Cave Automatic Virtual Environment*



Fonte: Disponível em: *Great View*<sup>91</sup>.

<sup>89</sup> Com avanço da ciência e tecnologia, tornou-se a máquina fotográfica criada por Johan Zahn.

<sup>90</sup> Disponível em: <http://www.cotianet.com.br/photo/hist/comesc.html>. Acesso em: 6 maio 2018.

<sup>91</sup> Disponível em: <http://greatview.tk/cave-automatic-virtual-environment/cave-cave-automatic-virtual-environment-a-cave-virtual-environment-is/>. Acesso em: 6 maio 2018.

Embora a câmera escura apresente a imagem verdadeira do mundo, vemos que o observador está isolado em uma visão de projeção da paisagem em representação. E, ao longo do processo e avanços tecnológicos, podemos observar uma perspectiva de imagem geométrica e tridimensional, em um ambiente digital que estimula novas percepções sensoriais e pensamentos sobre imagens em espaço específico, através da CAVE<sup>92</sup> (*Cave Automatic Virtual Environment*) (Figura 27), ou seja, uma caverna digital, em que são projetadas imagens em três dimensões, concebidas com dispositivos de imersão.

Este apontamento não introduz a criação da CAVE a partir da Câmera escura, mas observamos parâmetros de pensamentos enquanto observadores da paisagem/imagem, do isolamento, do estímulo para percepções, ou seja, da imersão.

Afinal, para obter a imersão, é necessário haver um ambiente em que o grau e a emoção sejam mais prevaletidos que o grau da consciência do homem, e assim vai se organizando o estado de imersão.

O termo imersão significa “ato de imergir, mergulho, submersão”<sup>93</sup>, em latim, *immersio*, sinônimo de mergulho, “é a ação de se introduzir ou de introduzir algo num fluído/líquido. Também se pode tratar da introdução de alguém num determinado ambiente, seja real ou imaginário.”<sup>94</sup>

Na cultura digital, inserida nas artes, a imersão é predominante “através de sistemas interativos de designas de interface, visualizações em 3D, mistura de paisagens geográficas e corpos *ciber*” (SANTAELLA, 2016, p. 99). Mas podemos observar outros parâmetros, conforme Machon (2013, p. 21), sobre o termo “imersivo”, que é utilizado para sugerir um “gênero” que, no nosso estudo, se insere no “gênero” da dança, à qual “proporciona informação ou estimulação para um conjunto de sentidos, não apenas visuais ou sonoros”.

Está no “entre lugar” do real e virtual, cuja interação proporciona sensações de imersão e estimula o imaginário de quem compactua com a obra ou configuração

---

<sup>92</sup> A primeira CAVE foi criada em 1991 por Daniel J. Sandin, em conjunto com os estudantes. O espaço da CAVE é 3x3x3 m<sup>2</sup>

<sup>93</sup> Imersão - Vocabulário ortográfico [online]. 2003-2018.

Disponível em: <https://www.infopedia.pt/dicionarios/vocabulario/imersao>. Acesso em: 9 jun. 2018.

<sup>94</sup> Disponível em: <https://conceito.de/imersao>.



artística (MACHON, 2013, p. 63). Neste caso, imersão no ambiente virtual proporcionar o estar dentro, fazendo com que a atenção e os sentidos sensoriais estimulem uma alta interação.

Machon (2013), à luz das considerações de Calleja<sup>95</sup> (2011) sobre a teoria dos *games*, identifica três categorias sobre práticas imersivas no teatro que podemos observar na arte digital, como também para a dança digital<sup>96</sup>, que são “absorção, transportação e imersão total”<sup>97</sup> (MACHON, 2013, p. 62-63).

Absorção, os membros da plateia são totalmente envolvidos por meio da concentração; transportação, onde os membros da audiência são reorientados cenograficamente a ingressar no espaço, ou seja, outro espaço/ambiente; e imersão total, envolve ambos os itens acima, juntamente com a ideia de que o público-participante também é responsável pela (des) produção de sua experiência<sup>98</sup>. (MACHON, 2013, p. 62-63)

As ideias de Machon (2013) mencionam que existem graus de imersão e que as configurações com tecnologias digitais fazem as escolhas da interação imersiva. Entretanto, o fruidor não é capaz necessariamente de controlar sua experiência, pois é um estado ativo que é atingido pela percepção visual imediatamente.

Na imersão total, o fruidor pode manter um controle dos desejos de navegação, como reconhece Alston (2013), já que o espectador é potencialmente afetado em suas percepções, portanto é imersivo em graus de afetos, mas está presente na configuração artística inerentemente.

O efeito sinestésico pode ser atingido pelas imagens de arte computacional (Figura 28) no tangente à ocorrência “exercida mutualmente entre máquinas, entre informações digitais e pessoas, máquinas e informações digitais. Tudo feito simultaneamente em tempo real” (VENTURELLI, 2008, p. 107).

<sup>95</sup> Gordon Calleja que iniciou os estudos sobre imersão em *games*, fazendo a relevância sobre a interatividade.

<sup>96</sup> Nomenclatura sobre dança com mediações tecnológicas que será abordada no próximo subcapítulo.

<sup>97</sup> Texto original: *Absorption, transportation na total immersion*. (tradução nossa)

<sup>98</sup> Texto original: (...) *absorption where audience members are fully involved through concentration; transportation, where audience members are reoriented scenographically into other spaces/locations; and total immersion, involving both of the above, alongside the idea that the audience-participant is also responsible for the (um) making of her experience*. (tradução nossa)

**Figura 28:** Venturelli, *Mundo 2*, computação gráfica



Fonte: Costa (2007, p. 67)<sup>99</sup>.

O que podemos ver na Figura 28 incentiva a ativar a memória, e criar imagens na nossa realidade perceptiva, e a imersão está de fato a absorver os nossos sentidos. Enfim, a arte digital tem a aptidão de provocar efeitos sinestésicos a partir de elementos visuais, tanto utilizados em três dimensões, quanto uma provocativa de imagens, e elementos sonoros, com simulações para estímulos sensoriais.

A arte na mídia digital tem a prospecção de ser interativa, conforme Grau (2007, p. 21), tem a capacidade de modificar a

nossa ideia a respeito da imagem em espaço interativo multissensorial da experiência com uma estrutura de tempo. Em um espaço virtual, os parâmetros de tempo e espaço podem ser modificados à vontade, permitindo que o espaço seja usado para modelar e fazer experimentos.

---

<sup>99</sup> A escolha desta imagem veio particularmente do efeito que experienciei quando a visualizei. Uma imagem digital também pode provocar efeitos sinestésicos.

Isso não quer dizer que todas as configurações artísticas com interação da mídia digital ou arte digital estimula o fruidor à percepções sensório-motora, pois a imersão “(...) é sempre caracterizada pela diminuição da distância crítica do que é exibido e o crescente envolvimento emocional com aquilo que está acontecendo” (GRAU, 2007, p. 30).

De fato, a realidade virtual ou ambiente virtual tem uma eficácia maior em relação à imersão que, na maior parte de suas configurações artísticas, são realizadas com a *CAVE*, apresentada na Figura 27. A arquitetura organizada com vozes eletrônicas, sons, ecos, estalos, chiados, luzes, névoas, cores e texturas de movimentos, integra o fruidor à viagem sinestésica.

A realidade virtual ou ambiente virtual adapta o visitante desta ferramenta tecnológica em uma não realidade, ou seja, proporciona uma sensação de estar-se a ver algo como se fosse real. Uma realidade criada, simulada por computadores, em um ambiente virtual em tempo real, que utiliza técnicas e ferramentas tecnológicas com o objetivo de estimular a sensação de se estar na própria realidade.

### 3.5 CONFIGURAÇÕES DE DANÇA E NÍVEIS DE IMERSÃO

Propondo analisar posteriormente algumas configurações de dança e seus níveis de imersão, segundo os autores MACHON (2013) e PIMENTEL (2008), propomos o seguinte esquema de análise (Figura 29):

**Figura 29** - Corpo Híbrido e Imersão



Fonte: Elaborado pela autora (SAMPAIO, 2018).

De acordo com o pensamento de Pimentel (2008) sobre os corpos em ambientes digitais, que apresentamos no subcapítulo 2.2, traçamos o nível de interatividade na dança digital. Para tanto, foi necessário adquirir conhecimentos sobre a imersão, conforme as três categorias propostas por Machon (2013). Assim, observamos os estímulos que são gerados nas configurações artísticas e equiparar em que tipo de fruição, o corpo virtual, mesclado e o interativo se encontram. Para tanto, temos que salientar que o mecanismo envolvido na fruição ultrapassa o entendimento de imersão, que promulga a interatividade no ambiente.

A ação de imersão com o fruidor pode ser representada em metáforas como mergulhar na cena, conduzir o corpo em terras desconhecidas, invadir estórias ou o *embodiment* de outras vivências. Afinal, são experiências lúdicas que se integram na relação de participação/apreensão. Como Murray (2003, p. 102) considera “a sensação de estarmos numa realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar”, ou seja, submerge a uma fluidez de ideias que estimulam sensações na vivência em realidades ficcionais, enquanto a realidade real é incapaz de possibilitar tamanho desencadeamento de processos cognitivos e imaginativos. Como, também, comenta Calleja (2007), que se trata de uma metáfora que organiza uma experiência abstrata com objetivo de criar, internalizar e modificar o fruidor, a partir das relações entre linguagem de programação e vivência cotidiana.

Portanto, além das arguições dos teóricos, aproximamos as metáforas durante a observação das configurações artísticas para analisar o que submete o corpo, ao assistir cada configuração com a observação de classificação do esquema (Figura 29).

Quando o fruidor e/ou intérprete está se movimentando através de *softwares*, que “propõe criações coreográficas em suporte digital”<sup>100</sup>, o fruidor encontra-se em concentração para aplicabilidade, portanto é a imersão de absorção. Observamos este tipo de fruição em alguns *games*, como na dança com avatar. Se o intérprete “propõe as construções de figurinos elétricos, cenografia e coreografias para unir os componentes humanos e digitais nas criações coreográficas”<sup>101</sup>, e o corpo do intérprete é mesclado quando seu nível de fruição integra no ambiente digital, pois a fruição é do tipo imersa, mas o fruidor encontra-se na imersão de transportação.

Nesta proposição temos as configurações artísticas que indicam que o processo de criação se deu por meio de *softwares* como *Isadora*, *Processing*, *Video Mapping*, *Eyecon* entre outros (PIMENTEL, 2008, p. 24).

E, por fim, o intérprete e o fruidor, no ambiente interativo com as configurações artísticas que promulgam corpos interativos, têm um estímulo total na fruição, portanto, completamente imersos. No ambiente interativo, podemos ter instalações e a utilização da realidade virtual.

De acordo com os apontamentos de Machon (2013) e Pimentel (2008), relatamos três configurações artísticas que ratifica o posicionamento de danças digitais, diálogos de ilusões, interatividade e imersão.

---

<sup>100</sup> Texto original: *proponer creaciones coreografías en soporte digital*. (tradução nossa)

<sup>101</sup> Texto original: *la construcción de “figurines eléctricos”, escenografías y coreografías para unir los componentes humanos y digitales em la creación coreográfica*. (tradução nossa)

## 4 DANÇA E INTERMIDIALIDADE

Historicamente, o movimento “não pertence a um só tempo limitado cronologicamente, mas uma história pautada no devir das obras coreográficas e das hétero crônicas que as organiza” (LAUNAY, 2009, p. 2).

Parafraseando Michthell (1994, p. 95), a escrita do corpo na dança a contextualiza enquanto mídia, visto desconstruir “(...) a possibilidade da imagem de textos puros”, pois escreve as notações coreográficas “na sua forma física, gráfica que é inseparável da qualidade visual e verbal”<sup>102</sup>. Assim, a dança se auto sustenta, visto tratar-se de uma mídia intrínseca em relações com outras mídias e até mesmo enquanto notações.

Colaborando com a arguição da intermedialidade, apontamos Simonson (2013)<sup>103</sup>, que expressa que a intermedialidade é empregada em sentido amplo: não somente ao processo criativo, mas também na recepção, que constitui parte do seu significado, pelo qual assentam em diálogo vários artistas, modos de entretenimento e atividades artísticas, reconhecendo as teias de câmbio, relações interativas e rede de conexões entre eles, e ainda: temas, narrativas e estratégias de desempenho, empregados por meio de gêneros e mídias que ajudarão artistas e público a lidarem com mudanças nas concepções de raça, gênero e sexo.

No ponto de vista de Salles (2006) há relato sobre a investigação das possíveis relações entre artistas, o que os classificam como uma comunidade, na qual a interação não permite o apagamento do indivíduo e nem o processo criativo, fica restrito a um só agente. Dessa forma,

surge, assim, um conceito de autoria, exatamente nessa interação entre o artista e os outros. É uma autoria distinguível, porém não separável dos diálogos com o outro; não se trata de uma autoria fechada em um sujeito, mas não deixa de haver espaço de distinção. Sob esse ponto de vista, a autoria se estabelece nas relações, ou seja, nas interações que sustentam a rede, que vai se construindo ao longo do processo de criação. (SALLES, 2006, p. 161)

<sup>102</sup> Texto original: (...) *the medium of writing deconstructs the possibility of a pure image or pure text (...) writing in its physical graphic form, is an inseparable suturing of the visual and the verbal.* (tradução nossa)

<sup>103</sup> Sua referência bibliográfica apresenta reflexões sobre a Intermidialidade na dança a partir de alguns parâmetros analisados em configurações artísticas.

Tais configurações apresentam a multidisciplinaridade das informações em imagens artísticas mediadas pelo ambiente da temporalidade<sup>104</sup>, resultantes em diferentes estratégias nas suas configurações, as quais veremos na historiografia não linear das configurações de dança.

A multidisciplinaridade é empregada em sentido amplo: não só no processo criativo, mas também na recepção, que constitui parte do seu significado, pelo qual assentam em diálogos de vários artistas, modos de entretenimento e atividades artísticas, reconhecendo as teias de câmbio, relações interativas e rede de conexões.

Simonson (2013) retrata que os parâmetros do “entre” ajudaram artistas e público a lidarem com mudanças nas concepções de raça, gênero e sexo, ampliando mais seus repertórios e processos criativos. Com essa consideração, vemos em Marcsek-Fuchs (2015), que apresenta a intermedialidade a partir das danças ilustrativas, relacionadas às adaptações de Shakespeare, que são obras literárias com narrativas entre a música e o corpo na gestualidade do *ballet*. Partindo desse pressuposto, podemos observar que nas configurações artísticas da época do romantismo, o corpo de *ballet*, a música e o figurino dialogavam, enquanto os cenários eram meras ilustrações, porém, nesse período, apontam-se como indicativos de negociações e uma configuração diferente das tradições da época.

O cerne provoca olhares para a terminologia enquanto prática do fazer artístico. Logo, observa-se que as intermediações entre o visual e o verbal não comportavam uma desfocagem de interpretação entre limites, mas eram analisados em termos de renovação de especificações das mídias. Como anuncia Pedroso Junior (2009),

Entrelaçam-se diferentes linguagens, espaços e sujeitos, dando origem, dessa forma, a um novo texto, agora sustentado por várias mídias. Atravessando fronteiras demarcadas entre campos de investigação artísticos e não artísticos, o pesquisador torna-se o mediador desse trânsito entre fronteiras (PEDROSO JUNIOR, 2009, p. 110).

Nesse contexto, Clüver (2000) relata que, a partir das influências de novas tecnologias, inovação das mídias, a agilidade das informações e das comunicações, estabeleceu novas conexões de obras de artes, cujo “objeto de estudo é

---

<sup>104</sup> Fabiana Britto relata que a temporalidade é ininterrupta e promove modificações irreversíveis nos estados das coisas.

frequentemente um conjunto de relações percebidas entre pelo menos dois textos”, não verbais (CLÜVER, 2000, p. 7).

A dança é uma linguagem tanto verbal como não verbal. O texto se insere pelo movimento e pela voz e, assim, vai delineando visualmente a materialidade do texto visual. E a “arte, a tecnologia, o *embodiment*<sup>105</sup>, teorizam aspectos materiais da intermedialidade, examinando as mudanças das relações entre arte, mídia, tecnologias e *embodiment*<sup>106</sup> (OOSTERLING; ZIAREK, 2011, p. 1-5).

O diálogo da intermedialidade entre a dança e as novas mídias<sup>107</sup>, e mídias digitais, é observado a partir dos corpos, espaços, tempo, ambiente e relações, objetivando uma terceira forma, na qual se apresenta não como uma dança tradicional, mas com imagens visuais em movimentos. Outra relevância é comentada por Breder (1995), ao argumentar que a intermedialidade

envolve o espectador como participante, o espectador como participante. É colaborativo, conceitualmente fundamentado, performativo, ritualístico, específico do local. Existe no espaço liminar, onde a interação de duas ou mais mídias propaga novas ideias, novas formas, novas formas de ver e ser<sup>108</sup>. (BREDER, 1995, p. 119)

As artes visuais propõem a investigação, entretanto cada corpo, com sua subjetividade, possui acesso às particularidades, as quais transformam seu ambiente, sua dança, dando, dessa forma, “visibilidade à lógica de pensamento artístico de seus autores” (BRITO, 2008 p. 29), pois o corpo e a cognição acionam fluxos de relações ao se movimentarem (re)organizando-se em outras configurações.

---

<sup>105</sup> *Embodiment* significa o próprio corpo, ou seja, seu corpo latente, com seus pensamentos, questionamentos, sonhos, decepções, dores, o corpo pulsante.

<sup>106</sup> *Art, Technology, Embodiment, theorize material aspects of intermediation by examining changes in the relationships between art, media, technologies and embodiment.* (tradução nossa)

<sup>107</sup> Corpo, figurino, cenografia, música, pintura etc.

<sup>108</sup> *Intermedia engage the spectator as participant. It is collaborative, conceptually grounded, performative, ritualistic, site-specific. It exists in liminal space where the interplay of two or more media propagate new ideas, new forms, new ways of seeing and being.* (tradução nossa)



#### 4.1 PRIMÓRDIO DA DANÇA E INTERMIDIALIDADE: O *FURA DELS BAUS*

Elegemos aqui, dentre tantos possíveis grupos como por exemplo, o Alwin Nikolais Dance Theater, o *Ballet* Triádico de Oskar Schlemmer, e até mesmo as criações ilusionistas de Loie Füller nos finais do século XIX, o Grupo Intermídia *Fura dels Baus*, como o principal grupo que diversificou e transitou por diversas linguagens artísticas, e originalmente surgindo de suas performances de circo e de teatro de rua, mas que em seus mais de 25 anos de produção de espetáculos, alcançaram a sofisticação de tecnologias diversas, inclusive as digitais em seus espetáculos; portanto o *Fura dels Baus* nos servirá aqui como referência principal do que seria os primórdios da dança e nossa análise de categorias de intermidialidade que nos interessa nessa dissertação.

##### 4.1.1 *La Fura dels Baus*

O *Fura dels Baus*<sup>109</sup> é uma companhia catalã fundada em Barcelona, 1979<sup>110</sup>. Percebe-se que inicia sua arte no século XIX e mantém-se, até hoje, conhecida como teatro urbano. Podemos dizer que é impactante, pois é motivado por desafios, preenchendo todo espaço cênico, seja na rua, em um navio ou em um estádio, provoca processos sinestésicos com seus cenários tecnológicos.

Para esta companhia não existe fronteiras nos seus processos criativos, agenciando com profissionais de várias áreas, tais como, cinema, engenharia elétrica, da robótica, tecnologias das mídias, além de envolver profissionais de todos os campos artísticos, desde musicistas clássicos a DJ (Disc Jockey).

Um grupo totalmente performático e multimídia que aplica técnicas inovadoras e tecnológicas, atravessa fronteiras entre plateia e ator, caminhando pela performance e happening, a companhia proporciona um processo criativo de coletividade. Emprega materiais orgânicos e inorgânicos, assim como materiais industriais em seus

---

<sup>109</sup> Em catalão, *La Fura dels Baus* significa vermes dos esgotos. Interessante visitar o *site*. Disponível em: <http://www.lafura.com/>.

<sup>110</sup> Durante o período político paradoxal, o renascimento cultural é atividade frenética caracterizada na Espanha por uma transição democrática.

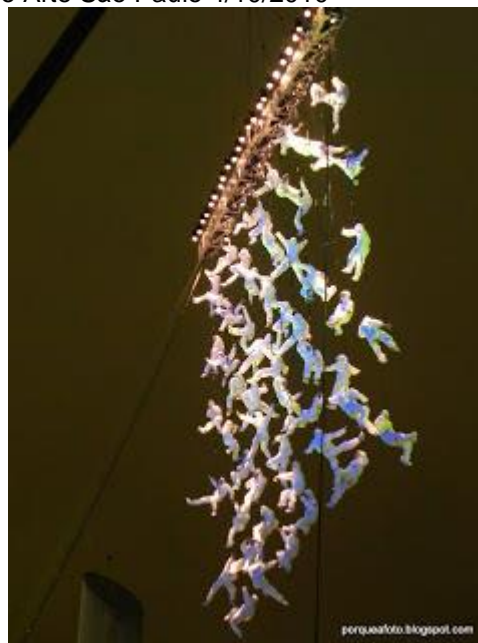
figurinos e cenários, que eram gigantescos e complexos, desobedecendo às normas pré-estabelecidas, cujas ações consistiam em provocações, transgressões e jogos sem normatividade, pois objetivavam conceituar e questionar a dominação do poder, identidade cultural e críticas socioeconômicas.

Apresentamos a configuração artística *Accions* (1983) nesta pesquisa, devido a companhia ter apresentado no Memorial da América Latina em São Paulo em 2010, que revelou corpos e movimentos dependentes das máquinas, tecnologias e *Internet*, constituindo uma linguagem cibernética e de engenharia, gêneros híbridos de avanços tecnológicos compondo o meio, marionetes de oito metros de altura (Figuras 30 e 31), roda de sete metros de diâmetro que passeavam no meio do público, três anjos voando a 30 metros de altura, uma rede humana com 60 pessoas e um defumador gigantesco, utilizando grua e guindastes que pesavam 160 toneladas, uma verdadeira obra das artes visuais para a realização da performance. Estas cenografias gigantescas de maquinários robóticos, vão contracenando na relação de estímulos sensoriais, integrando o público com as novas mídias e suas performances.



Tag 20

**Figura 70 - La Fura dels Baus - Espetáculo Cielo Arte São Paulo 4/10/2010**



Fonte: Pompeu (2010).

Os corpos dos integrantes transitavam por várias linguagens artísticas que dialogavam com cenografia abstrata e objeto cênico.

O segmento de nomenclaturas, tanto para mídias, quanto para o pós-digital e pós-virtual, refletia-se em relação ao que cita Ascott *apud* Santaella (2016), que a relação está intrínseca no cotidiano da contemporaneidade (celulares, computadores, *tablets*), cujo corpo se expande na relação de emergentes.

A emergência do corpo é uma constante fruição da propriocepção que articulamos no sistema de significância das variáveis de interações, de acordo com seu meio. Nesse caso, relaciona-se com as configurações artísticas da Cia *Fura Dels Baus*, que propunha uma pluralidade de linguagens nas quais se utilizavam de materiais orgânicos, inorgânicos, corpos virtuais e humanos, engenharias robóticas, vídeos, vídeo *mapping*, contrapondo no ciberespaço e reinventando novas interfaces periféricas e hipermídia.

**Figura 8** - Mobile Humano



Fonte: Disponível em: RTVE<sup>111</sup>.

Klich e Scheer (2012) explanam que as configurações artísticas na tecnologia são sistemas digitais organizados em torno de ambientes de linha, sistemas de

---

<sup>111</sup> Disponível em: <http://img.rtve.es/imagenes/jpg/1270044757016.jpg>. Acesso em: 31 maio 2018.

realidade virtual e jogos de computador, no sentido de que esses são sistemas que suportam a utilização interativa de texto, áudio, imagens, vídeo e gráficos.

Podemos inferir que os sistemas virtuais são complexos adaptativos de relação emergente pelo fluxo constante de trocas estabelecidas.

**Figura 329** - Performance Fecunda



Fonte: Pompeu (2010).

A performance *Fecundação* (Figura 32 e 33) faz parte da interpretação perante a visualidade da imagem. Um aglomerado de pessoas abaixo do saco que vão esguichando água em direção a outro grupo que faz a performance com um farol. No encontro, ocorre a interação entre os dois grupos e se obtém o nascimento, que é outra performance com peças íntimas cor da pele, o que dá a conotação do nascimento, neste caso, da mulher.

Artistas e tecnologia se tornam um, pois os integrantes se tornam organismos que fundem a máquinas, ao mesmo tempo em que manipulam, são manipulados, tornando um diálogo contínuo de relações. Reacendem, como forma arquitetônica, as possibilidades de mediações nas investigações que vão além da figuração da imagem, mas enfatizando percepções e sensações.



**Tag 21**

Essa configuração utilizava o impressionismo para revelar, através da luz, cores e sombras, as imagens: balão, asteroides e máscaras. Concepções dos afetos nas imagens visuais proporcionadas.

**Figura 33** - Performance Fecunda II



Fonte: Disponível em: *Kabuki* Produções<sup>112</sup>.

Nas suas configurações, os corpos e movimentos dependem das artes visuais para a realização da performance. As metáforas dos corpos vão sendo construídas durante a cena e, ao mesmo tempo, abrem possibilidades de novos modos de organização do ambiente a seu redor (GREINER, 2005, p. 55), pois a plasticidade do objeto vem carregada de certa concepção estética, mas intencionalmente marcada como se fosse frase de inspiração. Entretanto, negociando ideias pela investigação corporal, resultando em uma relação de diálogo de intenções. O diálogo do entre, em negociações e diálogos, “o entre” mídias.

Esse diálogo entre as linguagens gerou outra determinante linguagem no ato da configuração artística, que o grupo, com sua sensorialidade alargada, denominou *furera*: interdisciplinaridade artística, negociação de mídias, escassez de barreiras, ou

---

<sup>112</sup> Disponível em: [http://kabukiproducoes.com.br/#prettyPhoto\[gallery-la-fura-dels-baus-2010\]/5/](http://kabukiproducoes.com.br/#prettyPhoto[gallery-la-fura-dels-baus-2010]/5/). Acesso em: 15 abr. 2018.



seja, fronteiras de limites entre atuantes e espectadores, além da fuga de prosclênio teatral<sup>113</sup>.

Figura 34 - *Walking Man*



Fonte: Pompeu (2010).

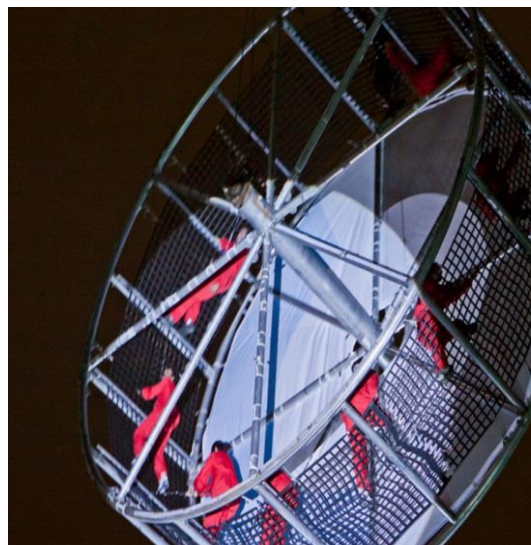
A imagem visual da representação do homem em *Walking Man* (Figura 34) juntamente com a iluminação e a projeção de imagens cinéticas e sons provocam pensamentos a respeito da incessante busca do homem dentro de si em um processo constante.

A companhia propõe novas concepções de experiência estética, abstrai o prosclênio, e quebra os limites de fronteiras entre a plateia ou atores e o público/fruidor, propagando a relação sujeito e objeto. Essa configuração performática propõe novos meios, novos contextos e novas propostas poéticas.

A narrativa descontínua, no acesso à informação de forma não linear, com sobreposições de imagens que se espalham entre o público/fruidor (Figura 35), gera ilusões a partir das imagens em movimentos, entretanto, propõe olhares divergentes nas interpretações críticas por parte dos observadores.

---

<sup>113</sup> Espaços alternativos, fábricas e indústrias abandonadas, construções, galpões. O grupo possui um navio, o Naumon, no qual desenvolve suas atividades.

**Figura 35** - Outra Performance

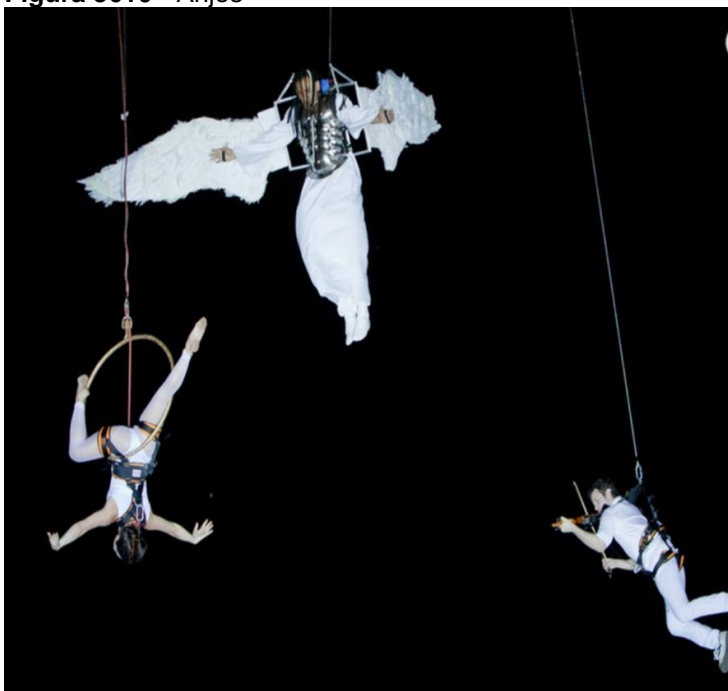
Fonte: Disponível em: *Kabuki Produções*<sup>114</sup>.

*Fura dels Baus* expandiu seus pensamentos, negociando com as novas mídias a partir de vários apontamentos, tais como: uma não formatação de linearidade para sua apresentação. O espectador está inserido em uma dimensão mutável e dinâmica e é forçado a se reposicionar para assistir às performances, tanto no alto quanto no chão, integrando-se, na configuração, em vários pontos diferentes, cuja encenação não são ambientes estabelecidos para todas as suas performances; compartilham de suas vivências com artistas locais os contratando, dentre eles: músicos, performers, atores, dançarinos e malabaristas, provocando uma negociação de trocas de saberes culturais. As apresentações ocorriam em espaços alternativos, de forma a propor estímulos sonoros e visuais e, por último, o uso da tecnologia era fortemente marcado na configuração.

A apresentação de *Accions* (2010) no Brasil reverbera estímulos no pensamento sobre mitos, alarga conhecimentos sobre a multimídia nas artes com a quebra da quarta parede, além de reestrutura relações entre as engenhocas e o público/fruidor (Figura 36), com o objetivo de intencionar percepções entre fronteira nas artes, ciência e tecnologias.

---

<sup>114</sup> Disponível em: [http://kabukiproducoes.com.br/#prettyPhoto\[gallery-la-fura-dels-baus-2010\]/5/](http://kabukiproducoes.com.br/#prettyPhoto[gallery-la-fura-dels-baus-2010]/5/). Acesso em: 15 abr. 2018.

**Figura 3610 - Anjos**

Fonte: Disponível em: *Kabuki Produções*<sup>115</sup>.

Na performance multimídia de *La Fura*, unificam-se os estudos das intermídias, sendo sistemas de informações que se preocupam com o processo da apresentação da configuração artística e não com a finalização do espetáculo.

A Companhia *Fura dels Baus* articula suas configurações artísticas nestes parâmetros de diálogos estabelecendo, como fator de relevância, significações entre a teoria e a materialidade dos meios em relação ao conjunto dos sistemas midiáticos. Essa abordagem investiga a compreensão dos fatores que envolvem a dinâmica dos sistemas, tais como as relações de produção e o ambiente “resultantes de disciplinas que dialogaram ou digladiaram-se através do encontro, troca, negociações e/ou choque gerando uma nova disciplina”. (VILLAR, 2003, p. 117).

Essas questões aproximaram as artes visuais e a dança, o que fez emergir um olhar quanto ao processo criativo na configuração da dança e formalizou um dos aspectos da intermedia: um modo visual da plasticidade do corpo em movimento, seja no teatro, performance ou dança, em razão de que é um diálogo entre mídias.

---

<sup>115</sup> Disponível em: [http://kabukiproducoes.com.br/#prettyPhoto\[gallery-la-fura-dels-baus-2010\]/5/](http://kabukiproducoes.com.br/#prettyPhoto[gallery-la-fura-dels-baus-2010]/5/). Acesso em: 15 abr. 2018.



## 4.2 ANÁLISE DE CONFIGURAÇÕES CONTEMPORÂNEAS DE DANÇA DIGITAL

Relatamos no capítulo 1, a arguição sobre o conceito intermedialidade, suas categorias e subcategorias. A ênfase apresentada neste capítulo para a análise das configurações das danças digitais é a abordagem apresentada nas subcategorias corroborada por Rajewsky (2012), pois não vamos delinear a temporalidade das ações apresentadas na dança, que é atribuída nas composições das categorias.

### 4.2.1 Categoria de Referência Intermediática

#### 4.2.1.1 CASULO(S) DE MIM (2017) de autoria própria

Elegemos esta primeira configuração para ser analisada as categorias da intermedialidade, por ser uma obra autoral, apliquei elementos para a composição dessa dança, tendo a intenção de experimentar e criar uma configuração artística digital, aplicando as análises aqui descritas.

Embora nesta configuração utiliza-se projetor analógico, ou seja, projetor de *slide* carrossel, e a iluminação como uma ferramenta para o diálogo cênico, é uma dança digital. A provocativa da cor na iluminação dialoga com os movimentos da intérprete que estimula o fruidor à interpretação. Neste caso, a iluminação cênica também é um protagonista da cena e os movimentos corporais apresentam uma plasticidade na visualidade.

**Figura 11** - Casulo(S) de mim



Fonte: Arquivo pessoal (SAMPAIO, 2018).

Como citamos no capítulo 2, que na dança digital vemos imagens em movimento, podemos perceber na Figura 37, alguns movimentos que podem levar a uma interpretação, assim como a cor da iluminação.



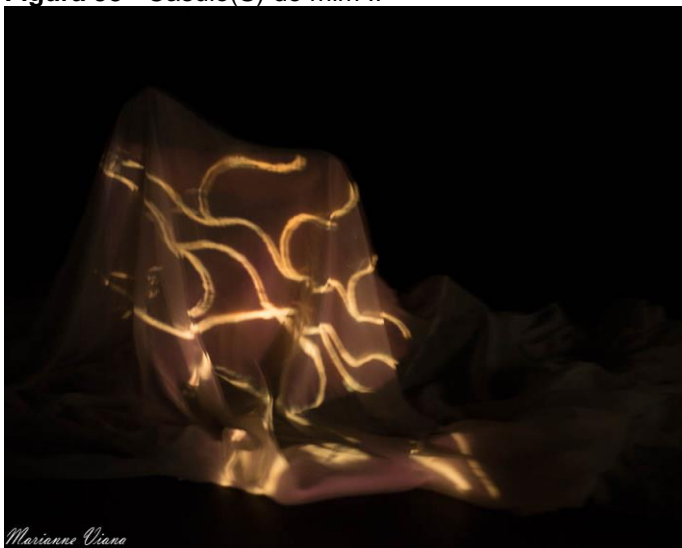
**Tag 22**

A iluminação cênica também é uma tecnologia e a cor pode estimular o fruidor a despertar o sistema sensorio. Nesta configuração é o que a intérprete-criadora procura despertar. Sensações e interpretações são provocadas, enquanto os movimentos corporais incessantes, alargam-se de uma extremidade do palco para outra extremidade, e nada se esconde ao seu calor interno de sentimentos que soam na cena. O som advindo de seu corpo, põem-se a altura entre choros, gritos de desabafo e oscilações de movimentos lentíssimos, a movimentos fluídos e esvoaçantes.

*Casulo(s) de mim* é uma dança digital, que de acordo com as categorias arguidas por Machon (2013), é de absorção, pois provoca o fruidor a uma concentração, estimulando a pensamentos de imagens.

Mesmo utilizando o projetor analógico, o corpo do intérprete é imerso à iluminação do projetor (Figura 38). Advertimos para um equipamento que hoje é citado em arqueologias da mídia, e que o pensamento pode ser de um equipamento advertido em uma poética obsoleta, é ressignificada nesta configuração, proposto na imagem.

**Figura 38** - Casulo(S) de mim II



Fonte: Arquivo pessoal (SAMPAIO, 2018).

Pimentel (2008) adverte que o intérprete, quando ingressa no ambiente digital, seu corpo é mesclado. E de fato, o corpo e a imagens provocadas nele com a projeção, certifica-se uma simbiose de diálogo.

Essa dança digital teve alguns desdobramentos em performance, poema, fotografias, desenhos e pinturas, advindo do processo criativo. A autora, ou seja, intérprete-criadora, questiona:

Quem pode entender os seus erros?

Ou espulgar questões ocultas?

Será que somos sempre transparentes nas ações e sentimentos?

Por que as dores incomodam o outro?

Por que encaixotar-se ou engessar-se nos tabus impostos da sociedade?

Por que tem que esconder da sociedade os machucados que foram provocados por outro?

CENSURAS... CENSURAS... E UM CORPO TRAVADO POR CENSURAS...

O solo apresenta um *looping* na sua configuração, assim como os movimentos cênicos, leva a existir pensamento de ciclo na vida, uma hora calma, pensativa, linear, outrora em êxtase ou agonias, questionamentos, pensamentos, enfim, o *looping* do ciclo da vida.

O caráter intermediário que é oportunizado na configuração de dança acontece quando, no diálogo entre as mídias, se insere uma citação de outra determinada configuração artística, obra midiática ou produto, bem como a suas especificidades midiáticas ou às vezes, quando há referências de um vídeo, pintura ou escultura dentro de um vídeo ou na dança. Então podemos observar algumas referências intermediárias neste solo com as imagens das Figuras 40, 42 e 44, juntamente com as leituras das esculturas de: Chauncey Bradley Ives<sup>116</sup> (Figura 41), Raffaello Monti<sup>117</sup> (Figuras 39 e 43), como também, **Tag 23**



<sup>116</sup> Escultor americano, Chauncey Bradley Ives (1810-1894), a estátua apresentada nesta pesquisa, Ondina Emergindo das águas, enfeita as tampas frontais de pelo menos três livros sobre esculturas.

<sup>117</sup> Escultor, autor e poeta, italiano, Raffaello Monti (1818-1881), produzia esculturas em mármore, metais e porcelana no período neoclássico.

podemos pensar nas esculturas *Mulheres Veladas* de Antonio Corradini<sup>118</sup>, todas são do século XIX e estilo Neoclássico.

**Figura 39** - *Virgem vestal com véu* (1847), de Raffaello Monti



Fonte: Michael Day (2007) <sup>119</sup>.

**Figura 40** - Casulo I



Fonte: Arquivo Pessoal (SAMPAIO, 2018).

---

<sup>118</sup> Escultor italiano do estilo rococó, Antonio Corradini (1688-1752), foi escultor da Corte de Carlos VI e ficou famoso por suas esculturas em mármore, em que as figuras estavam cobertas por véu.

<sup>119</sup> Disponível em: <https://www.flickr.com/photos/13706945@N00/7640634318/>. Acesso em: 5 abr. 2018.

**Figura 41** - *Ondina emergindo das águas* (1880), de Chauncey Bradley Ives



Fonte: Disponível em: Michele Christine<sup>120</sup>.

**Figura 42** - *Casulo II*



Fonte: Arquivo Pessoal (SAMPAIO, 2018).

---

<sup>120</sup> Disponível em: [https://michelechristine.files.wordpress.com/2014/02/chaunceybradley\\_costas.jpg](https://michelechristine.files.wordpress.com/2014/02/chaunceybradley_costas.jpg). Acesso em: 5 abr. 2018.

**Figura 43** - (*Noche*) – *Motherhood* (1862), de Raffaello Monti



Fonte: Disponível em: *Consentido Propio*<sup>121</sup>.

**Figura 44** - Casulo III



Fonte: Arquivo pessoal (SAMPAIO, 2018).

---

<sup>121</sup> Disponível em: <http://consentidoscomunes.blogspot.com/2015/02/el-eterno-femenino-en-la-escultura-iv.html>. Acesso em: 10 maio 2018.

Ressaltamos que não é preciso, necessariamente, a utilização de uma cópia de aproximação para evocar ou dar atenção aos aspectos minuciosos estruturais, mas que possa remeter a obra.

Observando as Figuras 43 e 44, percebe-se que as imagens evocam-se elementos pictóricos de pintura que remete ao neoclassicismo, e percebe-se a inscrita referencial em relação à plasticidade de todas as imagens, além de apresentar todas as mulheres cobertas por um véu.

Em *Casulo(S) de mim*, o véu proporciona pensamentos sobre a prisão do corpo humano, a fragilidade, os tabus, os preconceitos adquiridos conforme as relações sociais, a crueldade, o desejo de ultrapassar limites, a aceitação perante à sociedade, e a iminência da solidão<sup>122</sup>.

A palavra casulo vem do conforto de se aprisionar, mesmo com tudo que se absorve do mundo externo, ao ouvir, sentir ou degustar. Manter-se vendada e evitando os conflitos, faz-se pensar que é o melhor caminho, um corpo preso sobre o tecido que pulsa com os sentidos, do ar e da terra, entretanto sente-se confortável no enclausuramento, cujas relações com o mundo externo são necessárias. Porém é inevitável manter-se inerte e ao deparar-se fora do casulo, geram-se conflitos íntimos, medo de ir e vir, indecisões quanto as ações, julgamentos de escolhas. O que é ótimo, afinal o corpo pulsa nas relações com o ambiente, e sair do casulo, torna-se mais forte, descobre-se que explorar novos caminhos é degustar o que a vida proporciona.

A luz aquece seu corpo e ao sentir o calor, aquecendo seu corpo pulsa incessantemente aos diálogos que advém do seu caminhar para uma liberdade. Não foi só um processo criativo, mas um processo para a vida.

O pensamento de corpo envolto pelo véu não se revela ao sagrado, santificado ou em veneração ao superior, existe a relevância do corpo que é sagrado por si só, em sua existência, entretanto, é um corpo feminino com suas fragilidades e potências.

Para uma análise categórica de referências intermediáticas não é necessário ter mais de uma referência na configuração artística, basta em uma cena. Todavia em *Casulo(S) de mim* (Figura 45) existe além das referências em esculturas, temos

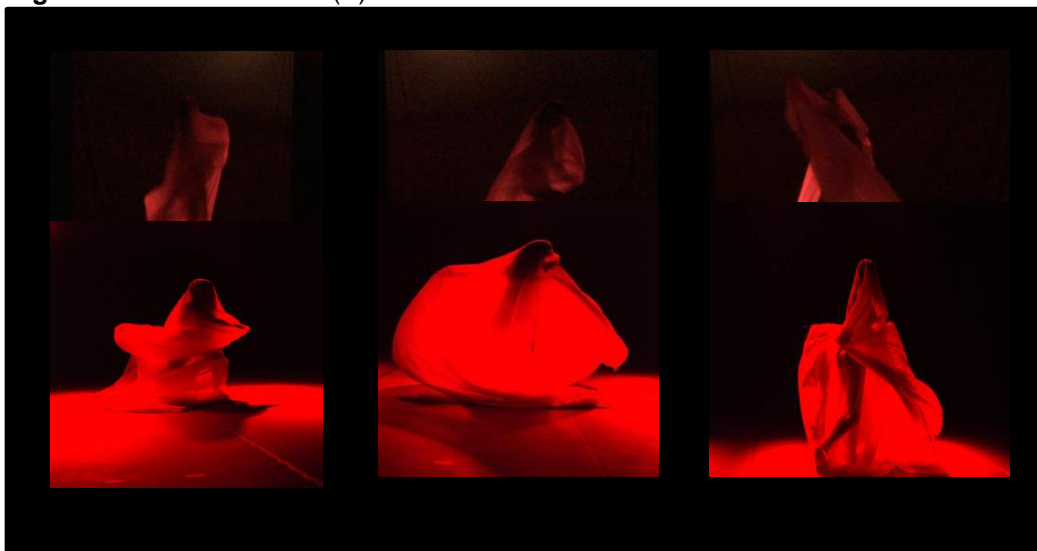
---

<sup>122</sup> O enredo da configuração relatada em uma intertextualidade, ou seja, intermedialidade (quadrinhos, literatura poética, pinturas com giz pastéis e desenho com grafite).



referências intermediárias com a dança de Loie Fuller, em *Serpentine Dance* (1902) (Figura 46).

**Figura 45** - *Frames Casulo(S) de mim*



Fonte: Arquivo pessoal (SAMPAIO, 2018).

**Figura 46** - *Serpentine Dance* (1897)



Fonte: Disponível em: *IMDB*<sup>123</sup>.

<sup>123</sup> Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt1219047/mediaviewer/rm4213391360>. Acesso em: 3 jun. 2018.



No caso desta configuração artística, tanto a escultura, quanto a dança, existem referências intermediáticas, que de acordo com a subcategorização de Rajewsky (2012), pois apresenta elementos “associativos”<sup>124</sup> segundo Robillard (1998, p. 69); e propõe esta categoria de análise com ideias gerais, tendências e diálogos entre as artes visuais, entretanto perpassa para quaisquer configurações artísticas. A categoria associativa sugere argumentos ao tema levantando questões quanto ao tempo e espaço que evocam a fonte visual, neste caso pictural em diferentes tempos históricos, e divergência de pensamentos, enquanto um religioso, corpo submisso, coberto, o outro por mais que esteja preso, existe reflexão deste corpo, que transcorre no tempo.

#### 4.2.1.2 *Night Garden (2006) da Companhia Evolution Dance Theater*

A configuração artística *Night Garden* é autoria da Companhia *Evolution Dance Theatre*, cujo artista Anthony Heintz é o responsável pela fundação da mesma e a Cia está sediada em Roma, Itália. A companhia também cria configurações para *The National Ballet Company*, em Florença.

A intermedialidade instaura em *Night Garden (2006)*, pois negociam artes visuais, artes plásticas em projeções, acrobacias, magias, jogos de iluminação, objetos cênicos criando arquiteturas entre corpos e tecnologias digitais.

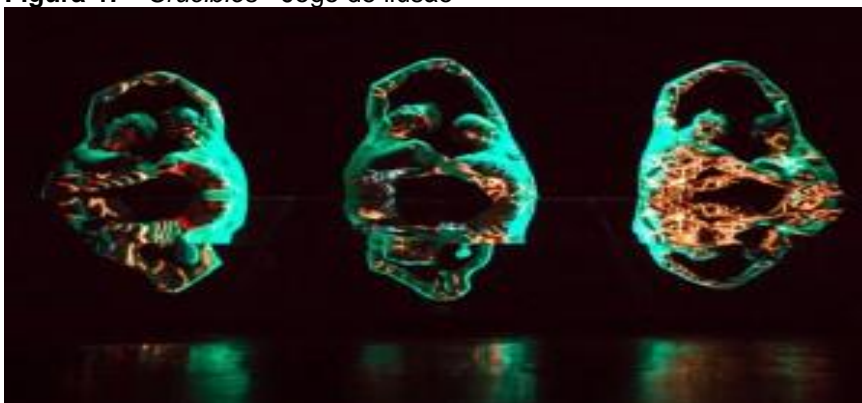
É uma referência intermediática, pois de imediato percebemos cenas que remetem a configuração artística *Crucible* (1985) de Alwin Nikolai (Figura 47), e não podemos dizer que é uma transposição porque o contexto não transcreve a configuração artística, entretanto firmam as imagens em movimentos e a ilusão.



**Tag 24**

<sup>124</sup> Para Robillard (1998), o termo associativo (*associative*) subdividia em estilos artísticos e “topos/mitos”. Essa ideia era tendência entre diálogos das artes visuais com teorias e materiais temáticos de outra temporalidade e a atual. Portanto levantava pensamentos sobre questões de possibilidades no tempo e espaço.

**Figura 47 - Crucibles - Jogo de ilusão**



Fonte: Strauss (2018).

As configurações abstratas incentivam a imaginação devido a seus efeitos visuais, ou seja, visões surrais em que o “corpo desumanizado”<sup>125</sup> é prepotentemente parte do ambiente. (PIMENTEL, 2008, p. 17)

Nikolais (2005) comenta que não se interessa no uso óbvio do que poderia ser a noção de tempo, forma, espaço ou movimento, pois esses princípios podem ser usados ou não, tanto como podem ser usados como contraste, transcendência ou ilusão.

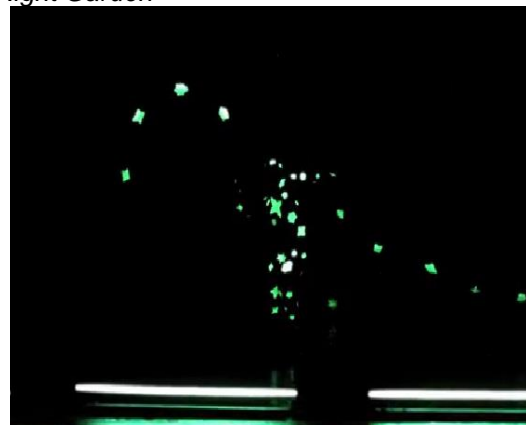
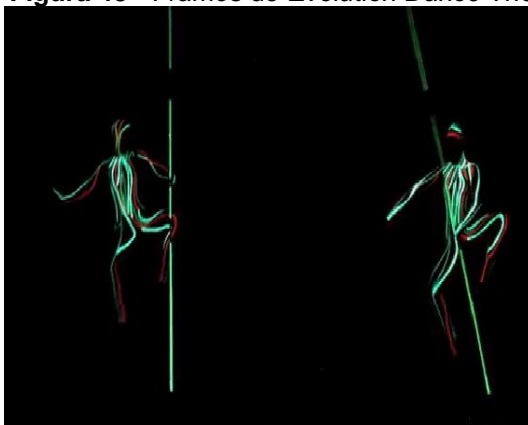
(...) a ilusão do não factual ou não literal e do impessoal submerge o espectador em uma profundidade de visões e conotações substituindo o que ele chama de realismo por um conjunto de signos que ultrapassam os referentes típicos nos quais o público se baseia para receber a história cênica. Isso impede qualquer identificação conhecida que permita ao espectador uma maior liberdade com sua própria percepção. Desta forma, o processo associativo do espectador com o qual seu próprio referente trabalha é acionado. (LAWTON, 2012, p. 191)<sup>126</sup>

É perceptível as ideias sobre ilusão e cores nas duas configurações artísticas, e a citação de *Crucible*, na configuração artística *Night Garden* (Figura 48), correlaciona nas associações ilusórias de algumas cenas.

<sup>125</sup> Texto original: *cuerpo deshumanizados*. (tradução nossa)

<sup>126</sup> Texto original: (...) *la ilusión de lo no factual o no literal y de lo impersonal sumergen al espectador en una profundidad de visiones y connotaciones reemplazando lo que él denomina realismo por un conjunto de signos que sobrepasan los típicos referentes en los cuales el público se apoya para recibir el relato escénico. Desde este modo se impide más grande com su própria percepción. De esta manera se actúa en el proceso asociativo del espectador con él cual funcionan sus propios referentes*. (tradução nossa)

**Figura 48 - Frames de Evolution Dance Theater - Night Garden**



Fonte: Dell'Arte Soluções Culturais<sup>127</sup>.

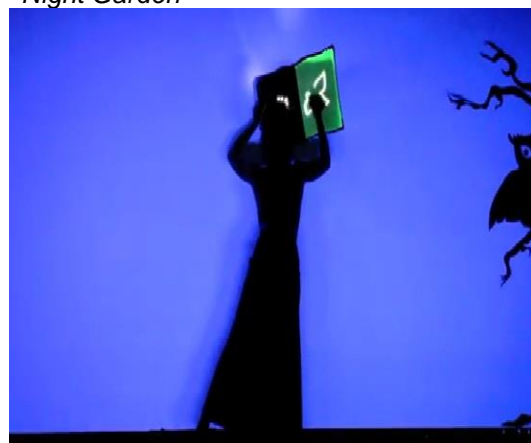
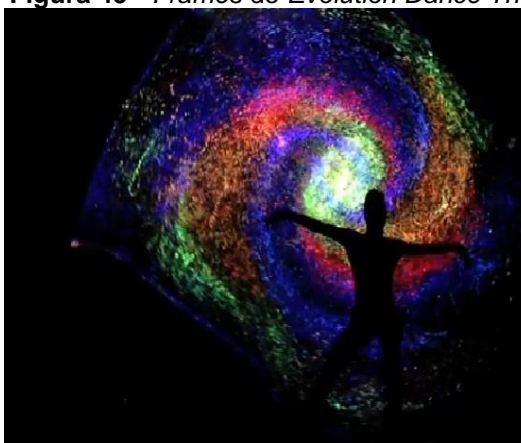
A fusão de luzes, projeções, e a transição da cena, estimulam percepções que fixam o olhar e incentivam a imaginação. Anthony Heintl desenvolveu uma tecnologia para a luz negra que as imagens desaparecem rapidamente, no momento interrupto formam outras imagens.

Criaturas bioluminosas, onde as sombras têm cor (Figura 49), paisagens é pintada com luz e que nos fazem perceber as leis da natureza que transformam um uma realidade surrealista.



Tag 25

**Figura 49 - Frames de Evolution Dance Theater II - Night Garden**



Fonte: Dell'Arte Soluções Culturais<sup>128</sup>.

<sup>127</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=nOGaRiqTyM>. Acesso em: 6 abr. 2018.

<sup>128</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=nOGaRiqTyM>. Acesso em: 6 abr. 2018.

Não podemos deixar de retratar que também é uma combinação de mídias, pois os corpos interagem com projeções, jogo de iluminação e figurinos com cores vibrantes em um ambiente que miscigena com o digital, portanto podemos argumentar que é um corpo híbrido com o desdobramento de um corpo mesclado, cujo fruidor de transportação está inserido no ambiente digital, conforme pensamento de Pimentel (2008) e Machon (2013).

De acordo com o pensamento de Clüver (2006), em relação a subclassificação de combinações de mídias, *Night Garden* é multimídia, que ingressam os meios separáveis, que compõe as diferentes mídias em uma fusão.

É uma dança digital, interativa e uma exímia configuração visual.

## 4.2.2 Categoria Transposição Intermidiática

### 4.2.2.1 *La Loie Fuller (2010) de Ana Frinhani*

A categoria transposição nos traz a proposição do discurso de uma releitura da configuração artística original em outros meios e mídias, não deixando de revelar as ideias principais da obra transcrita. *La Loie Fuller* é uma das adaptações atualizadas da configuração artística *Serpentine Dance* de Loie Fuller, a qual Frinhani (2010) nos proporciona uma releitura. Ressaltamos que não é uma repetição, mas novas narrativas de imagens visuais, pois as configurações modificam noções de espaço-tempo.



Tag 26

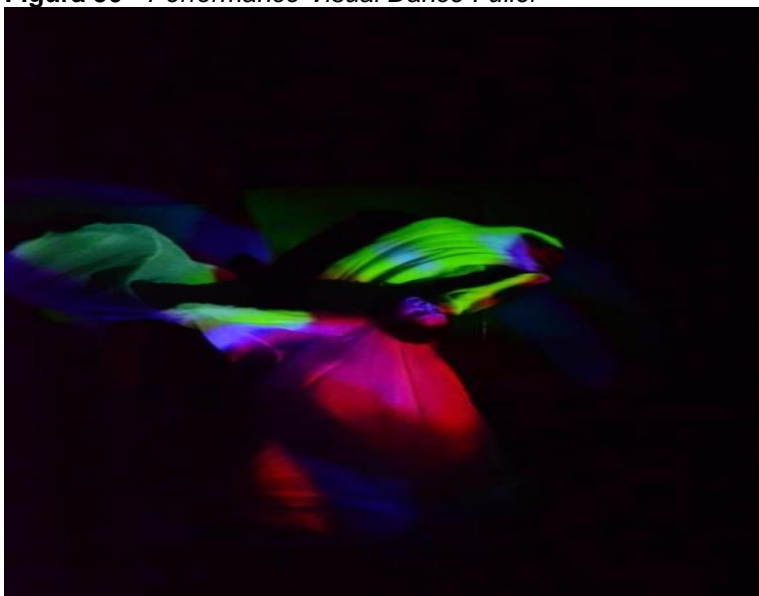
Em *La Loie*, Frinhani transcreve a configuração de Loie Fuller, que é uma outra forma de contar a mesma história com meios diferentes, e a mesma aproveita das tecnologias digitais para um maior aproveitamento das imagens em cores e luz.

Não podemos deixar de observar que na transposição a configuração de dança sofreu intervenções, portanto propõe uma nova interpretação. A ideia está no fato de propor contexto no texto original, pois as imagens expressam ideias e significações em outro contexto sociocultural. Portanto, além da interpretação da configuração artística *Serpentine Dance*, existe a reconfiguração estética, ou seja, redimensionamento para uma nova arte.

No processo de transposição de *Serpentine Dance*, Frinhani não esgota seus processos criativos, apresentando outras configurações em um processo dinâmico de interpretações e de significados constituídos com os disponíveis recursos digitais que nos faz refletir as camadas de outras possibilidades (Figura 50). A transposição referenciada está no sentido de adaptação da narrativa com as tecnologias digitais, pois redefine a estética da configuração de dança, contextualizando o pensamento cultural da artista em nossa contemporaneidade e com suas reverberações poéticas.

Não obstante, devemos assinalar que a configuração artística de Loie Fuller “começou a engatinhar em 1890” (FRINHANI, 2015, p. 75).

**Figura 50** - *Performance Visual Dance Fuller*



Fonte: Frinhani (2015).

O passado continua a ser presentificado no presente, procurando proporcionar novas configurações. O distanciamento pode ser cronológico e, com o advento de novas tecnologias e convenções, corpo e ambiente, essa linha se torna tênue. Embora as concepções do meio sejam outras, o processo perceptível discursa em contaminações artísticas. Afinal, a arte de Loie, até hoje, é inspiração para novos processos de configurações artísticas, pois seu legado contribui para novas leituras de arte em movimento e cada corpo tem a sua própria leitura.

Podemos organizar este pensamento na dança digital, na qual o corpo escreve e se inscreve, pois, os textos vão se firmando, enquanto o sujeito emerge sentidos

que constituem, no ser e no estar, no mundo, o *embodiment*, inscrito com as percepções, vai constituindo sentidos no espaço/corpo. E nesta relação, o sujeito em movimento escreve seu texto no corpo e através do corpo no espaço.

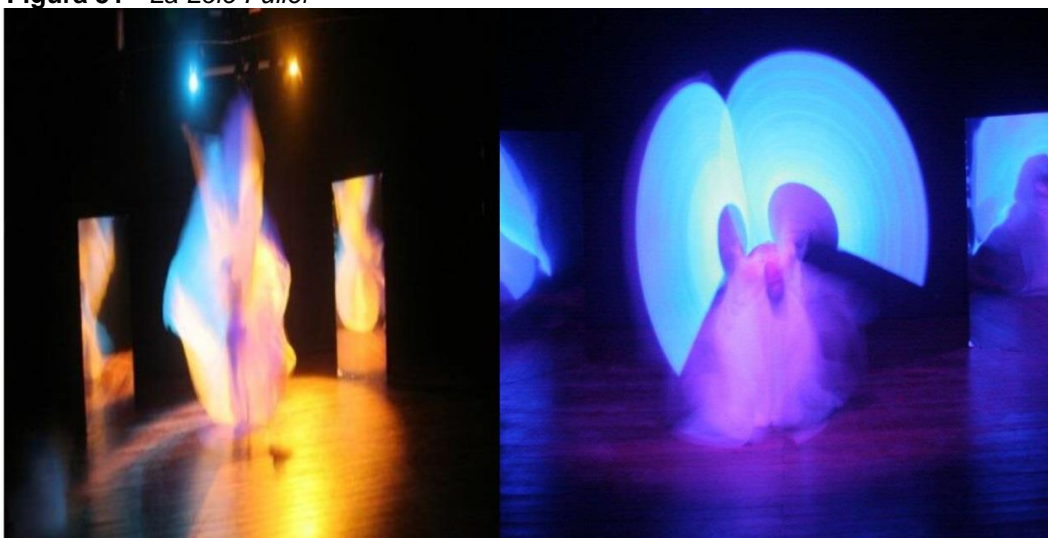
Frinhani (2015) escreve, a partir do seu ponto de vista, o texto *La Loie Fuller* de acordo com suas inquietações, reflexões, questionamentos, como intérprete-criadora. A adaptação se organiza a partir dos inscritos de Loie Fuller na concepção da configuração artística. Com um estudo minucioso dos desenhos, figurino e da iluminação proposta da época, Frinhani (2015) iniciou seus experimentos.

(...) placas espelhadas e luzes que revelam, por baixo do tecido e, embora não vejamos esses elementos na Dança Serpetina filmada pelos irmãos Lumière, eles nutrem em *La Loie Fuller* (2010) um aspecto de jogo óptico e de estímulo a sensações muito presentes na Dança Serpetina.<sup>129</sup> (FRINHANI, 2015, p.98-99)

Frinhani (2015, p. 96) prossegue, destacando que,

Outra característica de diferenciação do processo de criação, “os bastões de acrílico foram substituídos por bastões de luz de Led fosforescentes com a mesma medida. (...) acendidos por meio de um botão localizado próximo as mãos da performer.”

**Figura 51** - *La Loie Fuller*



Fonte: Frinhani (2015).

<sup>129</sup> Em *Serpentine Dance*, de Loie Fuller, “foram usadas duas placas de inox sob estruturas de madeiras sob a medida de dois metros e meio de altura por um metro e meio de largura, para obtenção de um efeito de duplicação”. (FRINHANI, 2015, p. 96)

Percebe-se que esta atualização não decompôs a configuração, porém aproximou a negociação das mídias (Figura 51). Uma configuração que nos remete a um “corpo-imagem” (PIMENTEL, 2008). Portanto, ratificamos sobre a plasticidade das imagens visuais a partir dos devires de Frinhani (2015), quando aproximou a configuração artística ao programa de *software Isadora*<sup>130</sup> e edição no *Adobe*, realizando uma vídeo-dança. Nesse instante, podemos categorizar que Frinhani (2015) abordou uma pesquisa sincrônica, uma vez que manteve a composição da configuração, realizando experimentos, e deste, proporcionou mais outras quatro configurações inserindo “jogo de inputs e outputs em um único vídeo o de *La Loie Fuller* (2010).” (FRINHANI, 2015, p. 99)

Estas novas configurações são vídeos-dança que Frinhani (2015) cita como *Füller Experiment's* (2011), cujo rol abarca: *Reverse*<sup>131</sup> (2011), *Füller Mirror Looking*<sup>132</sup> (2011), *Loie The Lines*<sup>133</sup> (2011), *Color Dance Füller*<sup>134</sup> (2011) e *Louise Boogie Dance*<sup>135</sup> (2011).

Podemos visualizar que, nas configurações artísticas de *Füller Experiment's* (2011), as imagens expandem-se numa perspectiva de pintura em movimentos tridimensionais, o que as aproximam das artes visuais. Essas imagens visuais em movimento proporcionam efeitos ilusórios em determinados ângulos.

Frinhani, em seu espetáculo, *Füller Experiment's* (2011), explora esses corpos, sejam orgânicos, inorgânicos e digitais, sempre com a inscrição de Loie Fuller que, em alguns casos, observa se a aproximação da configuração original em outras se torna reverberações de suas incursões (Figura 52). Neste caso, não podemos falar que todos os vídeos podem ser nomeados como uma transposição.

---

<sup>130</sup> *Isadora* é um *software* de dança criado no *Troika Ranch Dance Theater*, por Mark Coniglio e Dawn Stoppiello.

<sup>131</sup> Vídeo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=iEp1tLMlebl&feature=relmfu>.

<sup>132</sup> Vídeo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=p3Hbv7LXI0&feature=relmfu>.

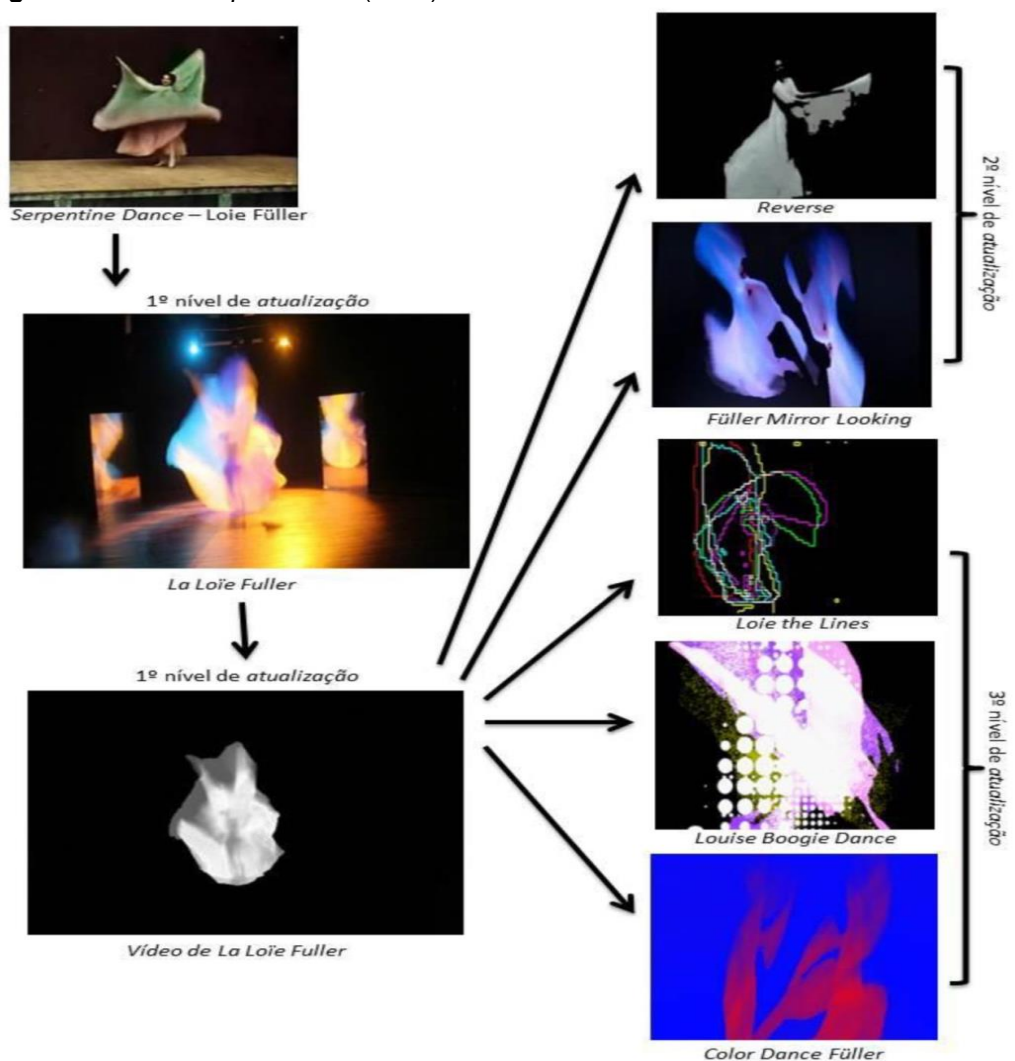
<sup>133</sup> Vídeo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dNKyRH48q8&feature=relmfu>.

<sup>134</sup> Vídeo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=JQWTGBjB84w&feature=relmfu>.

<sup>135</sup> Vídeo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2T-vIsIW1Kk>.



Figura 52 - *Füller Experiment's* (2011)



Fonte: Frinhani (2015).

Portanto, a qualidade intermediária relaciona-se com a transformação de uma determinada mídia em outra, e fazendo a adaptação, neste caso, das configurações, tanto na dança, quanto na vídeo-dança.

Com o efeito de formalizar a análise, esta transposição aporta às mídias, figurino, objetos cênicos, dança, iluminação e projeções digitais, aos quais a configuração oferece uma visão ampla da intermedialidade, pois há uma negociação das mídias, e ratificando a transposição quando percebemos a configuração artística de Loie Fuller na negociação do figurino, objetos cênicos, dança, iluminação e a tecnologia daquela época.

De acordo com Pimentel (2008), o corpo é interativo, pois Frinhani emprega um figurino sobre a pele que de fato é sua interface em diálogo com as mídias digitais, no



caso de *La Loie*, com o uso do *software Isadora*, está inserida no ambiente digital, porém sua fruição, conforme Machon (2013), é de transportação, pois seus estímulos são sensoriais.

A configuração de dança também é combinação de mídias, pois utilizam as mídias digitais, figurino, objetos compondo o figurino, iluminação e corpo, que são as potencialidades da configuração de dança.

De acordo com Clüver (2006) também se insere em uma combinação de mídia, com a subclassificação de mixmídia, pois as mídias diferentes obtêm coerência, mas nessa narrativa. Caso fosse a outra determinada configuração artística não seria executado com tanta eficácia.

Quanto ao vídeo, Frinhani (2015) utiliza o manuseio do *software*, enquanto no vídeo *Loie Fuller* “desenvolveu técnica de colorir frames à mão e posterior *technicolor*”. (FRINHANI, 2015, p. 86)

### 4.2.3 Combinações de Mídia

#### 4.2.3.1 *Argumentos a favor de la oscuridad (2007) de Gabriel Gendin e Edgardo Mercado*

Na análise categórica voltada para Rajewsky (2012), esta configuração de dança digital é analisada primeiramente como combinações de mídias, pois é utilizada iluminação, vídeo, técnicas de elementos dos audiovisuais, e as mídias digitais.

*Argumentos a favor de la oscuridad (2007)* foi uma encomenda da CETC – Centro de Experimentação de Cólón para o coreógrafo argentino Edgardo Mercado<sup>136</sup>, em parceria com Gabriel Gendin<sup>137</sup> na concepção musical, realização multimídia e imagens digitais.

---

<sup>136</sup> O argentino Edgardo Mercado se formou em Física e Matemática na Universidade de Buenos Aires. Começou a dançar em 1980.

<sup>137</sup> Gabriel Gendin é músico, compositor, artista multimídia e professor. Recebeu várias premiações nacionais e internacionais, incluindo a Menção da Tribuna da Música Eletroacústica e o 31º Concurso Internacional e Arte sonora eletroacústica de Bourges, por sua configuração inércia (2004).

Essa dança digital foi apresentada no Brasil em 2008, no Festival Panorama, no Rio de Janeiro. Essa dança expandiu, para a configuração digital, um vídeo-dança que ampliou a obra para ser vista de três aspectos diferentes, o lado A (Figura 53) e o lado AB.



Tag 27

**Figura 53 - Argumentos a favor de La Oscuridad**



Fonte: Arquivo pessoal (SAMPAIO, 2018)<sup>138</sup>.

A análise categórica foi realizada pelo vídeo-dança e não pelo espetáculo. As imagens foram criadas no *software Adobe Premièr*<sup>139</sup> e editadas no *Final Cut*<sup>140</sup>. Algumas imagens pré-gravadas apresentam admissão de músicas, vozes, chiados. Birringer (2003) comenta que,

o vídeo efetuou, assim, uma transição em duas direções, abrindo um novo espaço na tela para imagens em movimento (concomitantes à evolução da televisão musical), além de trazer novos modos de processamento de imagens digitais e edição não linear para a prática de composição e cenografia no palco.<sup>141</sup> (tradução nossa)

<sup>138</sup> Todas as imagens de *Argumentos a favor de la oscuridad* (2007) são *frames* retirados do DVD da obra, cedido pelo próprio artista para esta pesquisa acadêmica.

<sup>139</sup> É um *software* de edição de imagens. Edita, ajusta as cores e refina o áudio.

<sup>140</sup> É um *software* profissional de edição de vídeo não linear desenvolvido pela *Apple Computer* para o sistema operacional *MAC OS X*.

<sup>141</sup> *Video has thus effected a transition in two directions, opening up a new screen space for movement images (concurrent with the evolution of music television), as well as bringing new modes of digital image processin and nonlinear editing to the practice of composition and scenography onstage.* (BIRINGER, 2003, p. 362).

Nesta concepção os padrões matemáticos e a teoria da informação são bem visíveis, pois Edgardo Mercado utiliza ferramentas multimídias de imagens digitais, para redesenhar em uma perspectiva de tempo e espaço. Ao mesmo tempo apresenta a hipertrofia que a realidade da informação agrega nos corpos, em razão ao poder das novas tecnologias que é regulador na manipulação da recepção e o corpo, com uma visão de corpo fragmentado.

Os apontamentos das reflexões sobre a mídia, a sua invasão e como ela dialoga intrinsecamente entre o homem, a máquina e a mídia de cultura de massa, o artista destaca a simbiose dessa relação que tanto nos absorve e, ao mesmo tempo, apresenta a luz, que podemos reverberar para um olhar mais amplo e não limitado somente às mídias de informações: iremos além, por meio de um corpo impregnado às tecnologias e às informações veiculadas, mas que pode questionar, refletir e não se engessar pela TV.

Uma janela, uma televisão, um palco, projetores, são as fontes de reflexão sobre o movimento do corpo mergulhado em um espaço-tempo, regido por leis e dispositivos (Figura 54).

**Figura 54** - *Argumentos a favor de La Oscuridad II*

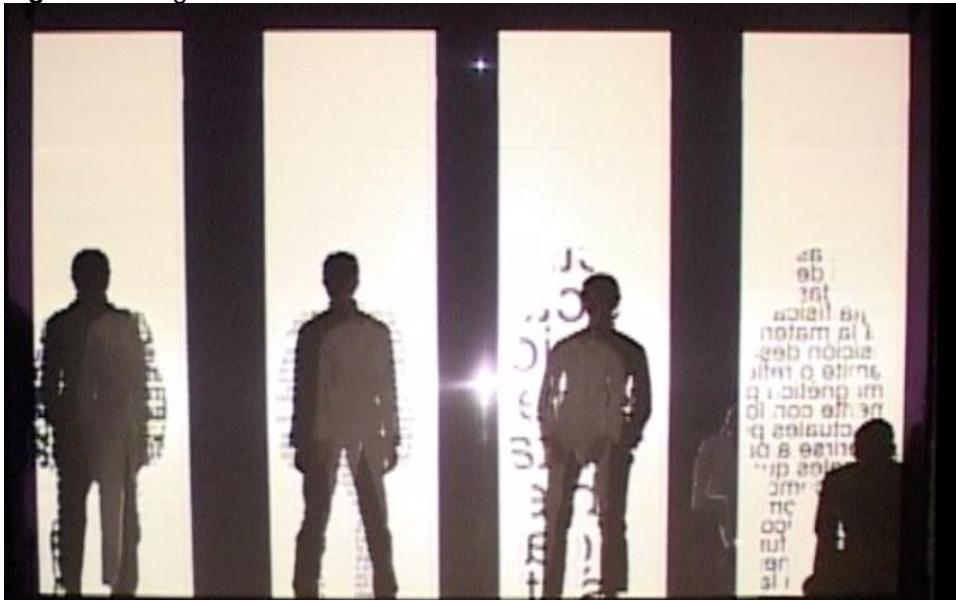


Fonte: Arquivo pessoal (SAMPAIO, 2018).

A construção deste vídeo-dança, emergida na tecnologia digital, não somente em técnicas, mas também a sua construção poética, corrobora com aspectos enquanto corpo-imagem. O corpo gerador de informações é que se insere no diálogo das mídias digitais metaforicamente como corpo tecnológico e de comunicação.

Então, podemos apresentar tanto a crítica da cultura de massa, que engessa este corpo (Figura 55), quanto apresentar que somos informantes dessa cultura, somos tecnológicos, somos a ponte das informações.

**Figura 55** - *Argumentos a favor de La Oscuridad III*



Fonte: Arquivo pessoal (SAMPAIO, 2018).

Observando o corpo-imagem e a inserção tecnológica, podemos falar que este corpo é interativo, perante o pensamento de Pimentel (2008), e imerso em informações. Entretanto, perante o fruidor, a imersão é de transposição, conforme Machon (2013), levada ao olhar do ambiente digital. Transitamos por multiplicidades de espaços/tempos, nos quais os próprios trajetos são reinventados.

Pode-se perceber que há técnica de arte visual chamada de palimpsesto. Esta técnica é que observa o mundo com os traços impressos no papel ou na obra artística sobre o passado, ou seja, a escrita oculta do passado que deixou marcas de historicidade, que foram superpostas e suas camadas estão ali sobrepostas com as riscas do presente. Ao raspar, encontram-se as evidências do passado. Algumas palavras do texto são compreendidas tais como, galáxia, velocidade, rotacional, que na própria imagem em movimento está inserido as ações intencionais destas palavras, reafirmando sobre os questionamentos, indagações nas relações de ambiente, espaço e nossas vivências.

**Figura 56** - *Argumentos a favor de La Oscuridad IV*



Fonte: Arquivo pessoal (SAMPAIO, 2018).

Segundo Siqueira e Neves (2017, p. 5), palimpsesto significa “raspado novo”, em grego, portanto, é caracterizado pelo pergaminho reciclado, pois os pergaminhos “passavam por um processo de descoloração e raspagem, porém, a nova impressão após esse processo ainda possuía ‘escritas fantasmas’”.

Diante do conceito, podemos significar sobre o fruto da ação da cultura: o homem e a transformação do ambiente, numa passagem de tempo que altera formas. Essa técnica reverbera imagens e o *frame* do vídeo (Figura 56) gera expectativas do que podemos identificar enquanto palavras e significações.

Além da escrita, as formas geométricas provocam elementos da visualidade entre corpos orgânicos e digitais. Percebe-se no vídeo dança que o interesse está mais inserido no processo de criação e da exploração estética, do que na narrativa e configuração finalizada, pois proporciona novas expedições com o digital. As mídias digitais não estão inseridas como ferramentas tecnológicas, pois somente apresentam sua utilização na configuração. Entretanto, estão concomitantemente em diálogos com outras mídias, figurino, iluminação e corpo.

**Figura 57** - *Argumentos a favor de La Oscuridad V*



Fonte: Arquivo pessoal (SAMPAIO, 2018).

De repente, no lado A, uma porta se abre para o lado B, aparecendo um retângulo branco, a passagem, e o corpo entra em cena e vai se dialogando em movimento com o outro.

A simultaneidade dos contrastes de panoramas, luz e sombra, preto e branco, corpo e silhueta, que se fundem à ilusão da realidade de uma perspectiva euclidiana (Figura 57), porém a mágica é paradoxal, pois o observador está ciente que um completa o outro.

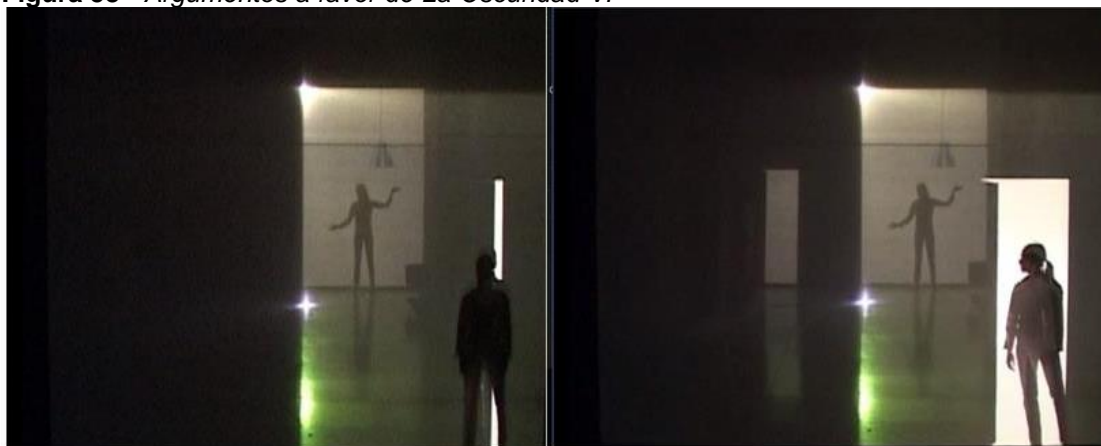
Na análise categórica voltada para Rajewisky (2012), as Figuras 58 e 59 tratam de uma configuração artísticas de combinações de mídias, pois utilizam iluminação, vídeo, técnicas de elementos das artes visuais e dança, além do diálogo com o digital. Encontra-se também na referência intermediática a evocação da mídia de cultura de massa, como também a imersão intermediática elevada, pois fixa o fruidor a estar imerso nas ações contidas no vídeo, tanto quanto a sonorização proposta.

As silhuetas dos cinco intérpretes são negociadas, pois o corpo iluminado interage com o espaço virtual e esta relação estabelece novas leis de física pela dualidade de corpos. O corpo real relaciona com a imagem de si mesmo e gera corporeidade sobre o tempo.

Em determinado momento os intérpretes são alusões do papel de expectador convencionalmente na frente da tela, um jogo de espelhos que evoca miragens.



**Figura 58** - Argumentos a favor de *La Oscuridad VI*



Fonte: Arquivo pessoal (SAMPAIO, 2018).

Observa-se que a configuração também é uma referência intermediática, pois é um acionador interdiscursivo, como uma releitura de *La Caverna* por Platão e um tributo ao gênio de ilusões das tecnologias da época Meliés, sempre a partir da inversão de sua lógica.

A caverna simboliza o mundo, e aceitamos as imagens que representam, além de não questionarmos, se devemos sair da caverna ou se as imagens são reais ou irreais. As visões distorcidas adquiridas pela cultura digital nos alienaram. Prendemo-nos como prisioneiros na dependência, neste caso da mídia de massa e digitais pelas imagens criadas perante cultura, portanto, na proposta de Edgardo, percebe-se a presença da hipérbole visual, que chega a pontuar nas variadas cenas sobre a dependência da cultura de massa e digital, fixando o pensamento a respeito da informação.

Outro ponto característico na configuração é a fusão *blend-mode*, que possibilitou um corpo subverter a lei de Newton, cujo dois corpos não podem ocupar o mesmo espaço, apresentado na Figura 59, a seguir.

**Figura 59** - Argumentos a favor de *La Oscuridad VII*



Fonte: Arquivo pessoal (SAMPAIO, 2018).

Conforme Machon (2013) a imersão é de transportação devido o diálogo com as mídias digitais, mas podemos perceber que em alguns momentos, as imagens foram produzidas na edição de filmagem, ou seja, imersão de absorção. Sendo assim, os corpos de acordo com o pensamento de Pimentel (2008) transitam entre corpos virtuais e mesclados, pois a fruição é de concentração, além da inserção do ambiente digital, conforme o esquema da Figura 29.

#### 4.2.3.2 *Festa do fim do mundo (2014) do Grupo Baletroacustico*

Esta configuração artística aqui elegida é um exemplo da categoria combinações de mídias que apresentaremos.

##### 4.2.3.2.1 *Corpo Baletroacustico*

No *Corpo Baletroacustico*, em cada configuração não há uma linearidade, nem uma narrativa com a importância da improvisação. A estrutura segue um enredo, que cada intérprete-criador deveria seguir. Entretanto, respeitava a individualidade de cada um na realização de sua dança. Incentivava as ações para irem além de uma coreografia, ampliava as relações entre os intérpretes, propunha ações coletivas, promovia uma quebra de barreira, e o espectador estava



**Tag 28**



convidado a interagir, caso sentisse vontade, o que dava abertura a diálogos corporais.

Segundo Oosterling (1998), o “inter” pode ser abordado como “senso comum”, midiático da era pós-moderna, se designando

uma experiência comum do *in-betweenness*. O núcleo radiante desta sensibilidade compartilhada poderia ser uma narrativa interminável experimental, fisicamente baseada, existencialmente situada, com interatividade reflexiva. O idealismo se torna uma logística do pensamento sensorial<sup>142</sup>. (OOSTERLING, 1998, p. 10)

O intérprete-criador é orientado por Cinthia Nepomuceno<sup>143</sup> (2014) a partir de um tema proposto, esta metodologia para a configuração artística intitula-se como transcoreográfica, pois seu papel principal é “estimular o início das ações e fazer mediações entre os presentes. Essa forma de proceder já existe em companhias teatrais e de dança onde se utilizam processos colaborativos como modelo de criação”. (NEPOMUCENO, 2014, p. 12)

O *Corpo Baletroacustico* incentiva, através de seus aparatos tecnológicos, o intérprete-criador à subjetividade, pois se encontra imerso na configuração que o reverbera. Para tal fim, utiliza um sistema *HTMI* desenvolvido por Prates (2012 *apud* NEPOMUCENO, 2014), o qual captura os movimentos dos intérpretes-criadores e os transformavam em sons (Figura 60).

Para desenvolver o Sistema *HTMI*, Prates (2012 *apud* NEPOMUCENO, 2014) fundamentou-se, entre muitas outras coisas, na Fractalidade. Um dos resultados desse embasamento foi a subdivisão da escala musical ocidental, ampliando “de 127 para 3000 ‘notas’ fracionadas no espectro audível” (PRATES, 2012 *apud* NEPOMUCENO, 2014, p. 109).

O processo passou por várias etapas com estímulos sensoriais motor, outrora de imersão tecnológica.

---

<sup>142</sup> Texto original: *a communal experience of the in-betweenness. The radiant core of this shared sensibility could be a never ending narrative experimental, physically based, existentially situated, reflective interactivity. Idealism become a logistics of sens(a)ble thinking.* (tradução nossa)

<sup>143</sup> Professora no Instituto Federal de Brasília. Doutora e Mestre em artes cênicas pela Universidade Federal de Brasília.

**Figura 60** - Jogo do Esqueleto



Fonte: Nepomuceno (2014).

Vemos os corpos em movimento sempre em diálogo com as mídias digitais, em uma configuração artística completamente imersa na relação. A exposição das imagens projetadas e a sonoridade são explícitas de acordo com diálogo dos movimentos corporais.

A combinação de mídias é intersemiótica ou intermídias de acordo com a classificação de Clüver (2006), no Quadro 2, recorre a duas ou mais mídias que se fundem em performativas visuais e sonoras sintéticos.

Conforme o pensamento de Pimentel (2008), o corpo híbrido se desdobra em um corpo interativo, com estímulo total. Embora não seja em um ambiente de realidade virtual, mesmo assim, podemos de acordo com as ideias de Grau (2007) sobre a imersão, instaurar em um contexto que não seja a realidade virtual, propomos então o pensamento de Machon (2013) que argui um corpo completamente imerso.

Esta configuração de dança pode se nomear como instalação (Figura 61), pois é aberto ao público, que por apresentar fora da quarta parede, provoca a plateia a participar, pois são fruidores e ao mesmo tempo intérpretes indiretamente, exatamente por estar em um ambiente digital e na recepção com os intérpretes, que aproximam da plateia para o diálogo.

Figura 61 - Roteiro

**FESTA DO FIM DO MUNDO**

To make an end is to make a beginning.  
The end is where we start from.  
(T. S. Eliot)

O ponto de partida dos trabalhos do CB é o questionamento das linguagens e técnicas artísticas, experienciando processos criativos contemporâneos, no sentido da construção de um novo paradigma holístico e sistêmico.

Acreditamos que não basta dizer coisas novas, mas sobretudo encontrar novas formas de dizer, o que só a linguagem poética nos permite.

**A FESTA**

A poética subjacente à comprovação de dança e música "Festa do Fim do Mundo" está fundada sobre uma visão de mundo em que se integram noções complexas como a de multidimensionalidade, imprevisibilidade, complementariedade, incompletude, não linearidade e paradoxalidade, pois só com essa nova visão se pode celebrar o fim de um mundo marcado pela exploração da natureza e do próprio ser humano, esgotado por um modus vivendi insustentável, de éticas contraditórias e práticas socialmente injustas. Mas é te

a partir dessa visão que podemos celebrar numa festa o desejo estético e sensual de um novo início, em que a consciência transcenda a divisão, o individualismo e o mecanicismo dualista, onde não seja necessária a estratégia do xadrez para a sobrevivência e, sobretudo, o convívio harmônico com a natureza e seja mais do que o discurso vazio do executivo sobre a sustentabilidade.

**ROTEIRO**

A. Executivo e a Ordem  
B. Jogo de Xadrez  
C. Caos Orgânico  
D. Jogo do Esqueleto  
E. Festa Bailetroacústica

Módulo de encerramento em que a dança festiva incluirá a platéia na exploração do espaço da apresentação.

IMPORTANTE: a performance será filmada e suas imagens serão usadas na edição de um vídeo-documentário para a agência IR.wi. Ao permanecer nesse espaço público, você está automaticamente concordando em ceder os direitos de uso de sua imagem nesse vídeo.

188 de 192

Fonte: Nepomuceno (2014).

#### 4.2.3.3 Metakimosphere nº 4 (2017), da DAP-LAB

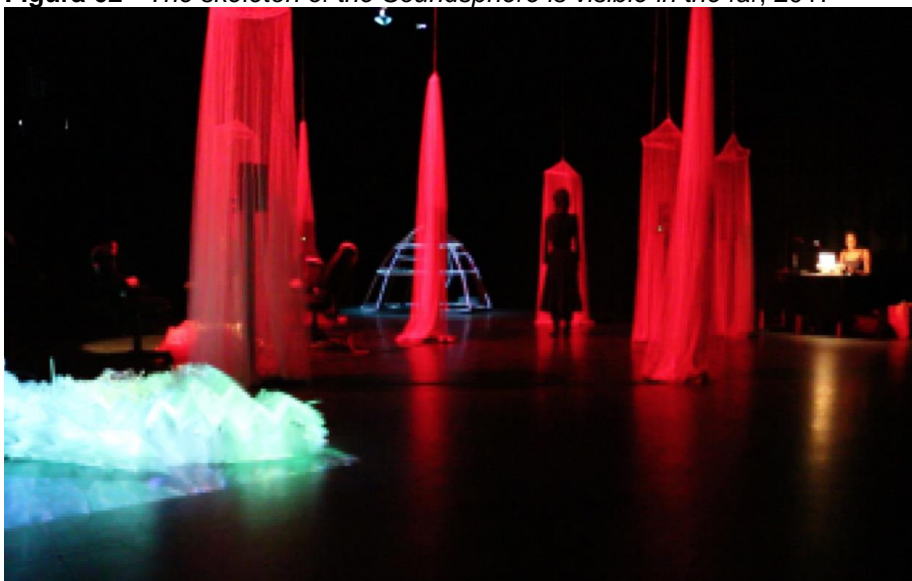
Esta configuração também nos serve para exemplificar a combinação de mídias. Produzidas dentro *DAP-LAB*<sup>144</sup>, dirigido por Johannes Birringer e Michèle Danjoux. Os autores construíram atmosferas cinéticas para explorarem em performances, as quais chamaram de *Kimospheres*. Esta é a quarta edição da série que vieram desenvolvendo. Com a tecnologia da realidade virtual, do filme em 3D *Horla* de Paul Moody e a estação de poesias com Sara S. Belle, a instalação **Tag 29** apresenta sons e materiais táteis e ambientes vestíveis (Figura 62), estimulando a interatividade e a imersão.



**Tag 29**

<sup>144</sup> *DAP-Lab*, Laboratório de arte e performance em Londres.

**Figura 62** - *The skeleton of the Soundsphere is visible in the far, 2017*



Fonte: Birringer (2017).

Birringer (2017) expõe que na instalação sonora havia oito canais em volta da rede que colaborava com a floresta falante. Nesse ambiente, evocavam presenças fantasmagóricas, com sons distorcidos, naturais, chiados e ecos. As imagens apresentavam névoas, cores vibrantes e texturas em movimento, esculturas de recifes de corais, nas quais o fruidor deitava e flutuava (Figura 63) dentro da projeção do filme de mar profundo, que se infiltravam sobre a arquitetura de origami sintético.

**Figura 63** - *Visitor floating inside coral reef, metakimosphere n° 4 © DAP-Lab*



Fonte: Birringer (2017).

Na configuração artística, também havia três intérpretes que usavam máscaras e se escondiam no ambiente (Figura 64), aparecendo rapidamente e saindo como se fossem fantasmas. Birringer (2017) relata que a dança é expandida, visto que,

Na coreografia não há quietude, nem mesmo quando há apenas respiração. A respiração não só se move no espaço – inalando/exalando, expandindo/contraindo – mas também é audível. Em todas as instalações da *Metakimosphere*, o som biofísico e *elétrico* é amplificado. A integridade elementar da atmosfera ambiental inclui o público como experienciadores que estão “dentro” da atmosfera que está neles. Meta: através deles. Ambos, por assim dizer, compõem reciprocamente as materialidades da interação<sup>145</sup>. (BIRRINGER, 2017, p. 16)

**Figura 64** - *Visitors and dancer-ghosts mingling in the Ghost Speaker forest on opening night (c) photos DAP-Lab*



Fonte: Disponível em: *Design and performance lab*<sup>146</sup>.

Essa configuração digital apreende aos conceitos da intermedialidade, totalmente imersiva, expande a experiência espaço-temporal, oferecendo possibilidades também de interação entre fruidores, com as negociações das mídias, iluminação,

<sup>145</sup> Texto original: *In the expanded choreographic there is no stillness, not even when there is only breath. Breath not only moves space – inhaling/exhaling, expanding/contracting – but also is audible. In all metakimosphere installations the biophysical, etheric sound is amplified. The elemental thereness of the environmental atmosphere includes the audience as experiencers who are “inside” the atmosphere, and the atmosphere is in them. Meta: through them. Both, so to speak, reciprocally make up the materialities of the interaction.* (tradução nossa)

<sup>146</sup> Disponível em: [http://people.brunel.ac.uk/dap/kimosphere4\\_2017.html](http://people.brunel.ac.uk/dap/kimosphere4_2017.html). Acesso em: 10 maio 2018.



sonorização, cenografia, técnica das artes visuais, o palimpsesto, poesia, dança e interface tecnológica digital, que promove ambiente completamente de relações.

Podemos ressaltar que tanto o fruidor é o próprio intérprete nestas configurações, pois são suas decisões de ações que vão alinhando seu universo de imagens, portanto pelas ideias de Pimentel (2008) este corpo interativo estimula totalmente o sensorio.

Essas três configurações artísticas ratificam pensamentos dos teóricos, Grau (2007), sobre a ilusão, interatividade e a realidade virtual nas configurações artísticas<sup>147</sup>; assim como as ideias de Pimentel (2008) sobre os corpos virtual, mezclado e interativo <sup>148</sup>, como também as proposições de Machon (2013) sobre o fruidor em absorção, transportação e imerso <sup>149</sup>, mas essas configurações também corroboram sobre novos pensamentos sobre mídias digitais e a relação do corpo e ambiente, no qual podemos chamar de intermidialidade na dança.

#### **4.2.4 Proposta de uma categoria: Imersão Intermidiática**

A mídia interativa mudou nossa percepção das imagens ao associar a exploração sensorio-motora de um espaço imagético a uma visão panorâmica. Até mesmo as noções de tempo e espaço são alteradas.

A interatividade transformou o pensamento a respeito das imagens, associando a exploração sensorio motora em espaços imagéticos a uma visão panorâmica. Nas configurações em danças digitais, observamos a imersão que pode ser compreendida como um transporte de atração do ser humano às experiências de construção ficcional fisgado pelo sensorial, emocional e cognitivo, de acontecimentos miméticos.

Percebemos nos estudos com os teóricos Pimentel (2008), Grau (2007), Machon (2013) e Rajewisk (2012) que, diante as análises das configurações artísticas digitais caberia mais outra categoria, que venho propor.

---

<sup>147</sup> A contextualização sobre o pensamento de Grau (2007) encontra-se no subcapítulo 1.3.

<sup>148</sup> A contextualização sobre os apontamentos de Pimentel (2008) encontra-se no subcapítulo 1.2.1 e 1.3.2.

<sup>149</sup> A contextualização sobre a arguição de Machon (2013) encontra-se no subcapítulo 1.3.1 e 1.3.2.

Esta proposta de uma nova categoria veio devido à observação das categorias de imersão por Machon (2013). Até então, o entendimento de imersão total encontrava-se nas configurações de realidade virtual. Grau (2007) nos aproximou do entendimento de imersão desde o invento de ilusões nas artes com a perspectiva bidimensional.

Na relevância da intermedialidade que está efetivamente inserida com as tecnologias digitais, não significa que a arte digital possa apreender o fruidor ou o intérprete na imersão.

Diante das observações das configurações artísticas, na análise do corpo híbrido de Pimentel (2008), podemos elencar que a imersão intermediática é de fato instaurada sem uma caracterização de níveis, afinal, a intermedialidade é uma configuração na qual não existem fronteiras entre mídias, o que gera uma terceira obra. Só isso já faz com que o fruidor se prenda na visualização da obra. Entretanto, nem toda configuração artística digital pode ter a categoria de imersão intermediática.

Durante esta pesquisa, elaboramos uma planilha com alguns parâmetros (Figura 19) e a observação do grau da imersão enquanto fruidor (Figura 29). Trata-se de oito parâmetros que foram analisados em diversas configurações artísticas, cujas escolhas são as que estão exemplificadas nesta dissertação e outras apresentadas no Apêndice 1. Essa classificação foi elaborada quanto a expectativa; curiosidade; efeitos visuais; efeitos sonoros; concentração; estímulo total e interação visual do ambiente.

Por meio destas observações, chegamos à conclusão de que a imersão intermediática contextualiza a aproximação do fruidor, na configuração, de acordo com a noção sensorial na interatividade que pode ser elevada (todas as percepções estimuladas) e medial (alguns sentidos são estimulados). Também está citada, para melhor esclarecimento, a baixa interatividade (poucos sentidos são estimulados, ou seja, somente a concentração diante da percepção visual ao assistir à configuração artística), esta não insere na perspectiva da imersão intermediática.

Podemos apreender que, na baixa interatividade, as configurações artísticas não dialogam com as mídias digitais, mas que, de alguma forma, há interações que correspondem à concentração em observar a obra, ou seja, à configuração artística.

No entanto, analisamos que muitas das configurações artísticas do *Fluxus* promoviam a interatividade e não havia a tecnologia digital. Algumas foram citadas anteriormente e não deixavam de promover uma interatividade medial. Entretanto, é necessário ressaltar que não havia, naquele período, a tecnologia digital, um dos parâmetros da intermedialidade.

Diante desse exposto, podemos afirmar que a imersão intermediática é organizada com elevada ou média interatividade. Todavia, este grau de interatividade depende da percepção da subjetividade de cada fruidor. Porém, a presença da imersão intermediática é efetivada independentemente da subjetividade, pois ela está inserida de fato nas configurações artísticas digitais e contextualizada em sua eficácia – é determinante e se faz presente. As observações adquiridas foram apresentadas a partir das investigações com três configurações artísticas, Festa do fim do mundo (2014) do Grupo Corpo Baletroacustico, Metakimosphere nº 4, da DAP-LAB (2017), e Instalação Constelaciones (2011), de Mariana Carranza, no qual exemplificaremos.

#### 4.2.4.1 A Instalação Constelaciones (2011), de Mariana Carranza

A análise categórica desta configuração artística é de imersão intermediática que utiliza do *software* livre e linguagem de programação *processing*, também utiliza sensor do *Kinect* e vídeo projetor acoplado ao computador.



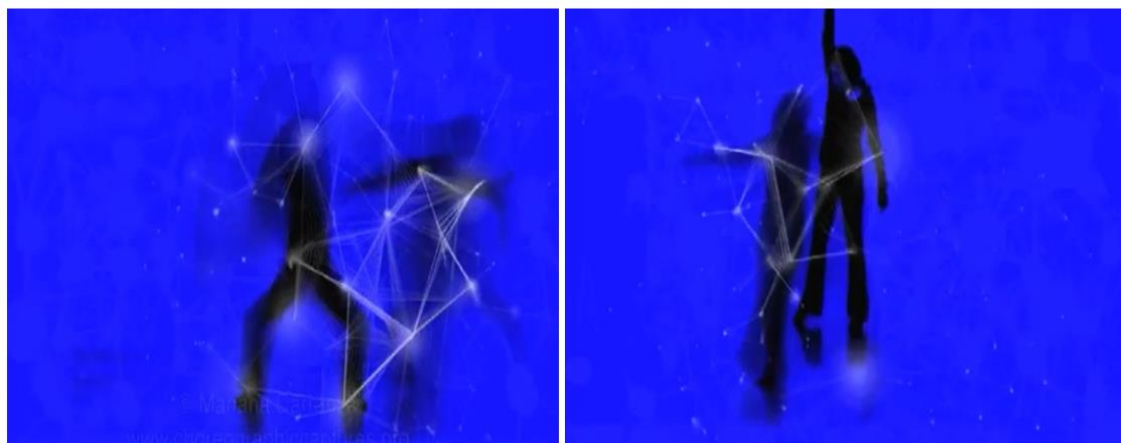
**Tag 30**

É uma instalação que incentiva a interatividade estimulando o fruidor a dançar, pois são os movimentos que provocam as imagens visuais digitais. Mariana Carranza<sup>150</sup> é a responsável pelo diálogo de corpo, movimento e iluminação que vai ser organizando em um ambiente totalmente imersivo.

A leitura que podemos fazer perante a configuração artística de Carranza é uma referência sobre o espaço/tempo e como são definidos a presença, o movimento, a luz e o som para as imagens visuais (Figura 65).

<sup>150</sup> A uruguaia, Mariana Carranza, é formada em arquitetura e em novas mídias, dança e outras artes. Trabalha com performances e instalações.



**Figura 65 - Constelaciones 1**

Fonte: Disponível em: Coletivo Mídia, Dança e Interatividade<sup>151</sup>.

Nesta instalação, o próprio fruidor é o intérprete de sua relação com a obra para formar as imagens visuais, que desenvolvem conceitos de constelações estelares, porém em uma ambiente que não é fechado a passagem de outros pelo local, portanto conforme Machon (2013) o fruidor encontra-se em transportação, é um o corpo orgânico dialogando com a tecnologia, que por sinal espelha-se e um seu corpo tecnológico, para dialogar, provocar e estimular, mas devido a concentração no diálogo com a tecnologia para formar as imagens, instaura um estímulo total, pois as percepções estão todas voltadas ao visual e à estimulação de coordenações motoras para visualizar as imagens formadas no ambiente digital. E por isso podemos analisar dois pensamentos de corpo categorizado por Pimentel (2008) que nesta configuração artística temos um corpo interativo devido ao estímulo total, mas pela projeção e captura dos movimentos pelos sensores, transmuta na imagem o corpo virtual do interprete, pois este, influencia na configuração artística, e são influenciados conforme o diálogo.

---

<sup>151</sup> Disponível em: <https://coletivomidin.wixsite.com/oficial/galeria>. Acesso em: 30 maio 2018.

**Figura 66** - *Frame - Constelaciones VAD*



Fonte: Disponível em: *Vimeo*<sup>152</sup>.

Na Figura 66, observa-se que, necessariamente, para se estar totalmente imerso, não é imprescindível estar em um ambiente de realidade virtual.

---

<sup>152</sup> Disponível em: <https://vimeo.com/70496734>totalmente. Acesso em: 30 maio 2018.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Intermedialidade não é uma concepção do século XXI, entretanto, na década de 1990, a intermedialidade viu-se inserida nos meios da comunicação, seja escrita ou falada, como mídias. No entanto, por muito tempo, trazia-se um conceito errôneo da intermedialidade que, no decorrer dos tempos, com o interesse constante da busca através da investigação e do ponto de vista da pesquisa, houve uma conscientização de que a literatura e a arte estão inseridas nas mídias, pois vinculam também informação e reúnem todo um aparato social e cultural à sua volta.

Contudo, devido ao nível das coisas atualmente, há uma multiplicação de conceitos heterogêneos, e estes termos diversos podem ser recompensadores, mas também confusos, devido ao termo genérico “inter” - “entre”, pois, de alguma maneira ocorrem entre mídias. Por essa razão, é necessário definir com precisão os objetivos e as técnicas, na iniciativa de atingir concepção particular da intermedialidade.

Outro ponto relevante é não limitar a expansão do processo e sim observar para que se estabeleça um contexto mais amplo das várias abordagens do processo e do conjunto de interação, pois este campo da intermedialidade, até agora existente com seus diversos objetivos, estimulam sempre uma busca para descobrir e inovar as artes e suas práticas artísticas.

Na intermedialidade, a configuração artística não se limita a uma determinada mídia, transbordando o pensamento a uma amplitude, pois é um termo conceitual que se aplica a um tipo específico de transformação entre mídias, que envolve uma atividade de transformação e não de acumulação, envolve especificamente o que está em jogo: a nova noção de imagem, ou seja, a exposição de uma nova imagem nos diálogos entre as mídias, resultam, quando os meios analógicos e digitais são correlacionados em um diálogo de retroalimentação.

Na pesquisa, percebe-se que a dança digital se insere completamente na intermedialidade, ou seja, é intermidiática. Afinal, ela ultrapassa as barreiras de mídias isoladas e apresenta junto com a tecnologia, a visualidade da imagem alimentadas por várias mídias.

Diante do exposto, não podemos falar em configuração artística na dança digital, ou em teatro digital, ou uma obra artística das artes plásticas com o digital, mas sim,

em uma configuração artística ou até mesmo obra intermediática. Mas devemos pontuar que mesmo com todo avanço tecnológicos e novas reflexões, não são todas as configurações que podemos observar a intermidialidade.

O conceito oferece novas noções e ferramentas para analisar um número cada vez maior de configurações artísticas que utilizam as tecnologias digitais, considerando também que esta abordagem oportuniza desenvolver parâmetros para uma prática metodológica e que a percepção vai muito mais além de comparação ou adição de mídias. Esta relação oferece elementos de interação com falas, sons, imagens, objetos, iluminação com estímulos as percepções visíveis e sonoras, o que emerge na obra tanto para o fruidor, quanto ao intérprete.

No desenrolar dos levantamentos atribuídos para a escrita crítica de cada configuração, percebe-se que a investigação para essas análises categóricas é uma pesquisa minuciosa com observações de cenas e outros campos das áreas, que perpassam desde a ciência, como a literatura, a história, a tecnologia da engenharia ou da informática, e até mesmo a etnociência.

**Figura 67** - Tipos de imersão na Dança Digital



Fonte: Elaborado pela autora (SAMPAIO, 2018).

Esta vivência de experiência em ambientes digitais ou interativos, organiza a presença de sentimentos reais na realidade ficcional, como vimos nas configurações apresentadas, mas advertimos que a Imersão não pode ser categorizada somente ao se tratar de mídias digitais (Figura 67). Para isso, Grau (2007) faz um levantamento histórico para as reflexões sobre a imersão, entretanto, é uma característica que colabora para a compreensão das configurações digitais a partir da interatividade, ou seja, ao observar a imersão intermediática, ratificamos a relação de sinestesia quando se observam configurações artísticas.

O pensamento de Grau (2007) sobre a imersão difundiu-se juntamente ao desenvolvimento das mídias, segundo o interesse em procurar ferramentas que seduzissem o fruidor ao imaginário, com o objetivo de aproximá-lo sensorialmente nos processos de criação na obra, ou seja, configurações artísticas, pelo estímulo direto ou do imaginário.

No decorrer da pesquisa, teve-se a necessidade de procurar expandir os estudos a vários contextos artísticos, desde os movimentos históricos, aos socioculturais, pois o tema apresentou uma complexidade para análises de categorias da intermedialidade, no qual era necessário também escoar para as fundamentações e estudos de várias outras mídias. Com isso, surge-se mais reflexões na perspectiva da intermedialidade, como uma prática metodológica de ensino às artes. Entretanto, este novo questionamento integra-se à nova pesquisa voltada para a área da educação.

Trabalhar no campo da intermedialidade é sair das caixas modulares, das fragmentações de saberes ou do pensamento segmentado para um leque de possibilidades e de reestruturações através de conexões de relações, portanto é um estudo globalizado que possibilita conexões, escoamentos de proposições ou até mesmo ser chamado de rizoma, ou seja, a intermedialidade é um sistema rizomático, afinal, estabelece conhecimentos, relaciona informações de várias mídias, constrói redes de comunicações de diversas temáticas, sem uma referência hierárquica, conectando a vários campos, e não se limitando a significações e expressões.

Enfim, abarcar este conceito foi de fundamental importância, afinal, além de compreender a significação da intermedialidade nas configurações artísticas, e por estarmos em uma cultura visual, as tecnologias são uma potência em todos os campos das atividades e com esta pesquisa, podemos ir mais além, em um olhar minucioso, tanto para observações de configurações artísticas, quanto à potência de estímulos no processo criativo.

## REFERÊNCIAS

- ALSTON, A. Audience participation and neoliberal value: risk, agency and responsibility in immersive theatre. **Performance Research**, v. 18, n. 2, p. 128–138, 2013. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/13528165.2013.807177>. Acesso em: 12 dez. 2017.
- ASCOTT, R. La visión transformadora. *In*: MOLINA, A.; LANDA, K. (ed.) **Futuros emergentes: Arte, Interactividad y Nuevos Medios**. Valencia: Institució Alfons el Magnànim, 2000.
- AUNAPUU, E. Girl before a mirror. *In* Erik Aunapuu's Blog. 2014. Disponível em: <https://erikaunapuu.files.wordpress.com/2013/05/picasso-girl-before-a-mirror.jpeg>. Acesso em: 10 mar. 2018.
- BASTOS, D. S. **Mediadance: campo expandido entre a dança e as tecnologias digitais**. 2013. Dissertação (Mestrado em Dança) – Escola de Dança, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2013.
- BASTOS, M. T. **Medium, media, mediação e midiatização**. *In*: MATTOS, Maria Â.; JANOTTI JUNIOR, J.; JACKS, N. (org.). **Mediação & midiatização**. Salvador; Brasília: EDUFBA; Compós, 2012.
- BELLMAN, S. The first virtual reality ballet springs to life in Amsterdam. 2017. *In*: **Creators**. Disponível em: [https://creators.vice.com/en\\_us/article/pgq7by/dutch-national-ballet-virtual-reality-night-fall](https://creators.vice.com/en_us/article/pgq7by/dutch-national-ballet-virtual-reality-night-fall). Acesso em: 10 maio 2018.
- BIRRINGER, J. **Design and performance**. 2003. Disponível em: <http://people.brunel.ac.uk/dap/dai.html>. Acesso em: 3 abr. 2018.
- \_\_\_\_\_. **Performance, technology and science**. New York: PAJ Publications, 2008.
- \_\_\_\_\_. **Immersive dance and virtual realities**. DAP-Lab, London, 2017. Disponível em: [http://people.brunel.ac.uk/dap/BirringerVR\\_ImmersivePerformance.pdf](http://people.brunel.ac.uk/dap/BirringerVR_ImmersivePerformance.pdf). Acesso em: 3 abr. 2018.
- BOLTER, J. D.; GRUSIN, R. D. **Remediation**. Understanding new media. Cambridge: The MIT Press, 2000.
- BREDER, H. Intermedia: enacting the liminal. **Performing arts journal**, v. 17, n. 2/3, p. 112-120, 1995. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/3245784>. Acesso em: 15 maio 2018.
- BRITTO, F. D. **Temporalidade em dança: parâmetros para uma história contemporânea**. Belo Horizonte: FID Editorial, 2008.

CALLEJA, Gordon. **Digital games as designed experience**: reframing the concept of immersion. 2007. Thesis (Doctor of Philosophy) - Victoria University of Wellington, Wellington, 2007.

\_\_\_\_\_. **In-game from immersion to incorporation**. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press. London, England, 2011.

CATALANO, Ana R. S. **O lugar do espectador-participante na obra de Lygia Clark e Hélio Oiticica**. 2004. Dissertação (Mestrado em História), Programa de Pós-Graduação em História Social da Cultura, Centro de Ciências Sociais, Departamento de História, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2004.

CHAPLIN, E. **Sociology and visual representation**, Londres; New York: Routledge. 1994

COSTA, L. M. C. A. **As dimensões da imagem na relação entre arte e tecnologia**. 2007. Dissertação (Mestrado em Artes) – Instituto de Arte, Universidade de Brasília, Distrito Federal, 2007. Disponível em:  
[http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/3326/1/Dissert\\_LeciMariaCastroACosta.pdf](http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/3326/1/Dissert_LeciMariaCastroACosta.pdf). Acesso em: 3 maio 2018.

CLÜVER, C. **Concrete poet and the new performance arts**: intersemiotic, intermedial, intercultural, east of West; cross cultural performance and the staging of difference. New York: Palgrave, 2000.

\_\_\_\_\_. Inter textus / inter artes / inter media. Tradução: Elcio Loureiro Cornelsen. Revisão: Eliana Lourenço de Lima Reis, Thaís Flores Nogueira Diniz e Claus Clüver. **Aletria**. Revista de Estudos de Literatura, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, v. 14, p. 11-41, jul./dez. 2006. Disponível em:  
<http://www.letras.ufmg.br/poslit>. Acesso em: 10 maio 2018.

\_\_\_\_\_. Intermidialidade. **Pós**. Belo Horizonte, v.1, n. 2, p. 8-23, nov. 2011.

DELPEUX, S. **Le corps-caméra**: le performer et son image. Paris: Textuel, 2010.

DOMINGUES, Diana. Dispositivos interativos: imagens em redes telemáticas. *In*: DOMINGUES, Diana (org). **A arte no século XXI**: a humanização das tecnologias. São Paulo: Unesp, 1997. p. 295 – 302.

DORMEHL, L. You'll be blown away by the world's first virtual reality ballet experience. *In*: **Digital trends**. Emerging Tech. Disponível em:  
<https://www.digitaltrends.com/cool-tech/virtual-reality-ballet/>. Acesso em: 11 jun 2018.

FERREIRA, A. B. de H. **Aurelio século XXI**: o dicionário da língua Portuguesa. 3. ed. rev. e ampl. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1999.

FERREIRA, G. COTRIM, C. (ORG.) **Escritos de artistas**: anos60/70. Trad. Pedro Sússekind *et al*. 2. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2009.

FIALHO, Roberto B. **Dança, Ciência e Tecnologia**. Novas imagens do corpo contemporâneo na dança. *In*: III ENCONTRO BAIANO EM ESTUDOS DE CULTURA, 2012. Disponível em: <http://www3.ufrb.edu.br/ebecult/wp-content/uploads/2012/04/Dan%C3%A7a-tecnologia-e-ci%C3%A7ncia-novas-ima-gens-do-corpo-contempor%C3%A2neo-na-dan%C3%A7a.pdf>. Acesso em: 10 maio 2018.

FISHER, Rosa M. B. O estatuto pedagógico da mídia: questões de análise. *In*: **Educação & Realidade**, Porto Alegre, UFRGS/FACED, v. 22, n. 2, jul./dez. 1997.

FOUCAULT, M. Os intelectuais e o poder – Conversa entre Michel Foucault e Gilles Deleuze. *In*: **Microfísica do poder**. Rio de Janeiro: Graal, 2000. p. 69-78.

FRINHANI, A. C. **Devirdança**: virtualizações da dança de Loie Fuller. 2015. 134f. il. Dissertação (Mestrado em Dança) – Escola de Dança, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2015.

GUEST, A. H. **Dance Notation**: the process of recording movement on paper. London: Dance Books, 1984.

GOLDBERG, Roselee. **A arte da performance**: do futurismo ao presente. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

\_\_\_\_\_. **A arte da performance**. Do futurismo ao presente. São Paulo: Orfeu Negro. 2007.

GRAU, Oliver. **Arte virtual**: da ilusão à imersão. Tradução: Cristina Pescador, Flávia Gisele Saretta, Jussânia Costamilan. São Paulo: UNESP; SENAC São Paulo, 2007.

GRUNDHOUSER, E. Did a silent film about a train really cause audiences to stampede? 2016. *In*: **Atlas Obscura**. Disponível em: <https://www.atlasobscura.com/articles/did-a-silent-film-about-a-train-really-cause-audiences-to-stampede>. Acesso em: 10 maio 2018.

HIGGINS, D. Fluxus: theory and reception. *In*: **Modernism since postmodernism**, 1987. p. 183.

\_\_\_\_\_. **Horizons**: The poetics and theory of the Intermedia. Carbondale and Edwardsville: Southern Illinois University, 1984.

\_\_\_\_\_. **Intermediality**: exploring relationships in Art. 2013. Institute of Contemporary Arts. Disponível em: <https://archive.ica.art/whats-on/intermediality-exploring-relationships-art>. Acesso em: 25 maio 2018.

\_\_\_\_\_. The origin of happening american. **Speech 51**, n. 3/4, Fall–Winter, 1976. p. 271.

HOOBLER, D. **Os crimes de Paris**: o roubo da MonaLisa e o nascimento da criminologia moderna. São Paulo: Três Estrelas, 2013.



JENSEN, K. B. **Media. The International Encyclopedia of Communication.** Wolfgang Donsbach (ed.). Oxford Blackwell Publishing, 2008. p. 2811 – 2817.

KANDINSKY, W. **Complete writings on art.** Keneth C. Lindsay e Peter Vego (Ed.). S.I.: Cabo Press, 1994.

KAPROW, A. **Assemblage, environments & happenings hardcover.** New York: H. N. Abrams Publisher, 2007. 341 p.

KATTENBELT, C. Intermediality in theatre and performance. Definitions, perceptions and medial relationships. Cultura, lenguaje y representación. **Revista de Estudios Culturales**, Universitat Jaume I, v. VI, 2008.

KLICH, R.; SCHEER, E. Multimedia performance. **Performance Paradigm**, v. 9. Hampshire; New York: Palgrave Macmillan: 2012.

KRAUSS, R. **Sculpture in the expanded field**, v.8, Spring oct. 1979. p. 30-44,

LAUNAY, I. **A elaboração da memória na dança contemporânea e a arte da citação.** Bienal SESC de dança. Santos, São Paulo, 2009.

LAWTON, Marc. **Em búsqueda del gesto único.** Practica y teoria de Alwin Nikolais. Musicologia y performance. Lille: Université Charles de Gaulle - Lille III, 2012.

LOUPPE, L. **Traces of dance: drawings and notations o choreographers.** Paris: Dis Voir, 1994.

MACHON, J. **Immersive theatres: intimacy and immediacy in contemporary performance.** Londres: Palgrave Macmillan, 2013.

MARCSEK-FUCHS, M. **Dance and british literature: an intermedial encounter - theory, typology, case studies.** Studies in Intermedialiy 8. Germany: Brill-Rodopi, 2015.

MÉCHOULAN, E. **About intermediality, Centre de Recherche sur l'Intermedialité.** 2003. Disponível em:  
[http://cri.histart.umontreal.ca/cri/fr/vitrine/recherches\\_champ\\_principal.asp?lang=en](http://cri.histart.umontreal.ca/cri/fr/vitrine/recherches_champ_principal.asp?lang=en).  
 Acesso em: 24 abr. 2018.

MATUSSEK, Peter. **The renaissance oh the theatre of memory.** 2001. Disponível em: [http://www.peter-matussek.de/Pub/A\\_41.html](http://www.peter-matussek.de/Pub/A_41.html). Acesso em: 20 de maio de 2018.

MENDES, J. M. **Introdução às intermedialidades.** Escola Superior de Teatro e Cinema. Nov. 2011.

MITCHELL, W. J. T. **Picture theory: Essays on verbal and visual representation.** Chicago: University of Chicago, 1994.

MOSER, W. As relações entre as artes: por uma arqueologia da intermedialidade. **Aletria**, Revista de estudos de literatura, n. 14, p. 42-82, jul./dez. 2006.

MÜLLER, A. As contribuições da teoria da mídia alemã para o pensamento contemporâneo. **Pandaemonium germanicum**, n. 13, 2009, p. 107-126.

\_\_\_\_\_. **Linhas imaginárias: poesia, mídia, cinema**. Porto Alegre: Sulina, 2012. Série Imagem-Tempo.

MURRAY, J. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural; UNESP, 2003.

NEPOMUCENO, C. **Processo transcoreográfico: uma alternativa metodológica para a docência artística na área da dança**. 2014. Tese (Doutorado em Arte) – Instituto de Artes, Universidade de Brasília, Distrito Federal, 2014.

OOSTERLING, H. **Idealism: idea, ideal, ideology, logistics of ideas**. Balie, Amsterdam, 1998.

\_\_\_\_\_. Sens(a)ble intermediality and interesse. Towards in Ontology of the In-Between. **Intermedialités**, n. 1, Printemps, 2003.

\_\_\_\_\_; ZIAREK, E. P. **Intermedialities: philosophy, arts, politics**. USA: Stony Brook University, 2011.

PAIK, N. J. **Du Cheval à Christo et autres écrits**. MON.PNJ: Lebeer Hossmann, 1993.

PACCE, L. **Performances históricas na Galeria Jaqueline Martins**. 2013. Disponível em: <https://www.lilianpacce.com.br/e-mais/exposicao-performance-galeria-jaqueline-martins/>. Acesso em: 20 maio 2018.

PARENTE, A. **O virtual e o hipertextual**. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999.

PARRY, R. **A ascensão da mídia: a história dos meios de comunicação de Gilgamesh ao Google**. Tradutor: Cristiana Serra. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

PEDROSO JUNIOR, Neurivaldo Campos. Estudos interartes: uma introdução. *Raído*, Dourados, MS, v. 3, n. 5, p. 103 -111, jan./jun. 2009.

PEREIRA, R. **Luz na dança: Contornos e movimentos**. Rio de Janeiro: Eletrobrás, 1998.

PIMENTEL, Ludmilla. C. M. **El cuerpo híbrido en la danza: transformaciones en el lenguaje coreográfico a partir de las tecnologías digitales. análisis teórico y propuestas experimentales**. 2008. Tesis Doctoral - Facultad de Bellas Artes, Departamento de Escultura, Universidad Politécnica de Valencia, Valencia, 2008.

POMPEU, M. V. Por que tirei essa foto? *In: Por que a foto*, 2010. Disponível em: <http://porqueafoto.blogspot.com/2010/12/la-fura-dels-baus-sao-paulo-mobile.html>. Acesso em: 21 maio 2018.

RAGONI, S. R. Renascimento. *In* **Fluir arte**. 2015. Disponível em: <http://fluirarte.blogspot.com/p/renascimento-surgiu-no-final-da-idade.html>. Acesso em: 10 abr. 2018.

RAJEWSKY, Irina O. Intermediality, intertextuality, and remediation: a literary perspective on intermediality. **Intermédialités**. n. 6, p. 13-64, out. 2005.

\_\_\_\_\_. Intermedialidade, intertextualidade e remediação. *In*: Diniz, Thaís Flores Nogueira (org.). **Intermedialidade e estudos interartes**: desafios da arte contemporânea. Belo Horizonte: UFM, 2012. p 15 – 45.

RIBEIRO, Natália. P. da R. **Poética na dança digital**: processos e reverberações. 2016. Dissertação (Mestrado em Dança) – Escola de Dança, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2016.

RISÉRIO, A. **Ensaio sobre o texto poético em contexto digital**. Salvador: Fundação Casa de Jorge Amado, 1988.

ROBILLARD, Valerie. In Pursuit of Ekphrasis (an intertextual approach). *In*: ROBILLARD, Valerie; JONGENEEL, Els (ed.). **Pictures into words**: theoretical and descriptive approaches to ekphrasis. Amsterdam: VU University Press, 1998. p. 53-72.

SALLES, C. A. **Redes da criação**: construção da obra de arte. São Paulo: Horizonte, 2006.

SANTAELLA, L. **Temas e dilemas do pós-digital**: a voz da política. São Paulo: Paulus, 2016. p. 80 – 95. p. 154 – 171. Coleção Comunicação.

\_\_\_\_\_. **Cultura e artes do pós-humano**. São Paulo: Paulus, 2003.

SARAVA-KUNZ, M.C. **Dança e gênero na escola**: formas de ser e viver mediadas pela educação estética. 2003. Tese (Doutorado em Motricidade Humana) – Faculdade de Motricidade Humana, Universidade Técnica de Lisboa, Lisboa, 2003.

SCHILLER, G. E. **The Kinesfield**: a study of movement-based interactive and choreographic art. University of Plymouth, School of Computing, Faculty of Technology. England: University of Plymouth, 2003.

SIMONSON, M. **Body Knowledge**: Performance, Intermediality and America Entertainment at the Turn of The Twentieth Century. Oxford University Press, 2013.

SIQUEIRA, Leonardo. C.; NEVES, Helena. de A. Palimpsesto: uma possibilidade de expressão para os designers. *In*: XVII SEMINÁRIO DE HISTÓRIA DA ARTE. 6, 2017.

SPIELMANN, Y. Intermedia in Eletronic Media. *In*: **Leonardo**, v. 34, n. 1, p. 55 – 61, 2001.

TRUFFAUT, François. **The journal of Fahrenheit 451**. Cahiers du cinema in English, n. 5, p. 10 – 22, 1966.

VENTURELLI, S. **Imagem interativa**. Brasília: Universidade de Brasília, 2008.

VILLAR, F. P. Interdisciplinaridades artísticas. *In*: SANTANA, A. P. de. **Visões da ilha**: apontamentos sobre teatro e educação. São Luis: UFMA, 2003.

WOLF, Wener. **Introduction**: frames, framings and framing borders in literature and other media. *In*: Wener, Wolf; Bernhart, Walte (ed.). Framing borders in literatura and other media. Amsterdam and New York: Rodopi, 2002.

APÊNDICE 1 – *ELÉTRICO* - Grupo de Pesquisa *Ciberdança*

# GRUPO ELÉTRICO PESQUISA EM CIBERDANÇA



Essas imagens são tags,  
utilize o aplicativo  
Hp Reveal e veja os vídeos.

Virtual Dance Fuller  
Interprete Criador Ana Carolina Frinhani  
Foto Dayse Cardoso

Rosa Elétrica  
Andrea May  
Daniele Steele  
Ludmila Pimentel

Duplo Digital  
Natália Rocha  
Foto Anderson Moreira

Transbodies  
Interprete Criadora Ludmila Pimentel

Vídeo Mapping  
com Déia Sampaio

Casulo(s) de Mim  
Déia Sampaio  
Foto Mariana Vianna

Vídeo de dança ARGUMENTOS A FAVOR DE LA OSCURIDADE  
De Edgardo Mercado e Gabriel Gendrin  
É uma Adaptação de configuração artística Argumentos

APÊNDICE 2 – Mapa Conceitual

