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

ISA SARA PEREIRA RÊGO

CORPOS VIRTUALIZADOS, DANÇAS POTENCIALIZADAS: ATUALIZAÇÕES CONTEMPORÂNEAS DO CORPOCIBORGUE

Salvador
2013

Sistema de Bibliotecas da UFBA

Rêgo, Isa Sara Pereira.
Corpos virtualizados, danças potencializadas: atualizações contemporâneas do corpociborgue/ Isa Sara Pereira Rêgo. - 2013.
181 f.: il.

Orientadora: Profa. Dra. Ludmila Pimentel.
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal da Bahia, Escola de Dança, Salvador, 2013.

1. Dança. 2. Dança contemporânea. 3. Ciborgues. 4. Arte. 5. Tecnologia. I. Pimentel, Ludmila. II. Universidade Federal da Bahia. Escola de Dança. III. Título.

CDD - 793.3
CDU - 793.3

ISA SARA PEREIRA RÊGO

CORPOS VIRTUALIZADOS, DANÇAS POTENCIALIZADAS: ATUALIZAÇÕES CONTEMPORÂNEAS DO CORPOCIBORGUE

Dissertação apresentada ao Programa de Pesquisa e Pós-graduação em Dança, Escola de Dança, Universidade Federal da Bahia, como requisito para a obtenção do grau de Mestre em Dança.

Orientadora: Profa. Dra. Ludmila Pimentel

Salvador
2013

ISA SARA PEREIRA RÊGO

CORPOS VIRTUALIZADOS, DANÇAS POTENCIALIZADAS: ATUALIZAÇÕES CONTEMPORÂNEAS DO CORPOCIBORGUE

Dissertação apresentada como requisito para obtenção do grau de Mestre em Dança, Escola de Dança da Universidade Federal da Bahia.

Aprovada em 18 de janeiro de 2013.

Banca Examinadora

Profa. Dra. Ludmila Cecilina Martinez Pimentel _____
Doutora em Artes Visuais e Intermídias - Universidade Politécnica de Valencia (Espanha)
PPGDança – Orientadora
Universidade Federal da Bahia

Profa. Dra. Maria Celeste Wanner _____
Doutora em Artes Visuais pela California College of Arts São Francisco (EUA)
Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais – Examinador Externo
Universidade Federal da Bahia

Profa. Dra. Fátima Daltro _____
Doutora em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
PPGDança – Examinador interno
Universidade Federal da Bahia

Dedico este trabalho a todos os meus alunos, aquelas pessoas que passaram em minha vida para ouvir uma palavra de motivação e esperança. Que o conhecimento faça parte das vossas vidas para sempre!

AGRADECIMENTOS

"Não tenho palavras para agradecer tua bondade,
dia após dia me cercas com fidelidade.
Nunca me deixes esquecer que tudo o que tenho,
tudo o que sou e o que vier a ser:
Vem de Ti Senhor".
Do álbum, *Diante do Trono V,* Ana Paula Valadão.

São tantos e tão especiais...

A Deus, pelo seu amor incomensurável por nós, "*Ebenézer*, até aqui nos ajudou o Senhor, e por isso estamos alegres." (I Samuel 7:12).

A Deivson, meu noivo, por ser meu grande amigo: minha luta é também a sua luta e a minha vitória é a sua vitória. Obrigada por ser esse exímio professor, diretor de teatro e coreógrafo que sempre me ensinou e me inspirou. Obrigada por partilhar comigo dos mesmos projetos, sonhos, diálogos, artes e processos. Juntos somos invencíveis e inabaláveis, obrigada por existir em minha vida.

A toda minha família, que amo muito, com especial gratidão a Adalto, Adeilde, Maeve e Fábio Rêgo, pessoas tão fundamentais para a conclusão desse ciclo. Agradeço às minhas tias Abelita e Adelita Rêgo e, também, à prima Adriana, que, para mim, são exemplos de mulheres guerreiras, estudiosas, determinadas, bem-sucedidas, que merecem toda a minha admiração.

À minha orientadora, professora doutora Ludmila Pimentel, sempre muito atenciosa, obrigada por ficar as madrugadas comigo organizando a pesquisa, indicando revisões e me motivando. Obrigada por responder a todos os meus *e-mails* e compreendê-los com carinho. Obrigada pela paciência, por acreditar em mim. Obrigada por me incluir em sua vida, em seus projetos, já entrei, não vou mais sair (*risos*).

Ao Grupo de Pesquisa *Elétrico* – Grupo de Pesquisa em Ciberdança (UFBA-CNPq), e à professora Dra. Daniela Amoroso, que, além de liderar o grupo de estudos, durante o período do Pós-Doutorado da professora Ludmila Pimentel, promovendo discussões relevantes para essa pesquisa, nos auxiliou, co-orientando o projeto de dissertação. Obrigada, Dani, por ser tão amorosa comigo, me dando a oportunidade de estagiar ao seu lado no Tirocínio Docente. Agradeço, também, à professora Mirella, por se dispor em nos ajudar com a tradução do Resumo.

Ao Grupo de Pesquisa CCODA – Concepções Contemporâneas em Dança, (UFMG - CNPq), com especial gratidão à Professora Doutoranda Isabel Coimbra, que, para além da academia, tem compartilhado comigo princípios de vida. Obrigada por me incluir nos sonhos e projetos que Deus tem realizado em sua vida. Agradeço à Igreja Batista da Lagoinha e ao pastor Márcio Valadão, pela visão aguçada e desmedida de incentivar e promover projetos de dança e artes nas igrejas evangélicas.

Ao Grupo de Pesquisa CONES – Modelagem da Complexidade em Artes, Humanidades e Saúde (UFBA-CNPq) – e à professora Doutora Denise Coutinho, tão importante em minha trajetória acadêmica. Obrigada pelo acolhimento desde muito cedo na pesquisa científica, por despertar em mim o desejo de continuidade e por ter me auxiliado na busca de novos conhecimentos.

Aos amigos mais chegados que irmãos. Parafraseando a música *Estrada*, vocês sabem o quanto caminhei. Obrigada Samara, Elaine, Aline e Léo, Jamie Lee, Diana, Laura Uchôa, Denise Herren, Tia Anny, Pastora Veleda, Lilian Martfeld, Jana e Alisson.

À Juventude e membros da Igreja Batista Lírio dos Vales, por terem me sustentado em oração. Com especial gratidão a Nayra Pacheco, Adriana e Família Miranda, Luana e Família Barros, Pastor Murilo Farias e Emanuela Resedá, Família Plínio, Pastor Rogério Dantas e sua família.

Ao meu precioso Grupo e Ministério de Dança Lírio Sede. Eu já sou mãe! Obrigada por tê-los como filhos. Obrigada Marília, Milena, Neiane, Evellyn, Ana, Alexa, Charles, Tiago, André, Jéssica, Emerson, Dariana, Elisangela, Mary, Fernanda e Deivson, somos um.

A todo o corpo docente da Escola de Dança da Universidade Federal da Bahia e ao Programa de Pós-Graduação em Dança da UFBA, com especial gratidão a Gilsamara Moura, David Iannitelli, Leda Muhana Iannitelli e Dulce Aquino. Também agradeço aos funcionários técnicos da Escola de Dança da UFBA, aos porteiros, aos zeladores da limpeza, recebam minha gratidão.

Aos colegas de mestrado, que se tornaram grandes companheiros nessa caminhada, Marília Nascimento, Ana Cecília Soares, Ana Clara Santos e Dorotea Bastos.

Às professoras Rosana Abubakir e Marcela Abubakir pela instrução na técnica do Balé Clássico, sei que marcas de bons momentos ficarão registradas para sempre.

À banca examinadora, que atendeu ao nosso pedido para contribuir com essa dissertação: às Professoras Doutoras Maria Celeste de Almeida Wanner e Fátima Daltro, obrigada pela pronta resposta em aceitar o nosso convite.

À Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia (FAPESB), pelo auxílio

concedido, sem o qual a realização deste trabalho seria, seguramente, mais difícil.

A você, leitor, deixo aqui meu abraço e meu coração grato.

Sou argumentos, eu transbordo de memórias:
biblioteca de imagens, registros e gestos.
Costuro minhas ações no tempo.
O espaço é o meu palco.
No trânsito da vida me transformo,
eu transformo os trânsitos que passo.
Eu me formo enquanto me reformo,
sou transformado pela renovação da minha mente.
A minha mente é parte o meu corpo,
e por ser parte, também é todo.
O todo está na parte e a parte está no todo

Do poema, *Corpo*, autoria própria, 2012.

RÊGO, Isa Sara Pereira. **Corpos virtualizados, danças potencializadas**: atualizações contemporâneas do corpociborgue. 181f. il. 2013. Dissertação (Mestrado) – Escola de Dança, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2013.

RESUMO

A Dança nessa dissertação é considerada como uma linguagem herdeira do processo simbiótico ancestral entre o corpo humano e a técnica (LEMOS, 2008). Sendo o objetivo desse trabalho atualizar/virtualizar a dança, bem como revelar os diferentes processos de virtualização que ocorrem no corpo (LÉVY, 1996). Este trabalho propõe o conceito de corpociborgue, em atualização ao conceito de *cyborg* de Donna Haraway (1985), evidenciando que o *cyborg* é uma categoria/fenômeno que ocorre no corpo; assim escolhemos alguns artistas que exploram, ou exploraram precursoramente, variações pioneiras do corpociborgue na Arte e na Dança. Estabelecemos ainda aproximações e conexões com teóricos contemporâneos que dialogam com o conceito de *cyborg* de Haraway (1985), e embasam teoricamente o tema proposto por essa pesquisa, tais como: Pierre Lévy (1996), Lucia Santaella (2004, 2007), André Lemos (2004, 2008), Ludmila Pimentel (2008) e José Gil (1999). Em uma última etapa de nossas investigações percebemos a necessidade de apresentar inovadoramente cinco categorias de corposciborgues na dança, são elas: *corposciborgues na videodança*, *corposciborgues criados com softwares de animação*, *corposciborgues criados com softwares interativos*, *corposciborgues na dança telemática* e *corposciborgues fluídos das mídias móveis.*

Palavras-chave: dança, corpo, ciborgue, virtualização, tecnologia.

RÊGO, Isa Sara Pereira. **Virtualized bodies, dances potentiated**: contemporary updates cyborgbody. 181f. il. 2013. Dissertation (Master) - Dance School, Federal University of Bahia, Salvador, 2013.

ABSTRACT

In this dissertation dance is regarded as an ancestral language heir to the symbiotic process between the human body and technique (LEMOS, 2008). The objective of this study is to update contemporary dance, as well as to reveal the different processes of virtualization that occur in the body (LÉVY, 1996). This paper proposes the concept of cyborgbody as an update of the concept of cyborg by Donna Haraway (1985), showing that the cyborg is a category / phenomenon that occurs in the body. To do this, the paper focuses on various artists who explore or have previously explored pioneering variations of cyborgbody in Art and Dance. Throughout the paper connections are established with theoretical approaches and contemporary dialogues with the concept of cyborg of Haraway (1985), as well as the themes that theoretically underline this proposed research, of Pierre Lévy (1996), Lucia Santaella (2004, 2007), André Lemos (2004, 2008), Ludmila Pimentel (2008) and José Gil (1999). In the final stage of our investigations, we realized the need to provide four innovative categories of cyborgbody dance, which include: cyborgbodys in videodance, cyborgsbodys created with animation and interactive *software*, telematics and dance cyborgsbodys, and cyborgsbodys built with mobile media.

Keywords: dance, body, cyborg, virtualization, technology.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Imagens extraídas da instalação *The Legible City*, realizada no Institut für Neue Medien, em Frankfurt. Entre 1988 e 1991, Jeffrey Shaw criou três versões de *The Legible City*: Manhattan, Amsterdão e Karlsruhe. A variante de Manhattan foi uma das primeiras instalações interativas, hoje considerada uma obra-chave do gênero. 39

Figura 2: Organograma da virtualização 59

Figura 3: Publicidades extraídas da teleoperadora *TIM* 60

Figura 4: Duas imagens de ultrassonografias de fetos. À esquerda, uma imagem de ultrassom bidimensional de um feto e à direita, imagem de um ultrassom em 3D..... 71

Figura 5: À esquerda *Marilyn Monroe* (1967), de Andy Warhol, à direita, imagem do cérebro obtida por *PET-scanner*..... 72

Figura 6: Oskar Schlemmer: *Triadisch Ballet*, figurinos, 1926. 80

Figura 7: Trechos da pesquisa em vídeo, *Amarelo*, da reconstrução do *Triadisch Ballet*, por Margarete Hastings, 1970. Apoio de Ludwig Grote e Xanty Schawinsky (ex-alunos de Schlemmer, na Bauhaus). 81

Figura 8: Trechos do Vídeo Performance *Oh Sensibility*, 1970. 83

Figura 9: Stelarc, *The Third Hand*, Tokio, 1982 84

Figura 10: *Parasite: Event for Invaded and Involuntary Body*, Ars Electronica Festival, 1997. 85

Figura 11: *Sitting/Swaying Event for Rock Suspension*, performance de suspensão realizada na Tamura Gallery, em Tokio, em 11 de maio de 1980. 86

Figura 12: Virtual arm e Exoskeleton..... 87

Figura 13: Orlan, *Omnipresence-Surgery*, 1993. 88

Figura 14: *Portrait with Flowers*, 2009..... 90

Figura 15: *Relation Work*, vídeo performance, 1978 90

Figura 16: Marina Abramovic e Ulay, *Relation in Time*, 1977. 91

Figura 17: Loie Füller, Fotografia de Frederick Glasier, 1902. 96

Figura 18: *Serpentine Dance*, de Loie Füller, fotografia de Frederick Glasier, 1902. 98

Figura 19: Loie Füller, fotografia de Cinematique de la dance, e Brygida Ochaim, em reconstrução das danças de Loie Füller, Fotografia de Christina Ganet. 101

Figura 20: *Night Winds*, bailarina e coreógrafa Jody Sperling, fotografia de Julie Lemberger, 2012. 102

Figura 21: *Turbulence*, Time Lapse Dance, coreografia Jody Sperling, fotografia Julie Lemberger..... 102

Figura 22: *Clair de lune*, Time Lapse Dance, coreografia Jody Sperling, fotografia de Phyllis McCabe..... 103

Figura 23: *Evening in Grenada*, Time Lapse Dance, bailarina e coreógrafa Jody Sperling. . 103

Figura 24: *Virtual Dance Füller* (2011), Elétrico – Grupo de Pesquisa em Ciberdança. Uso do *software* Isadora para promover as cores e intensificações. 105

Figura 25: *Virtual Dance Füller: O experimento*, Elétrico – Grupo de Pesquisa em Ciberdança, Carol Frinhane, 2011. 105

Figura 26: John Cage, Merce Cunningham e Robert Rauschenberg, 1960 106

Figura 27: John Cage, *Variations V*, 1965 109

Figura 28: *Variations V*, frames da versão para televisão produzida por Norddeutscher Rundfunk Hamburg e Sveriges Radio Television, New York, 1965. 110

Figura 29: À direita *Parts of Some Sextets*, de Yvonne Rainer, e Robert Morris, Lucinda Childs, Steve Paxton, Deborah Hay, Tony Holder, Sally Gross, Robert Rauschenberg, Judith Dunn, e Joseph Schlichter, fotografia de Peter Moor, 1965. A esquerda *The Mind Is a Muscle (primeira versão)*, Judson Church, New York, 24 de maio de 1966. 115

Figura 30: Yvonne Rainer, *Trio A*, 1973. 116

Figura 31: Imagem *Roof Piece*, 1971, Trisha Brown. 117

Figura 32: Trisha Brown, *Man walking down side of building*, 1969. 118

Figura 33: Frames do vídeo *Annabelles Butterfly dance* (1894), de Thomas Edison. 124

Figura 34: Frames da Serpentine Dance, versão filmada em 1896 pelos cineastas estreantes Auguste e Louis Lumière, como uma tentativa de documentar a interpretação dinâmica dos princípios de Loie Füller 125

Figura 35: Frames do video *A study in choreography for the camera* (1945), de Maya Deren 127

Figura 36: Frames do vídeo Corpos híbridos (2009), do Elétrico, grupo de pesquisa em Ciberdança. 130

Figura 37: Interface gráfica do *Software* LifeForms: Time Line, abaixo, e representação do quadro de animação, acima. 133

Figura 38: Criação coreográfica com o LifeForms. 133

Figura 39: Ocean, 1994, Merce Cunningham. 134

Figura 40: Frames de *Biped* (1999), de Merce Cunningham. 135

Figura 41: Imagens de *Biped*, projeções realizadas por Marc Downie, Shelley Eshkar, Paul Kaiser. 136

Figura 42: *Nemesis, Random Dance, 2002* 137

Figura 43: Clara Rockmore, no *Terpishtone*, 1930. 140

Figura 44: *Very Nervous System*, de David Robeky, 1982-1990 144

Figura 45: *Audio Ballerinas*, Die Audio Gruppe, imagens de Everett Taasevigen 146

Figura 46: *Communion*, Isabelle Choinière (1994-2005). 152

Figura 47: *La demence des anges* (1999-2005), Isabelle Choinière, fotografia de Frédéric Bolté. 152

Figura 48: *Dance.RA Global Coreography (2012)*. 157

Figura 49: Da performance *Dancing by myself in public* até os quadros estáticos de movimento em dança, do aplicativo Android. 159

Figura 50: Membros do laboratório de pesquisa do projeto *Subway* são convidados a testar o programa. 160

Figura 51: Interface interativa do *software* 160

Figura 52: Isabel Coimbra em performance, no *Musé Arts Decoratifs* na Exposição *French Touch* 162

Figura 53: Isabel Coimbra em performance no *Metrô Belleville* 162

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO **15**

INTRODUÇÃO **22**

CAPÍTULO I - CORPO NA CONTEMPORANEIDADE: O CONCEITO DE CORPOCIBORGUE **27**

1.1 CORPO, FENÓTIPO DA CULTURA 27

1.2 O CORPO, SOBREVIVENTE DO CIBERESPAÇO: HABITANTE DO NÃO-LUGAR 34

1.3 O *CYBORG* DE DONNA HARAWAY (1985) ATUALIZADO EM CORPOCIBORGUE 40

1.4 ATUALIZANDO E VIRTUALIZANDO HARAWAY: A PROPOSIÇAO DE CORPOCIBORGUE 48

CAPÍTULO II - A VIRTUALIZAÇAO/ATUALIZAÇÃO CONTEMPORÂNEA DO CORPO **55**

2.1 O PROCESSO DE VIRTUALIZAÇÃO DO CORPO SEGUNDO PIERRE LÉVY (1996) 55

2.1.1 A desterritorialização do corpo **59**

2.1.2 A virtualização do espaço **62**

2.1.3 A Virtualização contemporânea do corpo **66**

2.2 A VIRTUALIZAÇÃO CONTEMPORÂNEA DO CORPO NA ARTE 73

2.2.1 O corpo pré-digital de Oskar Schlemmer **78**

2.2.2 O corpo revolucionário dos Radicais de Viena **82**

2.2.3 O corpo obsoleto de Stelarc **84**

2.2.4 O corpo transfigurado de Orlan **88**

2.2.5 Marina Abramovic e suas intensificações corporais **89**

CAPÍTULO III - O CORPOCIBORGUE NA DANÇA **93**

3.1 OS PRECURSORES DO CORPOCIBORGUE NA DANÇA 94

3.1.1 O pioneirismo ciborgue de Loie Füller **94**

3.1.2 O Corpociborgue analógico interativo da obra Variations V de Merce Cunningham, John Cage, Robert Rauschenberg **106**
3.1.3 O Corpo efervescente da Judson Dance Theater 111
3.2 CATEGORIAS DO CORPOCIBORGUE NA DANÇA 119
3.2.1 Os corposciborgues na videodança **119**
3.2.2 Os corposciborgues criados com softwares de animação **131**
3.2.3 Os corposciborgues criados com softwares interativos **137**
3.2.4 O corpociborgue na dança telemática **149**
3.2.5 Os corposciborgues fluídos das mídias móveis **153**
..... **156**
CONSIDERAÇÕES FINAIS **164**
REFERÊNCIAS **170**
ANEXO A: Ata de defesa da dissertação de mestrado **179**

APRESENTAÇÃO

Trata-se de uma pesquisa de Mestrado desenvolvida junto ao Programa de Pós-Graduação em Dança, da Universidade Federal da Bahia (UFBA), que propõe investigar o processo de virtualização do corpo que dá origem às categorias de corpociborgue na Dança. Do corpo inserido na cibercultura, a pesquisa apresenta o conceito de *cyborg* de Donna Haraway (1985), que é atualizado em corpociborgue, evidenciando múltiplas atualizações na cena contemporânea da dança. Dos diversos autores que compõem a fundamentação teórica dessa pesquisa, o estudo é inspirado nas premissas dos filósofos Pierre Lévy (1996) e Donna Haraway (1987).

A nossa trajetória na Escola de Dança da UFBA começou em 2007. Nesse período a Escola passava por um regime de reforma pedagógica que nos fez compreender novas perspectivas para os estudos do corpo e da dança. Cursar a Licenciatura e o Bacharelado em Dança na UFBA proporcionou a adoção de uma postura mais reflexiva sobre a dança e a docência em artes. Da autonomia criativa surge o interesse pela pesquisa do corpo, que logo se refletiu em três anos de pesquisas acadêmicas junto ao Programa de Bolsas de Iniciação Científica da Universidade Federal da Bahia (PIBIC-UFBA).

O estudo que iniciamos em 2008, como voluntária no ambiente da experiência de iniciação científica, se prolongou até 2011[1], a seriedade do projeto, bem como a orientação dada pela professora doutora Denise Coutinho, desencadeou sua continuidade. Tomando por base a minha licenciatura em Dança, o projeto PIBIC 2009-2010, intitulado *Epistemologias não cartesianas: exploração de modelos na interface Arte-Humanidades*, propôs a construção de modelos não cartesianos para a docência, pesquisa e extensão em artes, a partir do plano de estudo *Epistemologias não cartesianas na interface dança-educação*. Esse estudo propôs uma pesquisa epistemológica com base nos seguintes autores: Edgar Morin, Boaventura Souza Santos e Mário de Andrade. O plano PIBIC 2009-2010 concentrou-se nas obras *O Método 3*: O Conhecimento do Conhecimento (1996) e *Introdução ao Pensamento Complexo* (1991), do antropólogo, sociólogo e filósofo francês Edgar Morin (1921).

A continuidade dos estudos no PIBIC 2010-2011, introduzindo novos autores, deu-se a partir de estudos que correlacionaram o estreitamento entre artes e ciência visando à construção de modelos não cartesianos para a docência, a pesquisa e a extensão em artes. O

[1] Em 2009 passei a ser bolsista PIBIC CNPq.

plano intitulado *Danças Dramáticas no Brasil: um modelo de epistemologia não cartesiana para a docência em dança*, que deu continuidade ao projeto iniciado em 2009, orientou-se a partir do estudo da obra *Danças Dramáticas do Brasil*, do poeta e escritor Mário de Andrade (1893-1945), que fora organizada em 1982 por Oneyda Alvarenga. Pela amplitude do impulso sistematizador e conceitual, o livro ocupa lugar ímpar na obra de Mário de Andrade como um estudioso das manifestações artísticas do povo brasileiro. Essa obra, por ser uma etnografia das artes populares brasileiras, interdisciplinar e metodologicamente aberta, nos aproximou dos estudos de caráter pedagógico integrado, para pensar o corpo e a pedagogia não cartesiana.

Acreditamos que a experiência da iniciação científica foi a mola propulsora do interesse continuado pela pesquisa acadêmica. As atividades realizadas durante este período envolveram, dentre outras, a elaboração de slides, através do *software* PowerPoint, visando o treino acadêmico desse recurso, e notoriamente a fluência da oralidade em público.

Compreendemos que essa dissertação é o resultado de cinco anos experimentando a dança no contexto acadêmico e artístico da Escola de Dança da UFBA: A pesquisa de movimento com ênfase em *processos criativos*; os módulos sobre *Estudos do Corpo*; os seminários orientados; os estudos sobre a dança com tecnologias analógicas e digitais, que culminaram em apresentações de trabalhos artísticos em *Painéis Performáticos*; os estudos práticos do *software Lifeforms;* o ingresso na pesquisa acadêmica através do Programa de Iniciação Científica, e, posteriormente, em 2010, como aluna-especial do mestrado.

Enquanto aluna da Escola de Dança da UFBA, e sempre muito ativa na pesquisa, cujo corpo estava no foco dos nossos interesses, acompanhamos de perto a consolidação do Programa de Pós-Graduação em Dança da UFBA (PPGDAN-UFBA), e, por isso, não houve dúvidas quanto à escolha do programa para a realização dessa pesquisa. Além do quadro institucional e teórico adequado para o aprofundamento das questões estabelecidas, a construção do anteprojeto dessa pesquisa foi possível graças a nossa inserção, em 2010, no PPGDAN-UFBA, enquanto aluna-especial do mestrado.

O tema dessa dissertação já nos interessava desde a graduação em Dança, quando realizamos a pesquisa teórico-prática sobre o conceito de corpo híbrido na dança, baseado na tese de Doutorado da Professora Ludmila Pimentel. Essa pesquisa resultou na construção do projeto artístico *3DDance Project*, é composto pela videodança *Corpos Híbridos* (2010), *Caleidoscopium* (2010) e *Experimentos do Corpo* (2010), no qual desenvolvemos em coletivo, e atuamos como performance. Esses vídeos obtiveram grandes repercussões nos ciclos da arte, sendo apresentados em eventos como: a primeira mostra simultânea de

videodança do *Festival Interconexiones* (Espanha e América do Sul, 2010), o Festival *IDN* – imagem, dança e novos *medias* (ESPANHA, 2011), *FILE 2011*[2] (BRASIL, 2011); O *VISIO Festival de Artes Visuais 2011* [3], (BRASIL, 2011); e o *Festival de videodança VideoBourgogne*[4] (FRANÇA, 2012).

Cursar a disciplina Análise e Configuração em Dança (DANA 27), enquanto aluna-especial (2010.1), foi imprescindível para a construção do anteprojeto de mestrado, apresentado para a seleção no Mestrado em Dança em 2011. Entender e situar a dança no processo evolutivo, atualizar o panorama histórico da dança sobre emergências estéticas do corpo em direção ao virtual (LÉVY, 1996) foi a principal relevância dessa disciplina. Artistas como Loie Füller (1895-1983), Merce Cunningham (1919-2009), Maya Deren (1917-1961) e Isabelle Choinière (1963) foram apresentados nessa disciplina, e esses artistas coadunam com os estudos sobre o conceito de corpociborgue que estamos propondo, suas obras artísticas ilustram as categorias de corpos virtualizados na dança. Essa disciplina foi ministrada pelas Professoras Doutoras Ludmila Pimentel e Fátima Daltro.

Durante o mestrado, no segundo semestre em 2011, a partir dos estudos na disciplina Poéticas Tecnológicas na Dança (DANA 31), ministrada pelas professoras doutoras Ludmila Pimentel e Isabelle Cordeiro, após a leitura do livro *O que é o Virtual* (1996), de Pierre Lévy, estabelecemos o recorte da pesquisa e atualizamos o anteprojeto. Foi a partir dessa disciplina que selecionamos as principais obras que integram a revisão de literatura dessa dissertação. Além disso, foi nessa disciplina que fomos apresentadas ao conceito de *cyborg*, proposto por Donna Haraway (1987).

O aproveitamento dessas disciplinas, somado à orientação que recebemos durante nossa trajetória no mestrado, nos permitiu amadurecer a pesquisa, participar de diversos eventos acadêmicos e publicar artigos nacional e internacionalmente. Tais artigos são resultados parciais dos nossos estudos de mestrado, são exemplos dessa natureza: *Estudos da expressão Corpo Efervescente: Uma proposta de Sally Bannes*[5], publicado nos Anais da VI Reunião Científica da ABRACE, apresentado em Porto Alegre, 2011; *Estudos para*

---

[2] Disponível em: <http://filefestival.org/site_2007/pop_trabalho.asp?id_trabalho=3367&cd_idioma=1&acao=visualizar&>. Acesso em: 30 de jun. 2012.

[3] Disponível em: <http://visioponto.blogspot.com.br/2011/11/visio-191111-no-icba.html>. Acesso em: 30 de jun. 2012.

[4] Disponível em: <http://videodansebourgogne.com/>. Acesso em: 30 de jun. 2012.

[5] Disponível em: <http://www.portalabrace.org/vireuniao/historia/18.%20REGO,%20Isa%20Sara..pdf>. Acesso em: 30 jun. 2012.

Ciborgues: Ciência, Tecnologia e Feminismo Socialista para o século XXI[6], publicado nos Anais do II Seminário Internacional Enlaçando Sexualidades, apresentado em Salvador-Ba, 2011; *Virtualizações Contemporâneas do Corpo-Ciborgue*[7], publicado nos Anais do II Congresso Nacional de Pesquisadores em Dança, apresentado em São Paulo-SP, 2012; *Corpos virtualizados na cibercultura*[8], publicado nos Anais do VIII ENECULT, apresentado em Salvador-Ba, 2012; *Especificidades e Interfaces entre as Tecnologias Motion tracking e Motion capture*[9], nos Anais do VI Congresso Internacional de Artes Digitais – ARTECH2012 apresentado pela professora Ludmila Pimentel, em Faro, Portugal, 2012; e ainda o Painel e artigo *Corpociborgue: O artista na cibercultura*, apresentado no mesmo evento.

Outras experiências importantes para a escrita dessa dissertação foram as reuniões do Grupo de Pesquisa *Elétrico* – Grupo de pesquisa em ciberdança (CNPq) – e o exame de qualificação, esse último realizado em abril de 2012. Os encontros liderados pelas professoras doutoras Ludmila Pimentel e Daniela Amoroso proporcionaram o acesso a textos relevantes para a pesquisa, levantamento de questões, ampliação das percepções artísticas relacionadas à dança digital, assim como indicações de eventos artístico-acadêmicos para participação e publicação. Em 2011 participamos do *Workshop* do *Software Isadora*, promovido pela professora Ludmila Pimentel, ferramenta de grande relevância para essa dissertação. Em 2012 realizamos o Tirocínio Docente com a professora Daniela Amoroso, que nos inspirou com os conceitos de dança-teatro, videodança, cinedança, a partir de construções artísticas de Pina Bausch (1940-2009).

Do exame de qualificação extraímos preciosas contribuições**,** acrescentamos a referência bibliográfica *Paisagens Sígnicas: uma reflexão sobre as artes visuais contemporâneas* (2010), da professora Maria Celeste de Almeida Wanner[10]. Esta obra, por ser uma recente referência no domínio das artes, sobre a arte contemporânea, traz no seu bojo a autora Lúcia Santaella (1994) como uma importante referência. A leitura dessa obra nos aproximou dos conceitos de Santaella, que também é uma importante referência em nossa pesquisa, além disso, essa obra trouxe à tona questões de natureza semiótica que pretendem ser emancipadas nas próximas pesquisas. A partir de uma leitura minuciosa, a professora

---

[6] Disponível em: <http://nugsexdiadorim.files.wordpress.com/2011/12/estudos-para-ciborgues-cic3aancia-tecnologia-e-feminismo-socialista-para-o-sc3a9culo-xxi.pdf>. Acesso em: 30 jun. 2012.
[7] Disponível em: <http://www.portalanda.org.br/anais_2012/4/COMUNICACOES-ORAIS/ISA-REGO.pdf>. Acesso em: 30 jun. 2012.
[8] Disponível em: <http://www.cult.ufba.br/wordpress/?page_id=1566>. Acesso em: 30 jun. 2012.
[9] Autoria conjunta.
[10] Professora titular da Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia, examinadora externa da Qualificação, convidada pelo Programa de Pós-Graduação em Dança.

Gilsamara Moura[11] nos auxiliou com as novas formatações da ABNT, bem como apontou trechos na dissertação, cujo entendimento pôde ser aprimorado para a defesa.

Essa dissertação se insere na linha de pesquisa *Estudos de Configuração em Dança*, do Programa de Pós-Graduação em Dança, que abraça projetos de estudos voltados para a caracterização e análise crítica das estruturas organizacionais, geradas processualmente, na área de conhecimento de dança, de natureza cultural.

O que se propõe aqui é o estudo do conceito de *cyborg* proposto por Haraway (1985) para a proposição do conceito de corpociborgue na dança, enquanto resultado do processo de virtualização do corpo na dança (LÉVY, 2006). A virtualização do corpo é o resultado de um processo interativo (LEMOS, 2004), cibernético (WARNER, 1956) e líquido (BAUMAN, 2000) entre o que somos, aprendemos, transformamos e o que produzimos artisticamente. Do corpo virtualizado temos um hipercorpo (LÉVY, 1996), híbrido (PIMENTEL, 2008), que aqui chamamos de Corpociborgue.

Esse tema insere-se no debate absolutamente atual sobre corpo, dança e tecnologia. Sua relevância está implicada na nossa produção artística, enquanto artistas interessados na simbiose dança e tecnologia. Considerando ainda o desenvolvimento exponencial das novas tecnologias, essa pesquisa lança as bases para processos artísticos que serão amplamente estudados, com a difusão de novas tecnologias digitais que estão por vir.

Dentro dessa perspectiva, a presente dissertação parte da hipótese que o processo de virtualização do corpo na dança é resultado de um movimento contemporâneo geral que caminha para o virtual, a condição contemporânea que habitamos apresenta um corpo reinventado (LÉVY, 1996), o qual chamamos de corpociborgue, pois:

a) Do *cyborg* de Haraway (1988) extraímos o corpo irônico, efervescente (BANNES, 1999), emancipado, decidido a romper com oposições entre natureza e cultura e interfaceado por tecnologias, que, de certa forma, estão no centro das questões ciborguianas, assim, a proposição do conceito corpociborgue está ligado à ideia de redes (LÉVY, 1999). Para Haraway (1988), essas redes estão dentro de nós, somos formados por uma coleção de redes, recebendo e fornecendo informações, em diálogo com outras redes que formam o nosso mundo.

b) Se o corpo virtualizado atualiza o modo de estar no mundo, o corpo virtualizado que dança, atualiza a produção de dança no mundo, fazendo imergir múltiplas categorias do corpociborgue na dança. No tocante ao corpo, o corpociborgue é o corpo que convive com as

[11] Professora titular da Escola de Dança da Universidade Federal da Bahia, Examinadora interna da Qualificação, convidada pelo Programa de Pós-Graduação em Dança.

indisfarçáveis transformações da cibercultura, sendo afetado em todas as suas dimensões: do físico-fisiológico ao sensório, afetivo e mental. Tais categorias desenham o "estado da arte" da dança contemporânea.

A metodologia dessa pesquisa é de natureza qualitativa, exploratória do ponto de vista dos objetivos (GIL, 1991). Os objetivos dessa pesquisa foram, portanto, analisar o conceito de "virtualização" e "atualização", segundo Pierre Lévy (1996), e correlacionar esses conceitos ao processo de "virtualização do corpo", também estudado por Lévy (1996); propor o conceito de corpociborgue, com base nos estudos de *cyborg*, de Donna Haraway (1987); e para concluir, apresentar cinco categorias do corpociborgue na dança, ilustrando teoricamente o tema a partir de obras artísticas selecionadas.

Essa pesquisa envolveu diferentes procedimentos técnicos, como a pesquisa bibliográfica e o levantamento de questões ao longo da escrita. Livros, vídeos, páginas da internet, textos não acadêmicos e fotos estão contidos nessa pesquisa, e, portanto, fazem parte do arcabouço teórico.

Nessa dissertação procuramos discutir as características do mundo contemporâneo e contribuir para a produção teórico-prática em dança. O desenvolvimento dessa pesquisa foi oportuno para propormos uma abordagem crítica e reflexiva sobre o corpo na contemporaneidade, bem como a consolidação da dança enquanto área de conhecimento.

Essa dissertação referencia-se na compreensão do corpo como estado transitório das relações com o meio, que se reorganiza a partir de trocas com o ambiente, modificando permanentemente sua história e, por conseguinte, seu texto. Enquanto interlocutoras dessa dissertação, presumimos que esse é um estudo aberto.

O desafio aqui não é escrever. É ser autor de um estudo aberto a vácuos e questões pouco respondidas. Aproximamos nosso entendimento de autor, com vista ao argumento de Foucault (1996). Entendemos o autor não como indivíduo que pronunciou ou escreveu um texto, mas como princípio de agrupamento de discurso, como unidade e origem das suas significações (FOUCAULT, 1996, p. 9).

Começamos, então, a escrever, uma escrita responsável, embora incompleta. A elaboração desse estudo partiu de questionamentos em relação aos conceitos de corpo, que permearam nossas experiências no campo acadêmico. Dança, escrita, corpo. Assim, surge essa dissertação: no trânsito das relações com o ambiente. A diversidade de entendimentos acerca das mudanças paradigmáticas, da interação dança-tecnologia foi o pano de fundo das questões que deram origem ao projeto inicial dessa dissertação. Ao entender que a pesquisa

científica é sempre um processo em construção, assumimos um novo desafio: investigar as categorias do corpociborgue na dança.

INTRODUÇÃO

A presente dissertação é o resultado de uma pesquisa realizada no âmbito do Programa de Pós-Graduação em Dança da Universidade Federal da Bahia (UFBA). Essa pesquisa integra os estudos que temos realizado junto ao *Elétrico* – Grupo de Pesquisa em Ciberdança (CNPq), e segue o objetivo comum de pesquisar a dança contemporânea na vertente que se apropria das novas tecnologias de comunicação e imagem, evidenciando o uso de novas tecnologias como ferramentas disponíveis para a produção artística e pedagógica em Dança, ampliando perspectivas aos coreógrafos, bailarinos, professores e interessados na pesquisa do corpo.

Esta pesquisa deriva de um conjunto de experiências teórico-práticas que incluem leituras, produções artísticas, participações em eventos científicos, orientações pedagógicas, encontros com o grupo de pesquisa, dentre outros que compõem o corpo desse trabalho. Tivemos, ao longo desse mestrado, a oportunidade de aproximar as questões da dança a uma abordagem contemporânea de estudar o corpo, além de desenvolver uma reflexão sobre os dualismos modernos em sua tendenciosa decadência acadêmica.

O objetivo desse trabalho é fundamentar e refletir, a partir de Pierre Lévy (1996), sobre o processo de virtualização contemporânea do corpo na dança, que fundamenta, juntamente com Donna Haraway (1988), a proposição de corpociborgue. Por assim dizer, nosso objetivo central é analisar os múltiplos corposciborgues na dança que são frutos do processo de virtualização do corpo.

Para isso, torna-se necessário estudar o conceito de "Virtualização", de Lévy (1996), e aplicá-lo aos estudos sobre o corpo. Para Lévy, a virtualização é um dos vetores da realidade, e não o contrário dela; o processo de virtualização amplia a condição de espacialidade e temporalidade do corpo; o corpo virtualizado é o corpo reinventado.

O corpo imerso na contemporaneidade foi analisado a partir do conceito de *cyborg* de Donna Haraway (1988). Nessa perspectiva, do corpo virtualizado, propomos o conceito corpociborgue. Serão descritas três categorias do corpociborgue na dança, e apresentamos experiências que exemplificam essas categorias a partir de importantes coreógrafos, como Maya Deren, Isabelle Choinière, Ivani Santana; grupos de dança como Palindrome Inter.media Performance Group, Troika Ranch Theater, e o Elétrico – Grupo de Pesquisa em Ciberdança; pioneiros nas categorias de virtualização do corpo, como Loie Füller, Merce

Cunningham e os *performers* da Judson Dance Theater. Ao tratarmos sobre a virtualização do corpo na arte, estudamos *performers* como Stelarc[12], Orlan[13] e Oskar Schlemmer[14].

O referencial teórico prioritário dessa pesquisa vem da bibliografia indicada pela professora Ludmila Pimentel para as disciplinas DANA27 – Análise de configuração de Dança e DANA31 – Poéticas Tecnológicas na Dança. Pimentel parte do conceito do corpo híbrido na dança para estudar as transformações da linguagem coreográfica em simbiose com as tecnologias digitais. Os principais motivadores teóricos para essa pesquisa são Pierre Lévy (1996), para o estudo da virtualização do corpo, e Donna Haraway, para a construção do conceito corpociborgue (1987). Foram também utilizados alguns dos principais teóricos da cultura contemporânea, como Lúcia Santaella, Marshall McLuhan, Marc Augé, Zigmund Bauman, André Lemos, entre outros, que nos auxiliam a compreender a condição contemporânea do corpo, multiplicado, híbrido, virtualizado, potencializado e cheio de excessos.

Estudar as categorias de corposciborgues na dança é importante, pois diz da emergência dos novos fenômenos do mundo, em trânsito processual entre corpo e cibercultura. Percebemos que a dança está se reconfigurando no espaço urbano, das novas associações outros corpos têm surgido: se a complexidade do corpo contemporâneo exige condições adaptativas, para além das condições biológicas, é imprescindível que se descreva aqui quais condições são essas e como elas são refletidas no corpo do artista. Portanto, podemos dizer que esse é um conceito construído, e por isso está associado ao espaço-tempo que o corpo transita, dependente das relações com o meio, a partir de um determinado contexto histórico.

Diante do objetivo exposto acima, e dos conceitos sobre "virtualização" (LÉVY, 1996), "*cyborg*" (HARAWAY, 1985), e do considerável aumento da inserção da tecnologia digital na vida humana (SANTAELLA, 2007), como veremos a seguir, queremos responder as seguintes perguntas da pesquisa:

a) Sabendo que a virtualização do corpo é uma característica da sociedade contemporânea (LÉVY, 1996), como o corpo que dança tem refletido esse processo? Como os processos de atualização/virtualização do corpociborgue vêm modificando o fazer artístico em dança?

---

[12] Disponível em: <http://stelarc.org/_.swf>. Acesso em: 10 nov. 2012.
[13] Disponível em: <http://www.medienkunstnetz.de/artist/orlan/biography/>. Acesso em: 20 nov. 2012.
[14] Disponível em: <http://www.schlemmer.org>. Acesso em: 10 nov. 2012.

b) Como sustentar a afirmação de Haraway (1986) quando diz que somos todos ciborgues? Em quais obras artísticas contemporâneas compreendemos que a dança vem sofrendo mutações em consequência dos avanços tecnológicos?

c) Qual é o limite para a transformação do corpo do artista?

Segundo Fabiana Brito (2008), "cada dança expressa um modo particular do corpo conduzir a tessitura da sua rede de referências informativas, a partir das quais o seu relacionamento com o ambiente pode instaurar novas sínteses de sentidos[15]". Para tratarmos da dança que se desenvolve na contemporaneidade, em associações com as novas tecnologias de comunicação e imagem, dividimos essa pesquisa em três capítulos, que seguem a seguinte estrutura:

No capítulo I, intitulado *Corpo na contemporaneidade: o conceito de corpociborgue*, situamos o corpo imerso na cibercultura e o caminho traçado das gerações tecnológicas; assumimos também as questões da construção das corporalidades pelos excessos e a proposição do conceito corpociborgue. Apresentamos o corpo que sobrevive no ciberespaço e habita o não-lugar, como premissas teóricas para os estudos do corpociborgue na dança.

No capítulo II, *A virtualização/atualização contemporânea do corpo*, estudamos o processo de virtualização do corpo, segundo Pierre Lévy, e apresentamos artistas contemporâneos que ilustram o conceito. Compreendemos que ao propormos o conceito de corpociborgue estamos atualizando o conceito de *cyborg* de Haraway (1985) e estamos atualizando e virtualizando a dança com base na proposição filosófica das categorias de virtual e atual de Lévy (1996).

No capítulo III, intitulado *Categorias de corposciborgues na dança*, apresentamos quatro categorias de corposciborgues, que se constroem a partir da simbiose da dança com as novas tecnologias de comunicação e imagem, o que impulsiona diferentes processos criativos, todos frutos dos processos de virtualização do corpo. São elas: os corposciborgues na videodança, os corposciborgues criados com *softwares* interativos, os corposciborgues na dança telemática, e, por último, os corposciborgues construídos com as mídias móveis.

Captar o pensamento contemporâneo, realçar o caráter inovador da dança contemporânea, com o espírito de síntese que o anima, é o propósito desse projeto. Para isso, sugere a virtualização/problematização do corpo, da perspectiva da coevolução de processos em que se constroem relações comunicacionais que reúnem informações de distintos tempos,

---

[15] "Pode-se pensar a dança como uma configuração artística formada pelo corpo que, ao expressar certo regime, de organização do conjunto de instruções técnico-corporais e princípios compositivos adotados, explicita, também, as condições ambientais que permitiram um tal conjunto estabilizar-se como regime ou padrão cognitivo emocional" (BRITTO, 2008).

em sua historicidade. Desenvolvendo, ainda, habilidades reflexivas e propositivas em relação aos materiais da cultura e das artes, com rigor ético, ultrapassando as dicotomias real *versus* virtual, corpo *versus* mente, dança *versus* tecnologia e teoria *versus* prática.

Pirâmides do Egito, primeira.
Farol de Alexandria, segunda.
Jardins suspensos da Babilônia, terceira.
O Templo de Ártemis, quarta.
A estátua de Zeus, quinta.
O Mausoléu de Halicarnasso, sexta.
O colosso de Rodes, sétima.
Descobriu-se mais uma maravilha do mundo antigo,
tão poderosa que foi capaz de durar anos sem desaparecer:
A maquiagem.
Pó/Base/Corretivo a oitava maravilha do mundo!
Do poema, *A oitava maravilha do Mundo*, autoria própria.

CAPÍTULO I - CORPO NA CONTEMPORANEIDADE: O CONCEITO DE CORPOCIBORGUE

1.1 CORPO, FENÓTIPO DA CULTURA

Entre os temas mais constantes do século XX, acima das dicotomias da Modernidade, encontram-se os questionamentos sobre os limites do corpo, suas mudanças e agenciamentos. Pela palavra "corpo" queremos designar um organismo vivo consciente, um organismo midiático comunicacional complexo.

O corpo se tornou foco privilegiado nos estudos das ciências humanas, provavelmente por ser o principal fenótipo da cultura de uma época, ou, como afirma a professora Lucia Santaella (2004), o sintoma de uma cultura. Estamos falando do caráter mutável do corpo em transição perene, o corpo produtor da cultura. Um sistema auto-organizativo com capacidade de responder à mudança, por meio de troca de informação, que se adapta a ambientes novos ao passo que o modifica.

Os fenótipos são as características observáveis de um organismo. É o resultado de uma série de acordos entre informações genéticas, fatores ambientais e o ambiente. Para Berger (2006), o corpo é um reflexo da sociedade que articula significados sociais e não apenas um complexo de mecanismos fisiológicos. Metaforicamente, o corpo será assim como uma tela, o lugar da visibilidade de códigos de condutas, de regras estéticas e do próprio gosto cultural.

Michel Foucault (1926-1984) é um importante pesquisador que analisou a relação do corpo com as estruturas de poder e os discursos acerca do corpo, de acordo com a temporalidade cultural. A partir da obra *Vigiar e Punir* (1975), a primeira análise de Foucault diz do corpo do século XVII, tempos de extrema repressão. Com a metáfora do corpo-máquina, Foucault explica a disciplinarização do corpo em fábricas, escolas, hospitais e casernas. Nesse sentido, máquina diz do corpo adestrado, sem direitos, uma espécie de autômatos humanos. A segunda análise de Foucault incide no corpo do século XVII, a que chamou de corpo-espécie[16].

É no domínio do desenvolvimento da era industrial, no aparecimento das grandes instituições, que se configura a "sociedade disciplinar" de Foucault (1977). "A sociedade

[16] "O corpo atravessado pela mecânica do vivente é suporte para produtos biológicos" (GREINER, 2005, p. 55).

disciplinar" é um dos cenários em que a sociedade capitalista impõe certas condições à subjetividade. Disciplinar o corpo dentro de uma racionalidade da regra de equivalência generalizada é, via de regra, impor limites ao corpo.

Os dualismos, que têm servido de fundamento ao pensamento ocidental, são reflexos de uma perspectiva linear, gerados "a partir de uma série de pressupostos subjacentes e desenvolvidos ao longo de vários séculos desde o Renascimento, passando pela Revolução Francesa, até a atualidade" (NAJMANOVICK, 2001, p. 7). Se a Modernidade, instaurada por René Descartes[17] (1596-1650), fundou a concepção do homem que compreende e produz a partir da dicotomia corpo e mente, o sujeito aqui apresentado opera a reintegração do corpo, enraizando-o na condição bio-psico-social-virtual e política.

A hipótese da virtualização do corpo na contemporaneidade parte de conceitos que não se utiliza da dicotomia mente/corpo, natureza/cultura, natural/artificial, real/virtual, que teimam em existir e vagam nos discursos cotidianos, trazidos por afirmações gerais do uso comum da língua portuguesa.

Edgar Morin[18], ao postular a Epistemologia da Complexidade (1999), levou em consideração "o estudo do pensamento complexo[19]": etimologicamente, complexidade[20] é definida como aquilo que está tecido junto, aquilo que está ligado. Por esta via é possível compreender que todas as coisas no mundo, tal como a ideia de rede, estão interligadas, em constante troca e transformação na cadeia evolutiva. Portanto, o corpo pode ser entendido como um sistema em interação e coevolução com o mundo. É impregnado pelo mundo e está implicado no seu ambiente, ao mesmo tempo em que passa a impregná-lo. Um está implicado no outro e, de acordo com Santana, "tal implicação ocorre porque o equipamento perceptivo do indivíduo opera de acordo com as informações com as quais lida, condicionando, assim, o mundo que ele (o indivíduo) pode descrever" (2006, p. 32). A proposta é pensar uma mente corporalizada e um corpo cognitivo emocional. Esse entendimento nos auxilia a compreender o conceito de corpociborgue: capaz de produzir, refletir, escolher, construir extensões e tecnologias de produção de linguagens.

---

[17] René Descartes, considerado pai da filosofia moderna, dividiu a realidade em duas partes: *res cogitan* (o estudo da mente e consciência) e *res extensa* (o estudo da matéria). Ele também sugeriu a glândula pineal, localizada atrás da terceira cavidade do cérebro, como o canal de intercessão e comunicação entre a mente e o corpo. Foi também um importante matemático, que desenvolveu o plano de coordenadas cartesianas, estudado até os dias atuais.

[18] Um renomado antropólogo, sociólogo e filósofo francês nascido em 1921.

[19] Ver em: MORIN, Edgar. **Introdução ao pensamento complexo**. 3. ed. Tradução de Eliane Lisboa. Porto Alegre: Sulina, 2007.

[20] Do Latim, *Complexus*.

Morin (1999) considera que as redes de relações tecidas, tanto no mundo físico quanto no social – e nós acrescentamos, também, o mundo virtual –, nos leva à compreensão do corpo humano pela via da complexidade. Uma complexidade que se constrói virtualizando as dimensões corporais através da comunicação, das linguagens e das tecnologias. Sob a condição do *princípio autogerativo*[21], que desenvolve uma noção cibernética, o corpo designa um processo organizador (retroativo) fundamental e múltiplo no universo físico, desenvolvido no universo biológico e virtual, que permite conceber a organização da percepção e a organização do pensamento, advindos de uma determinada cultura (MORIN, 1999, p. 125).

Além disso, essas redes também estão dentro de nós. A bióloga Donna Haraway[22] ressalta como os nossos corpos são nutridos diariamente por produtos industrializados, reorganizados a partir da ingestão de drogas e alteradas por cirurgias e procedimentos médicos: "A verdade é que estamos construindo a nós próprios, exatamente da mesma forma que construímos circuitos integrados" (HARAWAY, 2009, p. 24). A rede que tece o sentido perceptível, emotivo e móvel também tece o corpo no sentido social e cultural, mas é claro que há uma terceira dimensão atravessando tanto o primeiro quanto o segundo: "a das relações tecnológicas, das simbioses do corpo e as tecnologias" (IHDE *apud* SANTAELLA, 2004, p. 10).

Diante dos discursos sobre a natureza do corpo encontram-se questionamentos sobre as duvidosas fronteiras entre o público e o privado, o natural e o artificial, o orgânico e o inorgânico, a vida e a morte, a presença e ausência, a atualidade e a virtualidade (SANTAELLA, 2004). Para Santaella (2004), o corpo, a partir do século XX, surge intensamente problematizado, por duas razões: de um lado temos as mudanças paradigmáticas das escolas filosóficas a partir de uma releitura da sociedade moderna, do outro lado temos os avanços da engenharia genética, da medicina, das tecnologias de informação e a multiplicação crescente das imagens do corpo na mídia. Se para Santaella (2004) os artistas pretendem anunciar a nova antropomorfia da reconstituição do corpo humano contemporâneo, o corpo do artista, inundado de sensibilidade, pretende ser/estar fenótipo da cultura, carregando imagens e informações que indicam seu estado de existir.

---

[21] Trata-se de uma ideia para conceber a autoprodução e a auto-organização: "um processo em que os efeitos ou produtores são, ao mesmo tempo, causadores e produtores no próprio processo, sendo os estados finais necessários à geração dos estados iniciais" (MORIN, Edgar. **O método 3**: O conhecimento do conhecimento. Porto Alegre: Sulina, 1999). Segundo Edgar Morin, a concepção complexa do cérebro humano é desenvolvida a partir de três macro-princípios: o princípio dialógico, o princípio autogerativo e o princípio holo (gramático/scópido/nômico).

[22] Donna Haraway é uma importante e motivadora teórica das principais contribuições dessa dissertação. Seus conceitos são apresentados nos capítulos que se seguem nesse trabalho.

Santaella diz que "desde as vanguardas do início do século XX a centralidade do corpo nas artes foi gradativamente se intensificando" (2004, p. 79). Comungando com essa compreensão que a historiadora da dança Sally Banes (1999) escreve, em seu livro *Greenwich Village 1963: avant-garde performance e o corpo efervescente* (1999), sobre a geração dos jovens artistas[23] ascendentes da década de 1960, que ocupou uma nova posição tanto no mundo artístico – em veículos de comunicação de massa, do teatro da Off-Off -Broadway até *happenings*, dança, cinema e artes visuais – como na cultura americana em geral. Foi em 1963 que tais manifestações artísticas atingiram seu ponto culminante, porém é importante compreender que as atividades de 1963 tiveram suas raízes na década de 1950 e anterior a essa, remontando à vanguarda europeia das décadas de 1910 e 1920 (BANES, 1999).

As inovações tecnológicas oferecidas, principalmente a partir do século XX, proporcionaram maior velocidade ao processo de transformação da sociedade, da cultura e das linguagens. A Revolução Industrial está no topo da lista ao falarmos sobre mudanças e transformações. Isso porque, juntamente com as tecnologias de produção de consumo e o avanço do capitalismo, surgem também as tecnologias de informação e comunicação, que ampliam a capacidade humana de comunicação e, consequentemente, de produção de linguagens. Acreditamos que a aceleração das descobertas científicas e tecnológicas vem afetando profundamente nossas habilidades para observar, interpretar, transformar e manipular as ações corporais. Sob efeito de uma crescente complexidade tecnológica o corpo, assim como a sociedade, está passando por modificações tão intensas que modificam também os seus estados corporais, afetando as dimensões emotiva, perceptiva, social e cultural.

Não se deve negar, ou mesmo subestimar, a profunda mudança que o advento da tecnologia produziu na condição corporal humana. A esse estado social o sociólogo Zigmund Bauman[24] denomina *Modernidade Líquida* (2001), pois, ao falar sobre os líquidos, Bauman se refere aos processos incertos que rondam as condições fluidas e contraditórias das complexas sociedades contemporâneas. Ainda sobre a Modernidade, o professor e pesquisador André Lemos[25] (2004) estuda os processos de reconfigurações das cidades após o predomínio do uso das tecnologias no cotidiano, analisa as principais transformações pelas quais passa o espaço urbano e descreve sobre as cidades inseridas na cibercultura, denominando-as de "cidades-

---

[23] Ver capítulos II e III.

[24] Autor de renome internacional, nascido na Polônia em 1925, Zygmunt Bauman é conhecido da recente sociologia humanística, seus livros abordam temáticas relacionadas à complexidade e diversidade da vida humana.

[25] Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Bahia, Pós-Doutor pela University of Alberta e McGill University, Canadá, 2007-2008. Autor de diversos artigos nacionais e internacionais sobre cibercultura.

ciborgue” [26] . Já o antropólogo Marc Augé [27] nos apresenta o conceito de “supermodernidade[28]”, o uso do prefixo super é para dar conta do sentido de acentuação da Modernidade. Segundo Augé, para compreendermos a atualidade é preciso somar-se a ela a figura do excesso, a superabundância dos fatos nos conceitos de tempo e espaço.

Estamos vivendo o estado fluido, não estruturado e imerso na convergência contínua da “Modernidade líquida”, que reorganiza as “cidades-ciborgues” continuamente. Essa transformação se revela na “supermodernidade” sob forma de excessos, em todos os atos humanos, virtualizando corpos, linguagens e inteligências. Essas são as caraterísticas observáveis[29] da cultura contemporânea, sua forma, seu comportamento: seu fenótipo.

O estado de outrora, percebido a partir das dicotomias pretensamente estáveis, pretende estar sucumbido, sobretudo nos estudo em que o corpo nas artes é o foco da pesquisa. Jaz à sociedade disciplinar, e saudar-se-á a sociedade descentrada, no limítrofe das fronteiras corpo-máquina.

Para Santaella (2007), a simbiose corpo-técnica-linguagem pode ser observada segundo cinco gerações tecnológicas com base nos meios de comunicação e as linguagens que eles geram. Estamos vivenciando a quinta geração das tecnologias comunicacionais. Entendemos que essa geração, denominada “tecnologias da geração contínua”, atualiza as gerações anteriores, em um processo lógico e ininterrupto de trocas. Uma nova geração tecnológica atualiza e não elimina a anterior, a atualização “é criação, invenção de uma forma a partir de uma configuração dinâmica de forças e finalidades” (LÉVY, 1999, p. 71).

A primeira geração denominada “reprodutibilidade técnica” (SANTAELLA, 2007), colocou em evidência as tecnologias do reprodutível. Aqui surgem os meios de comunicação de massa eletromecânicos (jornal, foto e cinema), tão explorados pela vanguarda artística do século XX. Temos aqui o diálogo entre cultura escrita e cultura impressa, foi Walter Benjamim que sugeriu o nome dessa geração ao escrever o ensaio *A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica* (2000). A partir desse ensaio, os estudos de Benjamim alcançaram grandes repercussões ao discutir a fotografia, numa ampla dimensão política. Segundo Santaella, “essas linguagens lançaram as sementes da cultura de massa, introduziram o automatismo e a mecanização da vida” (2007, p. 195), introduzindo alguns princípios como o da serialização, mecanização e automatismo.

---

[26] LEMOS, André. **Cidade-ciborgue**: A cidade na cibercultura. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/cidadeciborgue.pdf >. Acesso em: 01 out. 2012.

[27] Etnólogo francês nascido em 1935, Augé criou um dos principais conceitos para a Sociologia da Modernidade, o não-lugar.

[28] AUGÉ, Marc. **Não-lugares:** introdução a uma antropologia da supermodernidade. Campinas: Papirus, 1994.

[29] Leia-se físicas.

Em seguida, vieram as “tecnologias da difusão”, da segunda geração, tão estudas por Theodor Adorno e Max Horkheimer, que definiram o conceito de “indústria cultural”[30] e observaram o alastramento da comunicação a partir dos meios de comunicação eletromecânicos, tais como o rádio, telégrafo e a televisão, tecnologias difusivas responsáveis pela consolidação da cultura de massa[31]. A televisão tornou-se o meio mais visado naquele período, afinal, ela *atualiza e virtualiza* as informações numa melhor transmissão, aguçando as percepções do corpo. Já a terceira geração das “tecnologias do disponível” são tecnologias de pequeno porte que permitiram ações inovadoras para a época, tais como andar pelas ruas com um *walkman* no ouvido, gravar um programa de televisão para assistir depois (videocassete), ouvir música no carro, escolher o canal da TV a cabo com o controle remoto, juntamente com a expansiva indústria de filmes em vídeos para serem alugados em videolocadoras etc.

> Com isso, intensificaram-se sobremaneira os casamentos e misturas entre os meios de comunicação e entre as linguagens que por eles transitam, misturas essas que passaram a funcionar como um multiplicador das mídias. Dessa multiplicidade, resultou a intensificação da tendência para a hibridização de linguagens que se encontrava, por exemplo, nos suplementos literários ou culturais especializados em jornais e revistas, por exemplo, nas revistas de cultura e de arte, no jornalismo radiofônico, telejornal, etc. (SANTAELLA, 2007, p. 126).

Essa multiplicidade, descrita em Santaella, fez surgir um tipo de cultura “muito misturada”, denominada de “cultura das mídias”. A principal característica da cultura das mídias é a possibilidade de escolha e o consumo mais individualizado de mensagens, em oposição ao consumo massivo (homogeneização da informação). Atendendo a necessidades mais personalizadas, individualizadas, de emissão e transformação de signos de origens variadas, de estratos culturais diversificados.

A cultura das mídias determinou uma nova ordem cultural na humanidade, “arrancou o receptor da inércia da recepção de mensagens impostas de fora e começou a treiná-lo para a busca da informação que busca encontrar” (SANTAELLA, 2007, p. 125). Por assim dizer, “a cultura das mídias constitui-se em um período de passagem, de transição, funcionando como uma ponte entre a cultura de massa e a mais recente cibercultura” (*Idem, ibidem*).

A “tecnologia do acesso”, da quarta geração, está relacionada ao surgimento da Internet; “um universo de informação que cresce ao infinito a passos largos e se coloca ao

---

[30] Conceito criado para designar a situação da arte na sociedade capitalista industrial.

[31] Segundo Santaella, “os indivíduos constituem-se como massa, não por estarem ligados pela presença em um mesmo local físico, mas por adquirirem experiências similares através dos meios de comunicação, sem que compartilhem contextos similares de vida” (SANTAELLA, 2007, p. 124).

alcance da ponta dos dedos” (SANTAELLA, 2007, p. 198). O acesso é o traço mais marcante desse espaço virtual, que passou a ser chamado “ciberespaço” logo depois que o escritor Willian Gibson, em 1984, o batizou, “é um espaço que está em todo lugar e em nenhum lugar, no qual praticamos e produzimos eletromecanicamente” (SANTAELLA, 2007, p. 198).

A autora supracitada comenta que as gerações tecnológicas não ocorreram por saltos. Todo ambiente urbano adquiriu um novo desenho como resultado da interferência e intromissão do virtual na vida. Assim, vivemos a quinta geração das tecnologias comunicacionais: as “tecnologias da conexão contínua”. Essa geração de tecnologias é constituída por "uma rede móvel de pessoas e tecnologias nômades que operam em espaços físicos não contíguos" (SANTAELLA, 2007, p. 198). É nesse viés que a expressão “cultura da mobilidade” pode estar colocando o uso da expressão “cibercultura” em segundo plano. Embora ambas tenham sido fruto do progresso das tecnologias digitais, a cultura da mobilidade descreve a explosão das redes e a emergência indisfarçável da cultura do virtual. E virtual, não é sinônimo de digital, muito menos, de ilusório, como veremos a seguir. Além disso, Santaella aponta que a cultura da mobilidade, mistura o espaço de “ciber” com o espaço físico, em uma nova proposta chamada pela autora de “espaços intersticiais”[32].

É preciso esclarecer, também, que o surgimento de uma nova geração técnica/tecnológica não elimina as anteriores. A pintura não desapareceu com o surgimento da fotografia, assim como o livro não desapareceu com a explosão do jornal, na verdade, a cultura do corpo humano é cumulativa[33] e interativa.

Da intrínseca relação corpo-cultura é possível perceber os diferentes corpos durante o transcurso do tempo. E, como decorrência da própria mudança cultural, o corpo ganha novas possibilidades de compreensão. Compreender essas mudanças como resultados dos processos relacionais do corpo é perceber que entre o corpo e a cultura instaura-se uma relação coadaptativa. Nessa condição, o corpo pode ser interpretado como um fenótipo da cultura, próximo ao conceito de “fenótipo estendido” de Richard Dawkins (1982). Em síntese, a expressão “fenótipo estendido”, de Dawkins, diz respeito aos resultados das relações coevolutivas entre corpo e ambiente – natureza e cultura. Dizemos que o corpo é o fenótipo da cultura, pois, “em cada período histórico, a cultura fica em domínio da técnica ou da tecnologia de comunicação mais recente” (SANTAELLA, 2007, p. 130).

---

[32] Ver capítulo 2.

[33] “Evolução cultural cumulativa”, esse processo ficou conhecido como “efeito catraca”, estudado pelo psicólogo Michel Tomasello (1999). Ver em: TOMASELLO, Michael. **Origens culturais da aquisição do conhecimento humano**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

1.2 O CORPO, SOBREVIVENTE DO CIBERESPAÇO: HABITANTE DO NÃO-LUGAR

Em meados dos anos 90 ocorreu uma grande transformação na relação do artista com o seu corpo, não apenas transformações em seu próprio corpo[34], mas o corpo, em geral, começou a se insinuar a partir da explosão das redes telemáticas de comunicação. Segundo Jones (2000 *apud* SANTAELLA, 2004, p. 74), a maior parte dos artistas que ficaram famosos na década de 90 dispôs de tecnologias multimídias, fotográficas e instalações, tentando explorar o corpo e a subjetividade como tecnologizados, não fixáveis na sua identidade.

Em Bauman (2001) o autor emprega a metáfora da liquidez para caracterizar o estado da sociedade moderna. Outrora denominada *sociedade sólida*, a *Modernidade líquida* caracteriza o estado fluido das condições da contemporaneidade. A principal característica dos líquidos é a sua capacidade de adaptação, mudança e a incapacidade de manter-se em uma única forma. Bauman propõe *Modernidade líquida* como um conceito mais adequado para dar sentido às alterações tão contínuas da modernidade, afinal, "os fluidos se movem facilmente, fluem, escorrem, esvaem-se, respigam, transbordam, borrifam, pingam, são filtrados e destilados, diferentemente dos sólidos, não são facilmente contidos" (BAUMAN, 2001, p. 8).

Segundo Santaella (2007), o advento da *Modernidade líquida* produziu profundas mudanças na condição humana. O corpo habita o ciberespaço, uma estrutura líquida e flutuante. Assim, a geração de tecnologias comunicacionais é constituída por uma rede móvel de pessoas em espaços não contíguos. É um espaço que está em todo lugar, e em nenhum lugar, no qual praticamos e produzimos eletromecanicamente.

Cibercultura é o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço (LÉVY, 2000). É importante mencionar um tipo de espaço que não está separado da vivência, mas a ela se entrelaça: os espaços da comunicação. Já era difícil deixar de perceber esses espaços no auge da geração da "reprodutibilidade técnica"[35], e, com a emergência da cultura das mídias, sua visibilidade se tornou inquestionável. Diante das *tecnologias do acesso*, as redes fizeram nascer o espaço virtual, global, sustentado e acessado pelos computadores, o qual chamaremos aqui de ciberespaço.

---

[34] Não se trata mais estritamente do corpo do artista, como nas décadas entre 50 e 70, mas de projetos voltados para o corpo inserido em uma cultura híbrida, tecnologicamente modificada.

[35] Jornal, fotografia e cinema.

Nesse momento, necessitamos refletir sobre o conceito de ciberespaço. O termo ciberespaço[36] foi criado por William Gibson (1948) em 1984 e pretende dar conta do espaço que as redes fizeram nascer: virtual, pluridimensional, sustentado e acessado, eis o espaço da virtualidade. O ciberespaço é

> um espaço que não apenas traz, a qualquer indivíduo, situado em um terminal de computador, fluxos ininterruptos e potencialmente infinitos de informação, mas também permite comunicar-se com qualquer outro indivíduo em qualquer outro ponto da esfera terrestre (SANTAELLA, 2007, p. 176).

O ciberespaço pode proporcionar uma das características mais fundamentais da sociedade pós-moderna, a otimização do tempo a partir da possibilidade da anulação da distância. Santaella (2007) diz, ainda, que embora o termo ciberespaço tenha surgido junto com a explosão da internet os sentidos de ambas as palavras não são completamente coincidentes. O ciberespaço não é sinônimo de internet. O ciberespaço está umbilicalmente ligado às mudanças culturais, sociais e políticas induzidas pela globalização. Estudar com o auxílio de uma vídeo-aula, consultar o saldo de uma conta bancária por telefone, comprar acessórios com um cartão de crédito são atividades rotineiras desenvolvidas no âmbito do ciberespaço. O termo ciberespaço deve ser utilizado para se referir a todas as entidades que têm a sua existência nas redes de telecomunicação, mediadas por computador. O conflito acontece, e é na internet que os fluxos informacionais que acontecem no mundo se tornam mais visíveis.

O que caracteriza prioritariamente o ciberespaço é a habilidade para simular ambientes dentro dos quais podemos interagir, ambientes que só funcionam a partir do agenciamento do visitante com o virtual. São quatro os verbos que Santaella (2007) usa para ilustrar o que emerge no ciberespaço: o primeiro é *disponibilizar*, o segundo é *expor-se*, o terceiro é *trocar* e o quarto será *colaborar*.

Livre das coerções habituais, em um mundo simplificado cujas chaves são fáceis de manipular, o viajante virtual reconhece realmente um outro mundo, fisicamente se sente como num mundo sem carne. Diante da tela do computador, em alta conexão de dados (internet), o indivíduo é como um astronauta autônomo que navega pelo ciberespaço, seu corpo é atualizado em processamentos lógicos que a rede proporciona, assim, o indivíduo pode virtualizar seu corpo e atualizá-lo em outro, vivendo uma nova identidade, mergulhando em outra dimensão de realidade.

---

[36] C*yberspace*, como foi prioritariamente cunhado por Willian Gibson durante a escrita do romance *Neouromancer*, em 1984.

No ciberespaço o corpo se liberta das coerções de identidades, metamorfoseia-se, de forma provisória ou permanente, sem temer que o tempo atual o desminta. Segundo Le Breton (2003), a rede favorece uma pluralidade de “eus”, “o ciberespaço é um instrumento de multiplicação de si, uma prótese de existência” (LE BRETON, 2003, p. 99).

Outro conceito que nos interessa para refletirmos sobre a condição contemporânea do corpo é o conceito de não-lugar, proposto por Marc Augé (1994). Um “não-lugar”, como propõe Augé, é caracterizado por todos os dispositivos e métodos que visam à circulação de pessoas, em oposição à noção sociológica de "lugar", isto é, à ideia de uma cultura localizada no tempo e no espaço. Para fazer parte desse espaço uma pessoa não precisa compartilhar o mesmo espaço físico do outro, pois se trata de um espaço híbrido, criado justamente pela fusão de lugares diferentes e desconectados (AUGÉ, 2007, p. 200).

O conceito de espaço é um dos temas fundamentais para o estudo do corpo na contemporaneidade. Direcionamos esse estudo para a explosão do universo digital que trouxe consigo o conceito de ciberespaço. A partir da difusão dos equipamentos móveis, o ciberespaço veio sendo mais requerido nos estudos sobre “lugar”, “não-lugar”, “território”, “desterritorialização”, “espaços fluidos”, “lugares da mobilidade” e todos os demais conceitos pertencentes ao campo semântico do espaço.

As vias aéreas, ferroviárias, autoestradas e os habitáculos móveis, ditos meios de transportes (aviões, carros, metrôs), os aeroportos, as estações aeroespaciais, os grandes centros comerciais e os hipermercados são exemplos de edificações elaborados para corresponder às multidões dinâmicas que emergem da cidade-ciborgue. Os projetos arquitetônicos surgem para dar conta da cultura da mobilidade, os novos projetos e edificações apresentam esteticamente uma rede de conexões de espaços, agrupamentos sociais efêmeros e cada vez mais numerosos. Dentro dessa rede de práticas e de espaços os lugares são, assim, redefinidos (LEITE, 2010).

Augé (1994) afirma que a mobilidade não cria espaços, mas sim “não-lugares”, uma vez que transforma os lugares em locais de passagens e trânsito provisório. Assim, todo lugar considerado vazio de identidade histórica, vivencial, cultural, sem intenção de relações afetivas entre indivíduos é um não-lugar. O não-lugar é um espaço simultâneo de solidão e diferença. Augé batizou de supermodernidade as figuras de excesso como mobilidades essenciais da contemporaneidade. São, pelo menos, três as transformações ou figuras de excesso que ela implica, diz Santaella (2007 *apud* AUGÉ, 2004, p. 173):

a) A superabundância factual e as dificuldades que essa coloca para o pensamento do tempo.

b) O excesso de espaço que é paradoxalmente correlativo ao encolhimento do planeta.

c) A figura do ego, que vem sendo debatida por filosofias e teorias de todos os calibres, o que indica a incerteza quanto à sua natureza.

As intervenções artísticas no espaço público começaram a ser constantes, influenciadas e determinadas pelo "não-lugar". Escapando de uma formação institucional convencional (circuito de museus ou galerias), os artistas garantiam uma proximidade com o público, implicados numa esfera pública, cotidiana e social. Na história da arte o reflexo da superabundância factual (o excesso) teve início em *Duchamp*[37], e continuou no *happening*, *Fluxus*[38] e *Acionismo*[39] dos anos 50 e 60, atingindo sua consolidação com *Body art*[40] dos anos 70 (obras artísticas serão ilustradas a seguir). Pensando em propostas singulares, o "não-lugar" refere-se a uma série de espaços indiferenciados que proliferaram na última década do século XX. O corpo, habitante do não-lugar, começa a ser encarado como um campo de oportunidade, com forte potencial de experimentação para desenvolvimento de trabalhos artísticos.

Dentre esses processos há lugar para atualizar e virtualizar as obras artísticas contemporâneas das artes do corpo, e isso é ampliado com o advento da internet, pois a sua instantaneidade se propõe como um não-lugar de acesso livre e ilimitado a todos.

Com a entrada do corpo na cibercultura o artista multiplica as formas de possibilidades para sua arte, o corpo passa a ser explorado em ambientes tecnologicamente refinados, tornando-se uma superfície intermidiática, um meio e uma mediação entre o presencial e o virtual, adquirindo uma nova dimensão multiplicada (SANTAELLA, 2004, p. 74).

A cibercultura é a cultura contemporânea marcada pelas tecnologias digitais. Estamos imersos nessa rede de existência integral, de sentidos e valores que existem a partir do cruzamento de milhões de computares que integram pessoas afastadas fisicamente e confundem as fronteiras do aqui e do agora. Segundo Lemos (2003), compreendemos a

---

[37] Marcel Duchamp (1887-1968) começou sua carreira como artista criando pinturas de inspiração impressionista, expressionista e cubista. Passou a incorporar material de uso comum nas suas esculturas. Em vez de trabalhá-los artisticamente, ele simplesmente os considerava prontos e os exibia como obras de arte. É o caso da obra denominada *Fonte*, um urinol comum, branco e esmaltado comprado numa loja de construção, e essa obra trouxe grandes questionamentos sobre o conceito de arte, com acentuada repercussão para sua época.

[38]Movimento que surgiu na década de 1960, teve Yoko Ono (1933) como uma das fundadoras e influenciou a vanguarda artística por mais de 30 anos.

[39] Grupo formado pelos artistas Otto Mühl (1925), Rudolph Swarzkogler (1940-1969), Gunter Brus (1968) e Hermann Nitsch (1938) que procuravam transgredir todos os tabus, realizando vídeos, pinturas e performances escatológicas e obscenas. Aparentemente inaceitáveis, tanto do ponto de vista moral quanto artístico, sua obras ganharam gradativamente status de vanguarda.

[40]Arte corporal, também é uma sub-categoria da performance, em que os artistas usam seu próprio corpo para fazer suas declarações particulares. Pode envolver coisas como mutilação ou confrontando o corpo com os seus limites físicos, por exemplo.

cibercultura como a forma sociocultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base microeletrônicas que surgiram com a convergência das telecomunicações com a informática na década de 1980.

De acordo com Peterson (2003 *apud* SANTAELLA, 2007, p. 126), a revolução da informação, de que a cibercultura se originou, desenvolveu-se em quatro fases. A primeira fase contemplou a criação do *hardware* básico para o processamento digital utilizando válvulas, depois o silício e a "máquina *Von Newman*", que até hoje define a arquitetura dos computadores. Já a segunda fase viu nascer o *software*: linguagem de programação, compiladores, intérpretes e decompiladores. Na terceira fase surgiram as interfaces gráficas, os menus, os *mouses* e o início do reconhecimento da fala. Na quarta fase desenvolveram-se as redes que nos promovem a internet e, em 1991, com a www[41].

Para traduzir tamanha ordem de complexidade, em que modos de apropriação social são diferentes dos que conhecíamos até então, Santaella (2007) usa as seguintes expressões para melhor definir a nova configuração comunicacional da cibercultura:

a) Uma cultura global, mundializada e glocal;
b) Uma cultura cítrica e híbrida;
c) Uma cultura conectada, ubíqua e nômade;
d) Uma cultura líquida, fluida e volátil;
e) Uma cultura mutante.

A cibercultura desenvolve-se de forma onipresente, ela está imersa no processo de desterritorialização/virtualização. A cibercultura em simbiose com arte eletrônica desbravaram o que os estudiosos denominam de ciberarte. A ciberarte exprime bem o imaginário da cibercultura. Segundo Lemos,[42] a dança de Merce Cunningham[43] e o seu programa para simular coreografias transportavam para o espaço físico a dança realizada no ciberespaço. A ciberarte aproveita o potencial das novas tecnologias para explorar, virtualizando corpos na dança digital, característico dos processos de hibridação da cibercultura contemporânea. Mais adiante, traremos alguns exemplos que ilustrem as categorias de corposciborgues que habitam a cibercultura. Nesse momento, importa ressaltar como a cibercultura compreende-se como a cultura mutante de eternos processos de

---

[41]World Wide Web.

[42] LEMOS, André. **Ciberarte**. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/CIBERARTE.pdf>. Acesso em: 20 jan. 2012.

[43] Mercier Philip Cunningham, mais conhecido como Merce Cunningham (1919-2009), foi um bailarino e coreógrafo norte-americano. Possuía como características marcantes de sua dança o caráter experimental e o estilo vanguardista. Criou mais de 200 coreografias. Entre seus colaboradores figuram John Cage e Robert Rauschenberg, como estudaremos a seguir.

reconfigurações de espaço e tempo, também denominados por Santaella (2007) como espaços líquidos da mobilidade.

A interligação entre ciberespaço, arte e corpo foi bastante determinante no início do século XX. Encontramos alguns exemplos na arte que revelam tal associação. No plano das artes a instalação *The Legible City*[44] *(A Cidade Legível)* é, nesse contexto, muito significativa. Trata-se de um dispositivo interativo em que o corpo-visitante adentra uma sala escurecida e rodeada por três telas de projeção, utiliza uma bicicleta para passear virtualmente nas ruas da cidade, cujos edifícios, simulados em gráficos 3D[45], são constituídos por letras de grandes dimensões.

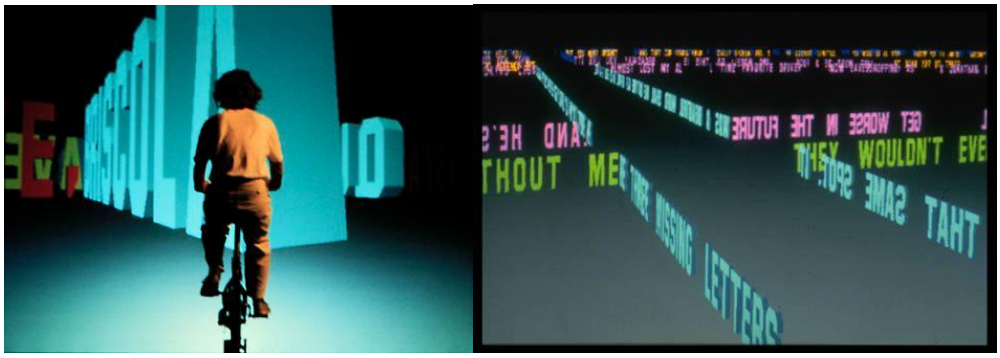

Figura 1: Imagens extraídas da instalação *The Legible City,* Realizada no Institut für Neue Medien, em Frankfurt. Entre 1988 e 1991, Jeffrey Shaw criou três versões de "*The Legible City*": Manhattan, Amsterdão e Karlsruhe. A variante de Manhattan foi uma das primeiras instalações interativas, hoje considerada uma obra-chave do gênero.
Fonte: Medien Kunstnetz. Disponível em: <http://www.medienkunstnetz.de/works/the-legible-city/>. Acesso em: 20 jan. 2012.

Essas letras em forma de edifícios proporcionam uma jornada de leitura e a escolha de caminhos, uma escolha de textos e significados. O esforço do ciclismo no mundo atual é transportado para o mundo virtual, afirmando um encontro no ciberespaço. Um modelo híbrido que une um plano virtual e um plano atual (ALVES, 2011, p. 304).

Em uma era de possibilidades ilimitadas o corpo torna-se uma medida do excesso, estamos vivendo a condição de virtualização e hibridação. Com a entrada na era digital, o não-lugar no qual o corpo se movimenta dilata-se pelo espaço em 3D, multidimensionado, da ciber-realidade. Esse deslocamento da experiência corpórea vem abrindo caminhos para questionamentos inéditos acerca do mundo e de nós mesmos: Quais os limites do corpo

[44] Criada numa primeira versão entre 1988 e 1990 pelo australiano Jeffrey Shaw, em colaboração com Dirk Groeneveld (ALVES, 2011, p. 304). Viajar por essas cidades de palavras é, consequentemente, uma jornada de leitura; a escolha do caminho se torna a escolha do texto, bem como suas justaposições espontâneas e conjunções de sentido.
[45] Vídeo disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=61l7Y4MS4aU>. Acesso em: 01 mai. 2012.

quando o humor, a força, a potência sexual, a inteligência e a criação artística são manipulados por drogas? Quais são as fronteiras do corpo quando se faz cirurgia plástica, quando se usa um marca-passo, um aparelho de audição ou uma perna artificial? (WILSON *apud* SANTAELLA, 2004, p. 67).

O processo artístico tende à virtualização, tende ao híbrido e nutre-se desse excesso. Segundo Pimentel (2000), a instantaneidade e a assincronia temporal, a interatividade e o não-lugar das novas tecnologias (produtoras de linguagens) redimensionam a noção de tempo e espaço nas obras artísticas contemporâneas. Do fenômeno da virtualização do corpo surge o corpociborgue, organismo tecnologicamente estendido que liga ritmos biológicos e o universo midiático atravessado por fluxos de informações (SANTAELLA, 2004). O conceito *cyborgue* de Donna Haraway (1985), que inspirou os nossos estudos sobre corpociborgue, será amplamente estudado a seguir.

1.3 O *CYBORG* DE DONNA HARAWAY (1985) ATUALIZADO EM CORPOCIBORGUE

O híbrido corpo-máquina tem sua história no âmbito da discussão acadêmica e de pesquisa que remonta a meados do século XX, e dentro de ficção científica, imagens na literatura e do cinema, a partir da década de 1960. Nesse momento, nos voltaremos à genealogia da palavra *cyborg*, definiremos o conceito de *cyborg* de Haraway (1985) e apresentaremos o corpociborgue como uma atualização do conceito de *cyborg* de Haraway.

O que estamos propondo é que o *cyborg* de Haraway habita o corpociborgue. E através desse corpo atualizado e potencializado por meio das técnicas de aprimoramento físico, por implantes e próteses que pretendem corrigir funções avariadas do corpo, e também por conexões permitidas por serviços informáticos e telecomunicacionais [46], que o corpociborgue está inserido na sociedade.

Norbert Wiener [47] (1894-1964) escreveu o livro *Cybernetics, or control and communication in the animal and machine* (1948), inaugurando a "cibernética[48]" (1948), que

[46] E nesse caso são extensões proporcionadas pelo "nível cerebral" (SANTAELLA, 1997) da relação corpo e máquina. Santaella (2007), *A arte no século XXI: A humanização das tecnologias*. Ver em: DOMINGUES, Diana (Org.). **A Arte no Século XXI**: a humanização das tecnologias. São Paulo: Editora UNESP, 1997.

[47] Um renomado matemático do *Massachussets Institute*.

[48] Warner estudou o "piloto", ou peça mestra da máquina de vapor de James Watt (1736-1819), que regulava automaticamente a velocidade do engenho; e ele percebeu que para os computadores serem desenvolvidos, teriam que se assemelhar à habilidade dos seres humanos no controle de suas próprias atividades.

é a premissa teórica que sustenta o sistema de funcionamento *cyborg*. A palavra cibernética deriva de um termo grego *kubernetics*[49], que significa piloto: "a imagem do clássico piloto, com as mãos no timão no barco a velas, capta perfeitamente a essência da sua ideia" (KUNZRU, 2000, p. 124).

Segundo Hari Kunzru (2000), o conceito matemático da *Teoria da informação*, de Claude Shannon, influenciou a ideia de *máquinas informacionais* de Wiener (1961), inaugurando a cibernética. Para Kunzru (2000), a informação é a principal característica que torna o ciborgue de hoje totalmente diferente dos ancestrais mecânicos, amplamente explorados na ficção literária e indústria cinematográfica. Para Haraway (2000), os *cyborgs* são máquinas de informação.

Wiener (1961) argumentou que os seres humanos, máquinas e animais têm sistemas semelhantes ao de um corpo cibernético homeostático[50], com entradas e saídas (input-output) de *feedback* e *loop*s[51] de controle e comunicação. A tese de Wiener (1950) diz que o funcionamento físico do corpo humano e de algumas máquinas de comunicação mais recentes são exatamente paralelas, no sentido analógico de dominar a entropia (desordem) através do *feedback* ou retroalimentação. A teoria das cibernéticas[52] de Wiener (1950) nos auxilia a compreender que a relação corpo e máquina, só se torna pertinente devido as trocas de informações incessantes estabelecidas durante a relação. Desde a introdução da energia elétrica no cotidiano do corpo humano, até o amplo entrelaçamento do corpo com o computador, a teoria cibernética caracteriza-se como agente motivador das transformações que ocorrem no mundo.

Para Lemos (2000), o ciborgue é o híbrido de cibernética e corpo, que só pode existir num mundo traduzido pela cibernética, em suas palavras, os "*cyborgs* são seres simbióticos, misturas de carne e máquinas cibernéticas, que surgem de novos paradigmas: o eletrônico-digital e a biogenética" (2000, *on-line*).

---

[49] Referindo-se a mecanismos de direção ou controle.

[50] Sistemas complexos precisam de homeostase para manter o equilíbrio e sobreviver. Homeostase é a propriedade de um sistema aberto de regular seu ambiente interno para manter uma condição estável.

[51] Principais características dos sistemas cibernéticos são circuitos de retornos. Feedback é sinônimo de retroalimentação, são conceitos utilizados inicialmente pela cibernética e que após a publicação do livro de Norbert Wiener, em 1948, foram integrados ou utilizados em outras ciências. A ideia de retroalimentação, de Wiener, rompe com a casualidade linear e aponta para ideia de círculo causal, em que A age sobre B, que, em retorno, age sobre A.

[52] A cibernética de Wiener é dividida em Cibernética de primeira e segunda ordem. A Primeira Cibernética tem como principal objetivo viabilizar a comunicação entre humanos e máquinas, ou seja, por em comunicação sistemas de naturezas diferentes. A observação de estratégias que ressaltassem e realçassem a diferença no momento de adaptação do sistema ao seu meio colaborou com os processos de continuidade/transformação da própria cibernética, o que criou condições para que fosse formalizada uma nova teorização, ou seja, a Cibernética de Segunda Ordem.

Segundo Hari Kunzru (2000), os seguidores de Wiener viram a cibernética como "uma ciência que explicaria o mundo como um conjunto de sistemas de feedback, permitindo o controle racional de corpos, máquinas, fábricas, comunidades e praticamente qualquer outra coisa" (KUNZRU *apud* SILVA, 2000, p. 55). Para Kunzru, "o sonho de Wiener, de uma ciência de comunicação e controle, apagou-se com o decorrer dos anos" (KUNZRU, 2000, p. 125), porém deixou dois importantes legados pioneiros para os estudos do corpo:

a) Descrever o mundo como uma coleção de redes;

b) Intuir previamente a não distinção entre corpos e máquinas.

Podemos concluir que tais legados são as principais premissas para propormos o conceito de corpociborgue nesse momento da dissertação. Após Wiener (1948), houve um período histórico intensamente problematizado por questões políticas conflituosas. Nesse ínterim, surge o primeiro *cyborg*. Segundo Kunzru (2000), o primeiro cyborg do mundo foi um rato de laboratório, do programa experimental do Hospital estadual de Rockland, Nova York, no final dos anos 1950. Nada mais irônico. Se na contemporaneidade o corpo tende à virtualização (injeção, drogas, vacinas, inclusão de próteses etc.) é porque no passado, não distante, tais tendências foram rigorosamente testadas em cobaias ou ratos de laboratório.

Manfred Clynes[53] e Nathan Kline[54] (1960) usaram pioneiramente a expressão *cyborg* num artigo[55] escrito para a revista *Astronauta*, intitulado *Cyborgs and Space*, cujo rato de Rockland é um dos astros da narrativa. O termo *cyborg* é a abreviatura de *cybernetic organism*,[56], expressão cunhada para descrever o conceito do corpo ampliado, "um homem melhor adaptado aos rigores da viagem espacial" (KUNZRU, 2000, p.39).

Clynes e Kline (1995) imaginaram um astronauta possuidor de um coração controlado por anfetaminas e injeções e pulmões substituídos por células energéticas inversas, alimentadas por energia nuclear. Em síntese, o artigo tratou das vantagens e desvantagens da autorregulação do sistema corpo-máquina no espaço exterior (*outer space*). Para esses autores, o *cyborg* é uma construção orgânica artificial simbiótica, capaz de funcionar de forma autônoma e suportar a gravidade de ambientes externos.

---

[53] Nasceu em 1925, foi um cientista e especialista em computadores.
[54] Nasceu e morreu entre 1916-1983, foi um renomado psicólogo.
[55] CLYNES, Manfred; KLINE, Nathan. Cyborgs and Space. **Revista Astronauta**, 1960. Disponível em: <http://web.mit.edu/digitalapollo/Documents/Chapter1/cyborgs.pdf>. Acesso em: 01 out. 2012.
[56] Organismo Cibernético, Tradução nossa.

No livro *Manifesto Ciborgue: ciência, tecnologia e socialismo-feminista para o século XX*[57] (1985, 2000) Donna Haraway[58] utiliza a imagem do *cyborg* para problematizar as relações entre corpo, tecnologias, sociedade e cultura. Ao afirmar que "um *cyborg* é um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e também de ficção" (HARAWAY, 2000, p. 36), Haraway sintetiza a proeminência do corpo diante do amplo entrelaçamento dos corpos humanos com as tecnologias, e o debate que essa simbiose vem provocando no pensamento atual.

Esse livro[59], por ser uma literatura que oferece um grande espectro de análise das relações entre o feminismo e as novas tecnologias, é aqui discutido por ser também uma primeira abordagem sobre o binômio corpo e tecnologia, arcabouço teórico da proposição do conceito corpociborgue.

Ao nos depararmos com Haraway encontramos não somente uma escrita que coloque em evidência seu campo de formação, mas, principalmente, uma narrativa de ordem política e emancipatória. Seu olhar tangível sobre as relações de poder busca reparar a ênfase da ideologia masculina e capitalista na cultura científica. Nos estudos de Haraway o tema *cyborg* é retirado do imaginário habitual (uma espécie de androide, ou um corpo metade corpo e metade robô) para explicar como contradições na política e na teoria feministas devem ser unidas, em vez de divididas, similar à fusão do corpo humano com as máquinas.

O *cyborg* de Haraway traz no conceito a construção de um discurso crítico sobre os poderes hegemônicos, materializando novos significados para a natureza, corpo humano e as relações de diferença. Além disso, o conceito lança luz sobre a visão de Haraway para uma ciência emancipatória. Haraway (1985) reconhece que o *cyborg* é derivado de tecnologias desenvolvidas em meados do século XX, incluindo as tecnologias de comunicações e tecnologias médicas, como pesquisa de próteses e da biotecnologia. Ela argumenta que ser ou tornar-se um *cyborg* é uma questão de sobrevivência e deseja que as mulheres, em particular, sejam estas sobreviventes. No entanto Haraway afirma que, para sobreviver, a mulher deve

---

[57] HARAWAY, Donna. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo socialista no final do século XX. *In*: SILVA, Tomaz (Org.). **Antropologia do ciborgue**: as vertigens do pós-humano. Belo Horizonte: Autêntica, p. 36, 2000.

[58] Bióloga, formada em zoologia e filosofia, professora da Universidade da Califórnia, nos Estados Unidos, autora de diversos livros, vem se destacando enquanto feminista, neo-marxista e pós-modernista. Em função dos seus estudos, lecionou sobre os Estudos da Mulher e História da Ciência, na Universidade do Havaí e na Universidade Johns Hopkins. Nessa mesma época, em setembro de 2000, recebeu a maior honraria concedida pela Sociedade de Estudos Sociais da Ciência: O prêmio *JD Bernal Award*.

[59] *O Manifesto Ciborgue* (1985) de Haraway é um autentico cruzamento de caminhos. Nela convergem diferentes disciplinas acadêmicas (biologia, antropologia, história, artes etc.), diversas tecnologias (fotografia, manipulação genética, agricultura etc.) e um discurso construído a partir das suas experiências e viagens, seus ensaios são simultaneamente história da ciência, análise cultural, investigação feminina e postura política.

perder a ingenuidade tecnológica que foi socialmente construída, como a falta de habilidades com as máquinas. Robert Wilson (1995 *apud* BORST, 2009) concorda com Haraway, argumentando que a solução para ser um *cyborg* discursivo não é rejeitar a tecnologia, mas sim entender o suficiente, dominá-la e utilizá-la com fins construtivos.

Interessada nos estudos culturais e na filosofia da evolução, Haraway escreveu sua tese de dourado sobre as funções da "metáfora" na formação da pesquisa em desenvolvimento no século XX. Com a metáfora do *cyborg*, Haraway desafia as feministas a se engajarem em uma política para além do essencialismo e naturalismo. De metáfora a conceito, o *cyborg* pretende tratar da subversão e transgressão das fronteiras convencionais através do uso da tecnologia. Haraway utiliza o *cyborg* como uma metáfora poderosa para lidar com o aumento de interconexões tecno-humanas. Um dos seus principais argumentos é que o *cyborg* representa – mais do que qualquer outro símbolo – a dissolução das fronteiras e dicotomias binárias prevalentes na sociedade ocidental, como realidade-aparência, todo-parte.

Para Haraway, o envolvimento feminino no mundo da tecnociência é uma atitude política, necessária diante das sucessivas mudanças paradigmáticas na contemporaneidade, "a situação real das mulheres é definida por sua integração/exploração em um sistema mundial de produção/reprodução e comunicação que se pode chamar de informática da dominação" (HARAWAY, 2009, p. 63). Trata-se de um quadro de palavras que Haraway utiliza para resumir as dicotomias entre as velhas e confortáveis dominações hierárquicas para as novas e redes, propondo entre as ideologias contidas nas palavras uma transição.

A escrita desse manifesto de Haraway foi um marco nos anos 1980, por ser um período de profundas modificações socioculturais, que Lúcia Santaella denomina de "cultura das mídias". O ser humano, inserido nessa cultura, é naturalmente corpociborgue. Isso porque compreendemos que os corpos humanos são "naturalmente construídos, tal como um ciborgue'' (HARAWAY, 2009, p. 24). Como qualquer construção, podemos ser reconstruídos ou "demolidos". Nossa construção está alicerçada em formato de rede. Essas redes estão entrelaçadas – redes que são em parte humanas e parte máquinas, complexos híbridos de carne e mente que jogam conceitos dualistas para a lata do lixo. Ao mapear o quadro da localização histórica das mulheres nas sociedades industriais, Haraway *et al*. descrevem que:

> Prefiro a imagem de uma rede ideológica – o que sugere uma profusão de espaços e identidades e a permeabilidade das fronteiras no corpo pessoal e no corpo político. A ideia de "rede" evoca tanto uma prática feminina quanto uma estratégia multifuncional – tecer é uma atividade para ciborgues oposicionistas (HARAWAY *et al*., 2009, p. 76).

São muitas as imagens que vêm expressar a interligação dos saberes, dos acontecimentos, das coisas do mundo, tal como a ideia de rede. A complexidade constitui um meio útil para entender os processos de virtualização/atualização. É também um instrumento útil para entender as mudanças sociais no mundo, pois desafia as suposições dicotômicas entre o eu/outro, mente/corpo, cultura/natureza, corpo/máquina, civilizado/primitivo, realidade/aparência, todo/parte, agente/instrumento, o que se faz/o que é feito, ativo/passivo, certo/errado, verdade/ilusão, total/parcial (HARAWAY *et al*., 2009).

Para Haraway, as tecnologias do corpo que produzem o sujeito moderno estão se tornando mais fragéis e estão sendo gradualmente substituídas por tecnologias de uma ordem inteiramente diferente. Os limites que proporcionavam configurações de poder e hierarquia estão a dissolver-se. Em seu lugar estão surgindo novos tipos de limites, fluidos e imprecisos, que rompem com os dualismos modernos.

> De uma certa perspectiva, um mundo do ciborgue significa a imposição final de uma grade de controle sobre o planeta. [...] De outra perspectiva, um mundo dos ciborgues pode significar realidades sociais e corporais vividas, nas quais as pessoas não temem sua estreita afinidade com animais e máquinas, que não temam identidades permanentemente parciais e posições contraditórias (HARAWAY *et al*., 2009, p. 46).

Nessa perspectiva, surgem novos “limites”, que procuram a infraestrutura necessária para as configurações emergentes de saber/poder e de novos “sujeitos” pós-modernos. No momento em que as novas tecnologias começam a atuar sobre e fazer parte dos corpos das pessoas, novos tipos de subjetividades serão gerados, por assim dizer, organismos cibernéticos: corpociborgues. Haraway, com a seguinte frase, inaugura um dos mais famosos pensamentos, cujas relações corpo e tecnologia são destacadas: “Um ciborgue é um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e também de ficção” (2009, p. 36).

Haraway denomina seu ensaio como um argumento em favor do prazer da confusão de fronteiras, das quais três são destacadas: a fronteira entre humano e animal, a fronteira entre o animal-humano (organismo), de um lado, e a máquina do outro, e a fronteira entre o físico e o não físico: “Assim, meu mito do ciborgue significa fronteiras transgredidas, potentes fusões e perigosas possibilidades” (HARAWAY, 2009, p. 45).

Para Haraway, a cultura *high tech* contesta esses dualismo. Seus estudos são intrigantes, pois, na relação corpo-máquina, nunca está claro o papel do agente e do receptor na relação: “Não está claro o que é mente e o que é corpo em máquinas que funcionam de

acordo com práticas de codificação" (HARAWAY, 2009, p. 91). No coração do *cyborg* de Haraway encontra-se uma profunda discussão sobre as transformações nos campos sociais que constituem a nossa realidade. A revolução que aponta Haraway não implica apenas uma reconfiguração de elementos que permaneceram ao longo do tempo. Ela envolve uma mudança na qualidade e até mesmo na substância desses elementos.

Artefatos, objetos ou até mesmo convenções culturais, como a língua e os rituais religiosos, acumulam modificações ocasionadas por diferentes indivíduos no transcurso do tempo. Assim explica o psicólogo Michael Tomasello (1999), ao dizer que "os seres humanos costumam dispor de capacidades de aprendizagem sociocognitiva e cultural para criar, enquanto espécie, produtos cognitivos únicos baseados na evolução cultural cumulativa" (p. 54).

> E esses processos de aprendizagem cultural são particularmente poderosos porque se baseiam na adaptação cognitiva exclusivamente humana para compreender os outros como seres intencionais iguais a si mesmos, que criam formas de aprendizagem social que agem como uma catraca, preservando fielmente estratégias recém-inovadoras no grupo social até que haja outra inovação para substituí-las (*Idem, ibidem*, p. 55).

A mudança nos meios comunicacionais implica um processo cumulativo em que pode haver a substituição de suportes antigos por novos e que tem como resultado o fato de a cultura relacionada aos meios mais recentes prevalecer. Não é necessário que o humano porte implantes, chips, submeta-se a transplantes para que seja chamado de *cyborg*. O ser humano é naturalmente *cyborg*, pois incorpora desde sempre ferramentas que ampliam suas capacidades corporais. E se torna um corpociborgue ao incorporar os processos de virtualização do corpo (LÉVY, 1996), característicos da sociedade contemporânea.

Santaella (2004) nos chama atenção para o fato de que as tecnologias atuais implicam não apenas reconstituições da vida social e cultural, mas também mudanças do corpo humano. Sob essa perspectiva, chamamos de corpociborgue o novo conceito do corpo humano em resposta aos sistemas de extensões tecnológicas que emanam na fluidez contemporânea e de sua recorrente exploração pelos artistas interessados na pesquisa dança e novas tecnologias.

Devemos compreender o corpociborgue como um organismo complexo, cuja dinâmica está atrelada às novas tecnologias da cibercultura. A tecnocultura vem transformando corpos, assim como esses têm modificado ferramentas e artefatos da tecnologia digital. Segundo a professora Ivani Santana (2006), o corpo não precisa ser oco para comportar as tecnologias que surgem, pois ele já é aberto o suficiente para ganhar alterações físicas e neuronais, na

verdade, é a máquina que fica mais orgânica para realizar a simbiose com o homem.

As relações corpo-máquina, são estudas por Santaella (1997), a partir de três níveis. São eles: (1) o nível muscular motor, (2) o nível sensório e (3) o nível cerebral. Como apresentaremos a seguir.

Compreendemos que o processo de ciborgização efetivou-se ao longo desse processo revolucionário, que foi possível graças à combinação de diversos fatores, dentre eles, a substituição do corpo, por máquinas. Com inúmeras vantagens a frente do corpo, máquinas começaram a penetrar no cotidiano dos corpos, a partir da substituição da força muscular do corpo (SANTAELLA, 2010). Inicialmente movidas a vapor e posteriormente por eletricidade, as máquinas impetraram a era aos grandes empresários, aumentando a produtividade, reduzindo impostos e ampliando a capacidade do corpo em "força muscular". A força de um único sujeito é ampliada a mais de cem trabalhadores reunidos: capacidades ampliadas, custos reduzidos. Por isso denominada, *máquinas musculares*, essa categoria herdou o árduo e grosseiro trabalho operário de "repetir e repetir". A reprodução mecânica de gestos humanos introduziu um considerável ganho em eficiência, uma vez que a aceleração dos movimentos que elas permitem, traduz-se imediatamente, num maior rendimento em realização das tarefas.

As *máquinas sensórias*[60] funcionam como extensões dos sentidos humanos, como a câmera fotográfica, sendo o primeiro exemplo desse tipo de máquina. Tanto as máquinas musculares, quanto as máquinas sensórias, são capazes de aumentar a capacidade do corpo, mas enquanto as primeiras visam o aumento de suas capacidades musculares e motoras, as máquinas sensórias oferecem possibilidades de registro e de reprodução do atual vivido. Como exemplo contemporâneo no cenário das artes, temos a simbiose dança e câmera de vídeo, o hibridismo entre essas linguagens denominou o que chamamos de videodança[61]. Mas foi em meados da década de 1950 que a primeira câmera de vídeo surgiu, criada pela *Ampex Corporation*, alargando a experiência do atual, ao mesmo tempo em que se vincula ao virtual, promovendo a criação dos primeiros signos dessa mídia.

Já as *máquinas cerebrais* definem o segundo momento do século XX. Qualquer computador de fabricação recente, por mais simples que seja, é uma poderosa calculadora, dotada de enorme capacidade de memória, capaz de tratar informações com uma velocidade extraordinária, e que graças aos programas que possui podem resolver problemas lógicos, aritméticos e com grande complexidade. Segundo Santaella (2007), a grande revolução nos

---

[60] Que igualmente as *máquinas musculares*, surgiram no contexto da Revolução Industrial.
[61] Ver Capítulo III

sistemas de telecomunicações aconteceu com o surgimento do computador pessoal e depois com a internet nas mídias móveis. Compreendemos que "na medida em que os sistemas cibernéticos vão se integrando a sistemas psíquicos, na medida em que as redes neuronais e artificiais vão se ligando as redes biológicas, é um conjunto cognitivo que se configura" (SANTAELLA, 1997, p. 41).

Essa disseminação de objetos técnicos nessas três dimensões (movimento, sensibilidade e cognição), permitiu que o corpociborgue alcançasse uma produtividade incomparável e acumulasse um enorme conhecimento sobre o mundo.

> No final do século XX, neste nosso tempo, um tempo mítico, somos todos quimeras, híbridos teóricos e fabricados - de máquinas e organismo; somos, em suma, *ciborgues.* O *ciborgue* é nossa ontologia; ele determina nossa política. O *ciborgue* é uma imagem condensada tanto da imaginação quanto da realidade material: esses dois centros, conjugados, estruturam qualquer possibilidade de transformação histórica (HARAWAY, 1985, p. 254).

O corpociborgue, como híbrido do corpo e máquina, habita a cibercultura e a mais recente cultura da mobilidade (SANTAELLA, 2007). É com o surgimento da sociedade de informação, que o corpociborgue pode sair da ficção-científica e ingressar na vida cotidiana, e consequentemente na arte. Aqui nos interessa observá-lo e propô-lo nos territórios da dança.

O corpociborgue é o corpo do cotidiano que habita o espaço da experiência humana (SANTAELLA, 2007). Essa experiência transformada pelas novas tecnologias reconstrói o cotidiano do corpociborgue.

1.4 ATUALIZANDO E VIRTUALIZANDO HARAWAY: A PROPOSIÇAO DE CORPOCIBORGUE

Atualmente, assistimos a numerosas tentativas de mudar o corpo, de personalizá-lo, de virtualizá-lo[62]: "Implantes. Transplantes. Enxertos. Próteses. Seres portadores de órgãos artificiais. Seres geneticamente modificáveis. Sentidos farmacologicamente intensificados: a percepção, a imaginação e a atenção" (TADEU, 2000, p. 12). Complexidades que abarcam desde o fisiculturismo, as cirurgias plásticas, a artes corporais até os limites das formas mais radicais de modificações corporais, como veremos a seguir em artistas como Orlan e Stelarc.

[62] Ver capítulo II.

Os estudos do corpo tecnologizado trazem em seu bojo uma série de conceitos que ocupam regiões semânticas próximas ao conceito de corpociborgue. No mundo científico, midiático e artístico esse tema tem aparecido, atualmente, associado à chamada cultura do "pós-humano" [63]. Para Santaella, a expressão pós-humano é "um meio de expressão encontrado para sinalizar as mudanças físicas e psíquicas, mentais, perceptivas, cognitivas e sensórias que estão em processo" (2007, p. 67).

Santaella (2003) diz que o corpo está sob interrogação. Assim como a expressão "pós-humano", outras nomenclaturas foram surgindo em publicações de arte e culturas cibernéticas para dar conta da emergente virtualização do corpo na contemporaneidade. Nossa proposta é apresentar esses conceitos, promovendo entre eles uma atualização. Atualizar esses conceitos, em corpociborgue, sintetiza a ideia principal do conceito de corpo, ao mesmo tempo real e virtual. O virtual aparece como um prolongamento "e o corpo é basicamente uma imagem que aparece dotada de materialidade, em concorrência com a materialidade do corpo físico" (ORTEGA, 2008, p. 13). Vejamos a seguir a revisão de alguns conceitos, que foram sendo introduzidos por teóricos contemporâneos, com a finalidade de caracterizar a mutação dos corpos, como fruto das simbioses do corpo com as máquinas:

- 1998 – o *corpo Biocibernético* de Lúcia Santaella. O adjetivo "biocibernético" vem sendo utilizado desde 1997, como afirma a autora em *Corpo e comunicação: os sentidos do pós-humano* (SANTAELLA, 2004, p. 56). O corpo biocibernético é usado, em Santaella (2004), dando a ideia de corpo "protético" e de "ciborgue" (p. 54). Já em *Linguagens líquidas na era da mobilidade* (2007), Santaella diz que o sentido da palavra biocibernético é similar a ciborgue, mas prefere o uso do prefixo "bio", porque biocibernético expõe a hibridização do biológico com o cibernético de maneira mais explícita.

- 1996 – o *corpo paradoxal* de José Gil. Para Gil (1999), o corpo configura-se no espaço. E esse espaço ocupado pelos entornos do corpo e também pelos suportes ou dispositivos que, incorporados ao corpo, são as próteses naturais do corpo. Em Gil (1999) o

[63] Segundo Santaella (2007), o efeito imediato que a expressão "pós-humano" provoca no leitor é inquietante, e nós acrescentaríamos repulsivo. Via de regra, o prefixo "pós" nos leva ao entendimento que "o humano" já se foi. Abre-se um campo de debate entre os teóricos que defendem o uso da expressão *versus* os teóricos que reprimem o seu uso. Embora Santaella (2003, 2004, 2007) seja um dos principais arcabouços teóricos dessa dissertação, ainda estamos nos estudando o uso da expressão "pós-humano" nessa dissertação. Possivelmente, o uso da expressão "pós-humano" nos artigos de Santaella é, no mínimo, inquietante para nós, a expressão tem sido usada na função de intensificar questões. Se para Santaella (2007) a condição pós-humana "diz respeito à natureza da virtualidade, à genética, à vida, à inorgânica, aos ciborgues, à inteligência distribuída, incorporando biologia, engenharia e sistemas de telecomunicação" (SANTAELLA, 2007, p. 38), compreendemos que a proposição corpociborgue leva no bojo essa compreensão, incorporando a ela a humanidade.

corpo é um metafenômeno, "visível e virtual ao mesmo tempo, feixe de forças e transformador de espaço e de tempo, emissor de signos e transsemióticos" (GIL, 2009, p. 56).

- 1997 – o conceito de *mente estendida*, de Andy Clark. Trata-se de uma corrente bastante atual da filosofia da mente, conhecida como Externalismo Ativo. Clark apresenta o corpo como "naturalmente ciborgue". Segundo Molina (2007), Clark compreende que a mente humana não está inteiramente contida no corpo biológico. Os processos mentais se espalham e expandem-se sobre o meio ambiente, englobando também o mundo, é o caso das máquinas que ampliam nossas capacidades de memória e inteligência.
- 2000 – o *ciborgue*, de André Lemos. Em Lemos "o Devir da humanidade é um devir cyborg. O primeiro homem, que de uma pedra faz uma arma e um instrumento, é o mais antigo ancestral dos cyborgs" (LEMOS, 2008, p. 165). Em sua compreensão, o *cyborg* sempre existiu, mas é na sociedade contemporânea que a condição cyborg encontra seu ponto de referência mais digno de manifestação. Seus estudos estão interligados com Pierre Lévy (1996) e, dessa parceria, surge o conceito de "corpo hipertexto[64]". Da virtualização da cultura, emerge o corpo enquanto superfície de escrita[65], marcado por excessos.

Parece claro, a partir desses conceitos apresentados, que em curto período de tempo surgiram várias expressões que dizem da virtualização do corpo na contemporaneidade (LÉVY, 1996). Concordamos com Bruno (1999 *apud* SANTAELLA, 2004, p. 29), que as novas tecnologias transformaram as fronteiras do corpo. Hoje, as técnicas adentram o corpo não apenas para reparar funções avariadas, mas também para ampliá-las, estimulá-las, transformá-las, ou mesmo criar novas funções.

Para finalizamos a lista dos conceitos que pretendem dar conta do *cyborg*, acrescentamos o conceito de *corpo sem órgão*, de Deleuze, por ser uma premissa teórica para os estudos do corpo e fonte de estudo para alguns dos autores acima, como Pierre Lévy (1996), José Gil (1999) e André Lemos (2000).

Do corpo sem órgãos de Deleuze temos o corpo intensificado. Esse conceito de Deleuze e Guattari é amplamente estudado na obra Mil Platôs (1999), para o campo filosófico e para história social atribuindo-lhe duas funções singulares:

a) Servir de suporte às sínteses do desejo;

b) Estabelecer um "paralelismo" entre a produção de desejo, sua inscrição e captação

---

[64] Segundo Lemos, "o corpo pós-moderno é uma superfície de escritas de vários textos" (2002, p. 167).

[65] O corpo como espaço de escrita: ideológico (o corpo inscrito nos fluxos da moda), epistemológico (o corpo cínico, travestido), semiótico (o corpo como signo flutuante), tecnológico (os média, as redes telemáticas, as nanopróteses), econômico (o corpo desejo de consumo) e político (o corpo das massas). LEMOS, André. *Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea.* Porto Alegre: Sulina, 2008.

e a produção capitalista, seu registro e seu consumo.

Tais funções tendem à convergência, pois, para Deleuze e Guattari, o corpo é o produto de sua própria produção social capitalista. Da convergência de funções cria-se um plano único de realidade, “esse plano único é o plano de imanência, imanência da produção do desejo, da produção capitalista, e da produção das formações de poder, nos Selvagens, nos Bárbaros e nos Civilizados” (ALLIEZ, 2000, p. 76).

Para Roberto Machado (2003), o corpo sem órgãos deve ser definido, não propriamente como um corpo ausente de órgãos, mas pela existência de órgãos indeterminados, que só temporariamente se tornam órgãos determinados. Nesse sentido, o corpo sem órgãos é o aspecto ou a dimensão virtual do corpo.

Quando Deleuze e Guattari utilizam o termo mecânico e máquinas, a intenção é subverter o sentido adquirido com as teses mecanicistas, de que o corpo apoia-se em rigorosos princípios de leis causais, o objetivo é elaborar uma maquinaria que não só represente o funcionamento do corpo e da natureza, mas também que o produz intensamente. Sob essa perspectiva compreendemos que a máquina jamais será a metáfora da realidade, mas é a própria realidade em produção indiscriminada (SANCHEZ, 2008).

A nossa contemporaneidade nos apresenta uma pluralidade de “líquidos” (BAUMAN, 2000). Nesse cenário fluído, surge o corpociborgue, atualizando as múltiplas tendências conceituais. O resultado é pensar o corpo como um agente da experiência humana, virtualizado e atualizado, inserido na cibercultura, sendo "a atualização é criação, invenção de uma forma a partir de uma configuração dinâmica de forças e finalidades" (LÉVY, 1996, p. 16). O atual é, então, uma produção de qualidades novas que responde ao virtual, enquanto este é um potencial que redefine constantemente a atualidade.

Para Lemos, existem dois tipos de ciborgues: o ciborgue protético e o ciborgue interpretativo. O primeiro simboliza a simbiose entre o orgânico e o inorgânico. Já "o *cyborg* interpretativo se constitui pela influência dos *mass media*[66], coagido que é pelo poder da televisão ou do cinema. Assim, a cultura de massa e do espetáculo nos fez *cyborgs* interpretativos" (LEMOS, 2004, p. 172).

Drogas, próteses tecnológicas, terapia genética são apenas algumas das maneiras de virtualizar o corpo. O uso de tais dispositivos tecnológicos, criando um híbrido de homem e máquina vai suscitar, o quê Santaella (2007) chama de condição “pós-humana”. As expressões pós-orgânico, pós-humano, e pós-biológicos, têm sido empregadas com

[66] Meios de comunicação de massa.

frequência. Apesar disso, continuamos optando pelo uso do conceito corpociborgue, porque, mais do que seus possíveis substitutos, o corpociborgue, precursoramente evidenciado em Haraway (2000), diz do corpo híbrido, carregado de perigosas fusões e potentes possibilidades entre corpo-máquina e natureza-cultural. Além disso, não compreendemos o corpo do ponto de vista de superação das fragilidades e vulnerabilidades da condição humana. Nesse aspecto a pesquisadora Lucia Santaella (2004) também se opõe a esse sentido empregado pela expressão "pós-humano", tal postulado "além de simplista, reducionista, é afirmação é ilusória" (2004, p. 55).

Se o corpociborgue é o resultado do processo simbiótico entre o corpo, a técnica e a cultura, o ciborgue de Lemos (protético e interpretativo) é o resultado da virtualização do corpo na contemporaneidade, que reformula e redimensiona a nossa maneira de ser e estar no mundo. Tal é o cenário onde o corpociborgue vive plenamente, como criatura da realidade social e também de ficção: híbridos, extensões e corpo, quimeras, mosaicos. A composição singular do sujeito que encarna o futuro aberto das ambiguidades e diferenças. Agora, em um mesmo corpo, reúnem-se o orgânico e o mecânico, a natureza e a cultura, o original e o simulacro, a realidade social e a ficção científica. Em outras palavras, como escreve Haraway (1995, p. 254): "o ciborgue é nossa ontologia, nossa política, somos todos ciborgues".

Nas palavras de Lemos, "o processo de *cyborgização* contemporâneo nada mais é que a continuação inelutável dessa ordem à parte formada pelo homem, de sua saída da natureza na construção de uma segunda ordem artificial" (LEMOS, 2004, p. 165). O ciborgue simboliza todo processo da virtualização do corpo, com o advento das tecnologias do virtual.

Esta dissolução das fronteiras é incorporada conceitual, figurativa e metaforicamente na figura do ciborgue, que fala para a inseparabilidade do corpo e da máquina e como uma representação visual desta união contraditória (HARAWAY, 1991). O ciborgue não só exemplifica a era contemporânea (CLARKE, 2002; ORLAN, 1996), é também uma representação manifesta de que a tecnologia é um aspecto integral da identidade humana (CLARK, 2003; ZYLINSKA, 2002a).

A partir da inserção do virtual no cotidiano, Deleuze anuncia (1992) o declínio das instituições disciplinares e de confinamentos estudados em Foucault. De uma ordem inteiramente diferente, enquanto as técnicas disciplinares operavam um circuito fechado, os novos dispositivos apoiam-se na tecnologia para produzir formas ágeis e instantâneas de controles incessantemente livres ao ar.

Pensar o corpociborgue atualizado é pensar o corpo nutrido por tecnologias que virtualizam o corpo (LÉVY, 1996). A originalidade das mutações em curso está na linha de continuidade e do aumento de complexidade do que chamamos de corpociborgue.

Escrever sobre a dança propõe o estudo cultural do corpo, pois a dança se dá no corpo[67], e ainda que o corpo não se faça presente na cena da dança, é através do corpo que a concepção da obra é criada e posta em cena. Falamos, assim, do corpo múltiplo e mutante, aberto aos acontecimentos, habitado por uma infinidade de corpos, habitado pelo ciborgue e uma infinidade de ideias, que não pode ser reduzido a uma identidade, pois a multiplicidade é a sua própria constituição.

O ciborgue habita o corpo, assim como a dança se dá no corpo, compreendemos que o ciborgue e a dança se encontram no mesmo substrato, ou seja, ambos buscam a existência a partir do corpo. Por assim dizer, pretendemos com esse estudo apresentar de forma pioneira os corposciborgues na dança, e por isso, esse estudo torna-se um terreno fértil, para propor questões emergentes, cuja dinâmica corpo, cultura, dança e técnica, estejam atreladas.

[67] Sem o corpo a dança não pode existir.

Semente somente, quase árvore.

Quase não

Adubo, altas temperaturas, água, polinização,

sorte, adaptação, outono, muita luz, construção;

Semente, somente?

Quase sim.

O problema é virar árvore.

Do poema, *virtual é um complexo problemático*, de autoria própria

CAPÍTULO II - A VIRTUALIZAÇAO/ATUALIZAÇÃO CONTEMPORÂNEA DO CORPO

Para melhor compreendermos o processo de virtualização do corpo, começaremos com uma abordagem inicial conceituando os pares virtual/atual, real/possível sob a ótica do filósofo Pierre Lévy (1996). Pretendemos aqui abordar a questão do corpo inserido na cibercultura, evidenciando as virtualizações do corpo na arte, sob o prisma que chamamos, de "corpociborgue", baseado nos estudos de Haraway (1985), em cruzamentos com autores contemporâneos.

O processo de virtualização, bem como as repercussões desse fenômeno na cultura contemporânea, é identificado por Pierre Lévy como uma onda de fluxo que afeta toda a sociedade, desde o funcionamento econômico até os quadros de coletividade. Lévy diz que a virtualização atinge mesmo as modalidades do estar junto, "a constituição do nós: comunidades virtuais, empresas virtuais, democracia virtual" (LÉVY, 1996, p. 11).

A virtualização ultrapassa amplamente a informatização, ela deve ser compreendida como aquilo que permite problematizar as coisas. Um campo de problemas pode ser entendido como uma série de questões que precisam de resoluções, ou seja, atualizações. Tais problemas implicam a compreensão da mutação em curso que ocorre no nosso século. A utilização de diversos dispositivos e ferramentas, por exemplo, problematizam nossas práticas, atualizando devires, linguagens e corpos.

2.1 O PROCESSO DE VIRTUALIZAÇÃO DO CORPO SEGUNDO PIERRE LÉVY (1996)

A sociedade contemporânea passa por transfigurações importantes com o advento das novas tecnologias de comunicação e informação. Estamos vivenciando profundas modificações nos espaços urbanos e redefinindo, num movimento crescente, as relações sociais. Eis a era da mobilidade, "nela estão tangenciadas as condições cambiantes, maleáveis, fluídas, excessivas, transbordantes, fugazes das complexas contradições da sociedade contemporânea" (SANTAELA, 2010, p. 14).

As mudanças nunca foram tão rápidas e sucessivas, e o resultado disso é a velocidade de propagação de conhecimento e informações, além da troca de experiências entre grupos

distintos. De fato, houve uma reorganização na sociedade com o surgimento das tecnologias de informação, desde a Revolução Industrial até os dias atuais. É verdade que "estamos cruzando distâncias e tempos de uma maneira que o nosso corpo físico sozinho não seria capaz" (SANTAELLA, 2010, p. 217). O processo contemporâneo de transformação tecnológica, de acordo com Lemos (2001, p. 1), caracteriza o momento de "ciborguização" no qual estamos inseridos, que corresponde a uma sociedade permeada por "fluxos de informações digitais planetários e suas diversas tecnologias ligadas por redes telemáticas" (LEMOS, 2001, p. 4). As mudanças resultantes desses processos são profundas, e dentre elas está a virtualização do corpo. Do processo contemporâneo de virtualizar o corpo, as máquinas[68] ocupam um papel determinante, pois é da relação com as máquinas que os estados corporais são modificados.

A intensificação crescente do tratamento do corpo veio promovendo virtualizações do corpo. Segundo Lévy (1996), a virtualização do corpo ilustra um movimento contemporâneo geral, que caminha em direção ao virtual. Nesse sentido, as mutações contemporâneas podem ser entendidas como uma retomada da autocriação da humanidade (LÉVY, p. 46). O corpo virtualizado pode gerar possibilidades inimagináveis, e por isso os nossos corpos audíveis, visíveis e sensíveis ao serem virtualizados se dispersam no exterior emanando nossos simulacros, propõe Lévy (1996).

A tecnologia invade o corpo e passa a compor o seu repertório, "um movimento geral de virtualização afeta hoje não apenas a informação e a comunicação, mas também os corpos" [...] (LEVI, 1996, p. 2). Com essa frase, Pierre Lévy inaugura uma das suas principais referências sobre o fenômeno da virtualização à luz da relação entre comunicação virtual e as características da sociedade contemporânea. Em seu Livro *O que é o Virtual* (1996), o autor aborda filosoficamente o conceito de virtualização, baseado nos estudos de Gilles Deleuze (1925-1995) e Michel Serres (1930). Lévy nos abre caminhos para compreendermos as interações sociais, uma onda de possibilidades que ultrapassa a informatização. Adere aos princípios da complexidade, refutando as recorrentes simplificações do discurso popular, dando principal atenção aos discursos que possuem nítida relação com o seu campo de pesquisa, daí surge sua dedicação à palavra "virtual".

Virtual. Esta palavra está praticamente integrada ao cotidiano habitual, seu uso é muito frequente em terminologias como "espaço virtual", "realidade virtual", "sala de aula virtual", "amizade virtual" e outros. Porém é de se constatar que a palavra "virtual" vem

[68] Para propor a relação corpo-máquina, Santaella (1997) classifica as máquinas em três categorias: máquinas musculares, máquinas sensórias e máquinas cerebrais.

sendo mal empregada no vocabulário do senso comum. Nos filmes de ficção científica[69], por exemplo, os robôs ganham vida, sentimento e inteligência. Para esse universo a palavra virtual é vítima de uma simplória ironia, sinônimo de ilusão; "no uso corrente a palavra virtual é empregada com frequência para significar a pura e a simples ausência de existência", nas palavras de Lévy (1996, p. 15).

Através de uma abordagem conceitual, mas ao mesmo tempo contextualizada e reflexiva, Lévy desmistifica uma série de convenções, dentre elas o conceito de virtual. O virtual não é contrário do que é real, virtual é tudo aquilo que tem potencialidade para se concretizar. Assim, o virtual é uma potência, um "devir outro" do ser humano.

A proposta conceitual de Lévy tem como base os pares virtual/atual e possível/real. O virtual é um complexo problemático que evoca uma resolução: o virtual tende para uma atualização, e a atualização é a solução de um problema, criação e instauração de uma nova dinâmica. Já o possível é estático, está desde sempre constituído. O processo do possível é uma realização. A realização não é criação, mas uma decorrência ou implicação já determinada. O real é a existência do possível. A partir de uma abordagem conceitual extraída do livro *Différence et répétition*, de Gilles Deleuze (1994), Lévy introduz uma distinção conceitual entre virtual e possível:

> O possível se realizará sem que nada mude em sua determinação nem em sua natureza. É um real fantasmático, latente. O possível é exatamente como o real: só lhe falta a existência. A realização de um possível não é uma criação, no sentido do termo, pois a criação implica também a produção inovadora de uma ideia ou de uma forma. A diferença entre possível e real é puramente lógica (LÉVY, 1996, p. 5).

Numa concepção filosófica, Lévy (1996) coloca que virtual "é aquilo que existe apenas em potência e não em ato, o campo de forças e de problemas que tende a resolver-se em uma atualização [...], dimensão muito importante da realidade" (LÉVY, 1996, p. 47). Lévy (1999) deixa claro que o virtual acontece no ciberespaço[70]. Este objeto que propicia o virtual não está somente na internet, mas em toda a tecnologia digital capaz de produzir um ambiente de experimento para o real.

A proposta de Lévy centra-se na comunicação virtual enquanto elemento de um processo que abrange toda a vida social, exprime-se uma busca pela hominização, nessa obra

---

[69] Considerando que a indústria cinematográfica se apossou desse termo para mistificar figuras do imaginário fílmico.

[70] Também chamado de "rede", por Lévy (1999), é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial de computadores. "O termo especifica não apenas a infra-estrutura necessária material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações, que ela abriga, assim como os seres humanos, que navegam e alimentam esse universo" (LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2000, p. 17).

o autor argumenta que “virtual é toda entidade desterritorializada, capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais determinados, sem, contudo, estar ela mesma presa a um lugar ou tempo particular” (LÉVY, 1996, p. 47).

Exemplificando, o autor afirma que a palavra é algo virtual, uma vez que existe em potência, “existe sem estar presente”. Uma palavra pode ser pronunciada de forma distinta, em locais e horários diferentes, isso significa que ela pode ser atualizada a qualquer momento. O autor elucida ainda que a palavra não deixa de ser real, uma vez que existe de fato, ratificando a aproximação entre real e virtual.

O virtual “trata-se de um modo fecundo e poderoso, que põe em jogo processos de criação, abre futuros, perfura poços de sentimentos, sob a platitude da presença física imediata” (LÉVY, 1996, p. 2). Compreendemos que o virtual pretende ilustrar um processo de transformação de um modo de ser no outro. Por isso, a árvore está virtualmente presente na semente, ou seja, toda semente conhece exatamente a forma da arvore que brotará do solo após a sua fecundação e semeadura, por isso, a passagem da semente para a árvore sempre será problemática, complexa, instável, construída por um sistema diversificado. O virtual é esse o campo problemático, que não se opõe ao real, mais sim ao atual. Nas palavras de Lévy (1996):

> Contrariamente ao possível, estático, e já construído, o virtual é um complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer e que chama um processo de resolução: a atualização. Esse complexo problemático pertence à entidade considerada e constitui inclusive uma de suas dimensões maiores. O problema da semente, por exemplo, é fazer brotar uma árvore (LÉVY, 1996, p. 5).

Segundo Lévy (1996), o virtual tende a atualizar-se, sem ter passado, no entanto, a concretização efetiva ou formal, assim, a atualização surge como a resolução do problema. O maracujazeiro, por exemplo, é a atualização da semente de maracujá. A atualização soluciona o nó de tensões, desencadeando outros conflitos, instaurando uma nova dinâmica de colaboração. A atualização não é uma solução que estava contida no enunciado, antes é a invenção de uma forma a partir de uma configuração dinâmica de finalidades. A partir desse entendimento é possível compreender o processo de virtualização, pois a virtualização nada mais é do que o movimento inverso da atualização.

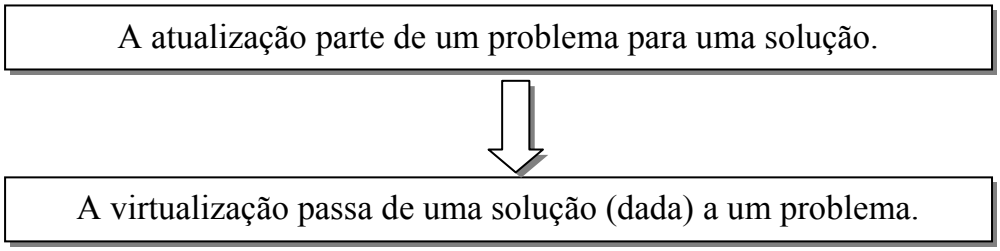

Figura 2: Organograma da virtualização
Fonte: A autora

O processo de virtualização redefine identidades, provoca um deslocamento do centro ontológico do objeto em questão. Esse processo infere-se na dança, seja no palco, nas ruas, nas praças, nas igrejas ou em qualquer lugar onde a dança aconteça, a presença do virtual reorganiza a narrativa, possibilita novos diálogos e propõe novas estéticas. Além disso, a virtualização da dança multiplica os espaços, as possibilidades, temporalidades e velocidades.

2.1.1 A desterritorialização do corpo

Lévy nos propõe que as principais modalidades da virtualização são a desterritorialização e o desprendimento do aqui e do agora. Para Serres (1994 *apud* LÉVY, 1996, p. 8), a imaginação, a memória, o conhecimento e a religião são vetores de virtualização que nos fizeram abandonar a presença muito antes da informatização e das redes digitais.

Quando uma pessoa, uma coletividade, uma informação um ato, uma dança, se virtualizam, eles se tornam "não-presentes", se desterritorializam (LÉVY, 2006). Gersen (2002 *apud* SANTAELLA, 2010, p. 237) chama esse espaço de presença ausente. Tomemos, como exemplo, a situação de uma pessoa que fala no celular: por mais concentrado que o indivíduo esteja ao executar suas ações enquanto conversa, parte de suas redes perceptivas está voltada para o diálogo, e possivelmente qualquer pessoa que o cumprimentar poderá passar despercebido. Um lado da sua mente está operando a favor da conversa ao telefone, o outro lado participa de outro contexto, ambos em simultaneidade. É isso que cria no usuário uma sensação de ubiquidade: estar em dois lugares ao mesmo tempo.

Segundo Santaella (2010), o rádio e a televisão deram o primeiro pontapé para a sensação de ubiquidade, "pois ouvir sobre e ver as imagens é uma espécie de transporte mental, que gera a ilusão de estarmos dentro do acontecimento como testemunha dos fatos"

(SANTAELLA, 2007, p. 236). Com o telefone, e em especial com o celular, passamos de testemunhas para personagens, interagindo dentro de dois contextos simultâneos. Ele traz a presença do usuário, pessoas e situações remotas, ou seja, a presença do que está ausente, mas por outro lado o usuário também entra numa situação vivida pelo interlocutor (SANTAELLA, 2010, p. 237).

Figura 3: Publicidades extraídas da teleoperadora TIM
Fonte: Extraído do Site Oficial da TIM. Disponível em: <http://www.tim.com.br/>. Acesso em: 30 jan. 2012.

O uso do celular desloca o corpo para o estado do "estar sempre a alcance"[71], um bordão das propagandas de telefonia móvel: "viver sem fronteiras"[72]. A hipermobilidade das situações de trânsito e deslocamentos, que caracteriza o corpo humano contemporâneo, propicia o surgimento de próteses personalizadas, que o importam para uma presença ausente, virtualizadas, desterritorializadas e sem fronteiras: o celular. Para Santaella, o celular é um objeto de consumo que funciona como uma prótese personalizada, pois cada pessoa trata seu celular e aquilo que proporciona de maneira diferente e muito pessoal. Por assim dizer, "miríade de vozes e lugares longínquos, começaram a entrar a qualquer momento, sem serem detectadas para desafiar as realidades acalentadas de uma comunidade" (SANTAELLA, 2010, p. 237). Esse é o fenômeno da presença ausente. Na imprensa, por exemplo, as vozes ausentes dos jornais, noticiários e valores morais, se tornam presentes, virtualizando-se, e, à medida que são absolvidos, as crenças da comunidade local diminuem.

O fenômeno da presença ausente (GERSEN *apud* SANTAELLA, p. 237) emergiu de modo similar ao fenômeno da não-presença (SERRES *apud* LÉVY, p. 8), mas precisamente estamos falando de um fenômeno maior no qual estão contidos todos esses: a desterritorialização (LÉVY, 1996, p. 9). Para Lévy, operadores mais desterritorializados (mais virtualizados), desatrelados de um enraizamento espaço-tempo e virtualizantes do mundo contemporâneo são os da tecnociência, das finanças e dos meios de comunicação. Resta ainda

[71] Extraído da propaganda publicitária da empresa TIM.
[72] Extraído da propaganda publicitária da empresa TIM.

explicar essa modalidade da virtualização a partir de dois exemplos que atingiram o mundo contemporâneo: O hipertexto e as comunidades virtuais. O que aconteceu com o texto?

> Os dispositivos hipertextuais nas redes digitais desterritorializaram o texto. Fizeram emergir um texto sem fronteiras nítidas, sem interioridade definível. [...] O texto é posto em movimento, envolvido em um fluxo, vetorizado, metamórfico. Perdendo sua afinidade com as ideias imutáveis que supostamente dominariam o mundo sensível, o texto torna-se análogo ao universo de processos ao qual se mistura (LÉVY, 1996, p. 29).

O texto, ao ser importado para a plataforma digital, passou por mudanças radicais ao migrar para a tela do computador. A mudança de natureza surge em forma de hipertexto. O texto adquiriu vínculos não-lineares, entre fragmentos textuais associativos, interligados por conexões conceituais, indicativas ou por ícones que remetem, ao clique de um botão, à transposição de um percurso de leitura a outro, em cascatas simultâneas e interconectadas. Ora, de acordo com Lévy, um texto passa a apresentar-se como uma atualização de um hipertexto de suporte informático. Desterritorializado, habitante ubíquo do ciberespaço, o hipertexto contribui para produzir um acontecimento de atualização textual, de navegação e de leitura, "somente esses verdadeiros acontecimentos são verdadeiramente situados. Embora necessite de suportes físicos pesados para subsistir e atualizar-se, o imponderável hipertexto não possui um lugar" (LÉVY, 1996, p. 8).

São muitos os traços que definem o hipertexto, seu caráter não-linear e interativo é comum a outros contingentes tão desterritorializados, como é o caso das comunidades virtuais. Segundo Beiguelman (2006 *apud* SANTAELLA, 2007, p. 217), as comunidades virtuais eletrônicas nunca deixaram de viver nas áreas limítrofes entre cultura física e a virtual, o crescimento dos espaços eletrônicos só aponta para a consolidação da fusão entre o físico e o virtual. O corpo, ao qual os tecnofóbicos imputaram o critério de desaparecimento[73], se transforma a todo instante em um conjunto de extensões ligadas a um mundo híbrido, pautado pela interconexão das redes e sistemas *on* e *off-line*.

Apesar de não-presentes, a comunidade virtual está repleta de paixões, angústias, projetos, conflitos e amizades, podemos propor que "a virtualização reinventa uma cultura nômade, não por uma volta ao Paleolítico, nem às antigas civilizações de pastores, mas fazendo surgir um meio de interações sociais, onde as relações se reconfiguram com o mínimo de inércia" (LÉVY, 1996, p. 9). Nomadismo[74] é um conceito estudado por Deleuze e

---

[73] Os tecnofóbicos percebem o processo de virtualização do corpo como uma ameaça à vida humana.

[74] DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Tratado de nomadologia**: a máquina de guerra. Cap. 12 *In*: Mil Platôs. 1980.

Guattari (1980) que emerge da cultura nômade. Para esses autores, são os caminhos que importam, pois a vida nômade pressupõe estar sempre no meio do caminho. São caminhos construídos à medida que se caminha.

> Nas redes do ciberespaço, não só os caminhos são móveis como também os nós. Enquanto nas conexões ancoradas os computadores e os telefones, ocupam lugares fixos, nas conexões móveis e contínuas os telefones representam pontos de conexão móvel, mobilidade que lhes é dada pelo usuário que circula pelos espaços físicos. Duplo nomadismo e dupla mobilidade. (SANTAELLA, 2007, p. 235).

A virtualização reinventa uma cultura nômade. Ubiquidade, simultaneidade, "a virtualização submete a narrativa clássica a uma prova rude: unidade de tempo sem unidade de lugar, continuidade da ação apesar de uma duração descontínua" (LÉVY, 1996, p. 9). No ciberespaço conversamos, discutimos, compartilhamos emoções, fazemos novas amizades, trocamos conhecimento, brigamos, encenamos, fingimos e namoramos. Fazemos tudo o que fazem as pessoas quando se encontram fisicamente, mas de modo virtual, colocamos o corpo em estado de virtualização e, por assim dizer, desterritorialização.

2.1.2 A virtualização do espaço

Novos espaços e novas velocidades são os primeiros graus da virtualização. Estamos falando de um tempo-espaço que não é mais ordinário, cronológico e físico. Para se referir a esse espaço novas terminologias estão surgindo, é o caso da metáfora dos espaços intersticiais, como propõe Santaella.

A rigor, a metáfora dos espaços intersticiais (SANTAELLA, 2007) pretende evidenciar a pluralidade dos tempos e dos espaços. Se trouxermos isso para o contexto urbano, no qual estamos inseridos cotidianamente, observamos ininterruptamente pessoas praticando o espaço virtual nos seus celulares, compreendemos que "essas práticas de acesso estão construindo um novo espaço de misturas inextricáveis entre o virtual (o ciberespaço) e os ambientes físicos em que o nosso corpo biológico circula" (SANTAELLA, 2007, p. 219).

A partir dessa metáfora, Santaella pretende enfatizar não apenas os fluxos de transmissão de informação para dentro e para fora do espaço físico, mas também as novas

formas de computação: realidade aumentada, mista, computação ubíqua, pervasiva[75] e vestível. Sua ambição pretende dar conta das múltiplas faces do espaço híbrido, a partir dessa metáfora compreendemos que "estamos cruzando espaços e tempos de uma maneira que o nosso corpo sozinho não seria capaz" (SANTAELLA, 2007, p. 217). Adentramos em um espaço no qual a soma da subjetividade, mais a significação, mais a pertinência dos fatos, impedem a ação de uma cronologia uniforme. É nesse sentido que Lévy cita que cada forma de vida inventa o seu mundo, e cada mundo seu tempo e espaço específico, "por exemplo, cada novo sistema de comunicação e de transporte modifica o sistema das proximidades práticas, isto é, o espaço pertinente para as comunidades humanas" (LÉVY, 1996, p. 23). Quando se constrói uma rede de telecomunicações, ou transportes, mais dinâmica, ou quando se acessa a internet visando à comunicação, aproximamos fisicamente as cidades, regiões, povos distantes, conectados a partir dos telefones, aviões ou mensagens instantâneas, respectivamente, e afastamos desse grupo as comunidades não conectadas. Mas para os que não têm acesso ao telefone, ao avião ou à internet, as distâncias ainda são válidas, "cria-se, portanto, uma situação em que vários sistemas de proximidades e vários espaços coexistem" (LÉVY, 1996, p. 23).

Alguns teóricos estudiosos da cibercultura ainda se sentem ameaçados com a inserção das tecnologias de ponta no cotidiano humano. A crença da substituição da presença física em detrimento da "não-presença" e a hipótese de superação dos humanos pelas máquinas (robôs) ainda é recorrente. Tais possibilidades são inviáveis, uma vez que a própria aceleração das telecomunicações é a principal responsável pelo enorme crescimento da mobilidade física. Segundo Lévy (1996), não há o que temer, pois cada novo agenciamento "acrescenta um espaço-tempo, uma cartografia especial, [...] em que as extensões se recobrem, se deformam e se conectam, em que as durações se opõem, interferem e se respondem" (LÉVY, 1996, p. 22-23).

A revolução das telecomunicações e dos transportes metamorfoseou o espaço e reduziu as distâncias. Segundo Lemos (2012), as pessoas que mais se telefonam são as pessoas que mais se encontram fisicamente. Essas mudanças participam também do processo de virtualização das cidades, onde habitam a tensão e ansiedade de sair de uma presença. Questionamos, será que "a multiplicação dos meios de comunicação e o crescimento dos gastos com a comunicação acabarão por substituir a mobilidade física? Provavelmente não, pois até agora os dois crescimentos sempre foram paralelos" (LÉVY, 1996, p. 23).

---

[75] Que se infiltra, que penetra; espalhada, difusa; penetrante.

O espaço que experimentamos multiplica-se no processo de virtualização. Não habitamos somente o espaço físico dos mapas, como também habitamos o ciberespaço. Do espaço virtualizado no qual o corpo habita emerge, também, a internet e, juntamente com ela, grande ampliação da informação e comunicação. A interação *on-line* através da plataforma *Messenger*, a possibilidade de navegar em diferentes sites, a criação de páginas virtuais pessoais e públicas [76], o acesso aos sites de relacionamento [77], são exemplos da desterritorialização do corpo em espaços virtualizados. Nesse sentido, a experiência do corpo é problematizada, ao passo que os espaços virtualizam-se. A partir do clique no *mouse*, em fração de segundos, o corpo é bombardeado de sensações e experiências presentes em imagens, sons, textos, que saltam à tela do computador.

É importante diluir as ideias tecnofóbicas que emergiram na tentativa de aniquilar o tempo e o espaço virtual, como propõe Paulo Virilio. Para ele, estar presente significava estar perto, com a garantia do sopro da voz e o brilho no olhar (1996). Virilio, assim como Baudrillard, assumiu um ponto de vista apocalíptico, quanto aos estudos relacionados à cibercultura.

> [...] especialmente no seu livro *A arte do motor* (1996) deplora que as tecnologias do tempo real matem o tempo presente ao isolá-la de sua presença aqui e agora para o privilégio de outro espaço comunicativo, que já não se compõe da nossa "presença concreta" no mundo, mas de uma discreta telepresença cujo enigma permanece sempre intacto (SANTAELLA, 2007, p. 214).

Vivemos outra proximidade midiática, novos espaços, novas velocidades, baseadas nas propriedades das ondas eletromagnéticas. O "não-lugar" (AUGÉ, 1992), a "presença-ausente", a "não-presença", a "desterritorialização" (LÉVY, 1996), nos fazem sofrer a perda da distância que desemboca no paradoxo de estar ao mesmo tempo lá, aqui e acolá. Para Santaella (2007), o que Virilio lamenta é a perda da escala do espaço e do tempo, que, do seu ponto de vista, é dada única e exclusivamente pela materialidade do corpo biológico, como se a mente estivesse presa aos limites da caixa craniana e não pudesse alçar voos altos, sem que essa viagem tenha necessariamente que significar o abandono do corpo.

O Efeito Moebius é uma expressão que Pierre Lévy usa para falar sobre transgressão de fronteiras, são elas: público e privado, próprio e comum, subjetivo e objetivo, mapa e território, autor e leitor. Estamos falando da passagem do interior para o exterior e do exterior para o interior, outro caráter frequentemente associado à virtualização.

---

[76] *Blogs, fotoblogs e vlogs*.
[77] *Orkut, Facebook* e outros.

A empresa virtual, assim como o uso da internet pelo celular, são exemplos clássicos do Efeito Moebius, pois em ambas as situações as noções de público e privado são questionadas. Bauman (2001 *apud* SANTAELLA 2007, p. 245) define os espaços públicos civis como aqueles que são propícios à prática individual de civilidade. Inversamente ao espaço público, o espaço privado (ou espaço pessoal) está ligado a um senso de fisicalidade, ligado, portanto, à inviolabilidade do espaço pessoal. O exemplo mais claro do espaço privado é o lar. O funcionário de uma empresa virtual, por exemplo, usa a sua casa como seu campo de atuação profissional e nesse momento o espaço privado do seu lar torna-se público, pois o ambiente no qual desenvolve seu trabalho também é a sua empresa; ou seja, os lugares e os tempos se misturam. Não há limites entre o estar em casa ou o estar no trabalho. Borram-se, então, todas as fronteiras.

Os limites que proporcionavam configurações de poder e hierarquia estão a dissolver-se. Em seu lugar estão surgindo novos tipos de limites, fluidos e imprecisos, que rompem com os dualismos modernos entre corpo/mente, público/privado, natureza/cultura, autor/leitor, corpo/máquina. Nessa perspectiva, surgem novos "limites", que procuram a infraestrutura necessária para as configurações emergentes de saber/poder e de novos "sujeitos" pós-modernos.

A introdução de tecnologias móveis, a exemplo do celular, segundo Lemos (2004), incluiu o acesso à internet em espaços públicos. Assim, os limites entre o público e o privado desvanesceram-se. A vida privada invade o público, assim como no espaço público se interconecta com forúns intímos da vida privada.

Um exemplo recorrente e bastante perturbador é o uso do áudio do celular como recurso musical dentro de espaços públicos, como o ônibus coletivo[78]. A invasão da música no espaço público interrompe situações vividas e corta o fluxo dos acontecimentos, "essa necessidade de abrir uma clareira no seio coletivo, tem dado origem a uma estética típica do uso do celular, a algumas estratégias de cortesia" (SANTAELLA, 2007, p. 247).

Ainda sobre esse fenômeno, recorremos a exemplos que tratam dos borrões entre autor/leitor e ator/receptor. A virtualização é sempre um processo de acolhimento da alteridade, por isso são bastante comuns no trabalho de artistas contemporâneos as autorias coletivas e públicas. Destacamos aqui projetos no quais artistas trabalham juntos, em ambientes colaborativos e compartilhados, em que o público é também convidado a participar

[78] Ao ligar o recurso *mp3* de um celular, em alto nível de volume, o individuo não está apenas degustando do seu gosto musical, como também está impondo aos outros corpos uma percepção individual e privada. Os corpos são provocados pela confusão das fronteiras.

da obra. O processo criativo desencadeado virtualiza os corpos numa ação motora em direção às mutações que o público ou os artistas podem executar durante a performance. Santaella (1997) diz que os trabalhos colaborativos e generativos, organizados em tempo real, *on-line*, engajam não apenas indivíduos, mas comunidades inteiras, que projetam suas existências nas redes por meio de agenciamento coletivo.

2.1.3 A Virtualização contemporânea do corpo

Motivada pela experiência tecnossocial e tecnoartística, a nova antropomorfia do corpo, seu fenótipo e seus diálogos com as novas tecnologias de comunicação, correspondem ao que chamamos de virtualização do corpo (LÉVY, 1996). Como já discutimos nesse capítulo, corpos virtualizados são corpos potencializados, reinventados, recriados a partir de técnicas de manipulação do corpo:

a) Como as técnicas de *body building*[79] *e body modification*[80]; incluindo cirurgias com fins estéticos;

b) Conexões permitidas por serviços informáticos e telecomunicacionais (que vão desde o celular até a realidade aumentada);

c) Técnicas de correção de funções avariadas do corpo (como implantes, próteses, obturações, aparelhos e ortodônticos), além de tecnologias de mutações temporárias (como a maquiagem, a tatuagem temporária e a sobrancelha de rena), incluindo cirurgias com fins médicos.

A partir das reconstruções e intensificações do corpo, estudadas em Lévy (1996), novas nomenclaturas vão surgindo para dar conta dos corpos virtualizados. Sob esse prisma, compreendemos que o fenômeno da virtualização dos corpos é aqui complexificado, do *cyborg* fantasmagórico surge em Haraway o ciborgue eminentemente político, assumindo-se em um corpociborgue.

---

[79] Também conhecido como Culturismo, tem como principal objetivo, melhorar a estética do corpo, utilizando pesos, halteres e máquinas de musculação, para atingir este fim.

[80] É a deliberada alteração do corpo humano para qualquer não-médica razão, tais como estética, realce sexual, um rito de passagem, motivos religiosos, para mostrar os membros do grupo ou afiliação, para criar arte corporal, choque valor, ou de auto-expressão. Em sua mais ampla definição inclui a cirurgia plástica, decoração socialmente aceitável (por *exemplo*, comum a perfuração da orelha em muitas sociedades), e religiosas ritos de passagem (por exemplo, a circuncisão em uma série de culturas), bem como o moderno primitivo movimento.

Segundo Moreno (1999 *apud* SANTAELLA, 2004, p. 58), o processo de virtualização do corpo está ligado a diversas funções somáticas. O telefone virtualiza a audição, os sistemas de telecomunicações virtualizam a percepção, as interações sensório-motoras o tato, "todos esses dispositivos virtualizam sentidos", descreve Lévy (2006, p. 28).

Celulares, *laptops*, aparatos médicos e próteses, usamos esses artefatos cotidianamente, por isso, somos corposciborgues, incorporamos desde sempre ferramentas que potencializam nossas capacidades corporais: sensórias, musculares e perceptivas. Os sentidos e percepções do corpo são cotidianamente virtualizados. E, nesse caso, há uma redefinição do conceito de corpo, como descrito no primeiro capítulo, organismo complexo vivo, repleto de redes perceptivas, em ignição sensório-motora.

Do corpociborgue a percepção é cotidianamente virtualizada. Segundo Lévy (1996), a percepção é a principal função somática do corpo: "A função simétrica da percepção é a projeção no mundo, tanto da ação como da imagem" (LÉVY, 1996, p. 28). Para Lévy (1996), "a projeção da ação está evidentemente ligada às máquinas, às redes de transportes, aos circuitos de produção e de transferência da energia, às armas" (LÉVY, 1996, p. 28).

Compreendemos que "a projeção da imagem do corpo é geralmente associada à noção de telepresença, mas a telepresença é sempre mais que a simples projeção da imagem" (LÉVY, 1996, p. 28). O conceito de telepresença foi enunciado pela primeira vez por Minkys (1980 *apud* SANTAELLA, 2007, p. 277). A telepresença é a possibilidade de projeção da ação humana em espaços físicos distantes. Lévy nos lembra que o telefone sempre funcionou como um dispositivo de telepresença, uma vez que não leva apenas a imagem ou a representação da voz: leva a própria voz. É um meio de estar com o nosso corpo, em outro espaço. A realidade aumentada cria cenas sintéticas multissensoriais, simuladas em linguagem numérica e configurada como paisagem de dados, que respondem às ações de quem as experimenta (SANTAELLA, 2007, p. 275).

Os sistemas de realidade aumentada transmitem mais do que imagem: transmitem uma *presença-ausência*. O corpo virtualizado pode realizar astúcias inimagináveis, dessa forma, não sente dor, tampouco teme a morte, ele é multiplicado pela telepresença e pelos meios de comunicação, podendo até ser preservado pelos sistemas de gravações em vídeo. Assim, os nossos corpos visíveis, audíveis e sensíveis ao serem virtualizados se dispersam no exterior emanando nossos simulacros (LÉVY, 1996). Há, portanto, uma desterritorialização, mas como já vimos anteriormente, desterritorializar não significa desmaterializar, e sim criar uma nova identidade, novas percepções, novas texturas corporais.

Para Gilson (1996 *apud* SANTAELLA, 2004, p. 38), a percepção não é algo computado pelo cérebro a partir de um somatório de sensações. Os órgãos sensórios não são apenas canais de sensações, receptores passivos, mas se constituem também em sistemas perceptivos complexos que, além de ativos, são inter-relacionados, fornecendo ao organismo informação contínua. Santaella (2004) explica que a lista dos cinco órgãos dos sentidos, elaborada por Aristóteles, é hoje considerada incompleta. Junto aos tradicionais cinco órgãos dos sentidos, denominados externoceptores, há também os proprioceptores e os interoceptores. Os proprioceptores são órgãos sensitivos que estão localizados nos músculos, tendões, ligamentos e ouvidos internos. Já os interoceptores são as terminações nervosas nos órgãos viscerais.

O filósofo Alva Noë[81] pretende ir além ao tratar sobre percepção. Segundo o filósofo, "a percepção não é algo que está em nós, é algo que fazemos". No livro *Ação em percepção* (2004), Noë argumenta que a percepção e a consciência perceptiva dependem da capacidade do pensamento, em síntese, a percepção é uma espécie de atividade do pensamento. Percepção não é um processo cerebral, mas um tipo de habilidade do corpo como um todo.

Uma forma de dar sentido às afirmações de Noë é argumentar que há uma relação constitutiva entre percepção e ação. Nessa interpretação os processos mentais que nos permitem agir são literalmente componentes dos processos mentais que nos ajudam a perceber. Na visão, por exemplo, se adicionarmos uma lente de aumento (óculos), ou olharmos sob o prisma de uma câmera cujas cores da nossa visão serão convertidas em cores pretas e brancas, constata-se: uma vez modificada a visão, o que vemos também é alterado. E o que vemos pode nos incitar a preparar respostas motoras diferentes.

Nessa mesma direção em que Santaella (2004) reforça o conceito pioneiro de McLuhan, da extensão funcional dos órgãos sensórios por meio de aparatos ou próteses, em um estudo sobre máquinas e próteses, a autora supracitada chama de máquinas sensórias os meios de comunicação mecânicos e eletroeletrônicos, visto que essas máquinas funcionam como ampliações, para fora do corpo, de capacidades perceptivas de sentidos humanos (SANTAELLA, 2004, p. 58). É pelo viés dessas relações que Lúcia Santaella[82] procura entender a estrutura e o funcionamento das máquinas, identificando três níveis e relação: o

---

[81] Professor de Filosofia da Universidade da Califórnia, em Berkeley. Trabalha principalmente na filosofia da mente e ciência cognitiva, com especial interesse na teoria da percepção. Também está interessado na filosofia da arte, história da filosofia analítica e Fenomenologia.

[82] SANTAELLA, L. "O homem e as máquinas". *In*: DOMINGUES, D. (Org.). **A arte no século XXI**: a humanização das tecnologias. São Paulo: Editora Unesp, 1997.

nível muscular-motor[83], o nível sensório[84] e o nível cerebral[85]. Cada um desses níveis de relação instaura um regime técnico, o que permite especificar três categorias de máquinas: as musculares, as sensórias e as cerebrais.

Para James J. Gibson (1996 *apud* SANTAELLA, 2004, p. 38), os órgãos sensórios não são apenas canais de sensações, receptores passivos que respondem, cada qual, à sua forma de energia apropriada, mas constituem também os sistemas perceptivos complexos, que, além de ativos, são inter-relacionados. O telefone, a televisão e a câmera fotográfica ou de vídeo são exemplos de *máquinas sensórias*, pois amplificam o potencial sensório-perceptivo humano. Essas máquinas já encapsulam um certo nível de inteligência: a inteligência dos sentidos. Como extensão da visão, a câmera, por exemplo, aumenta o potencial desse órgão sensório na sua função perceptiva-exploratória. Lévi (1996) diz que "graças às máquinas fotográficas, às câmeras e aos gravadores, podemos perceber as sensações de outra pessoa, em outro momento, em outro lugar" (LEVY, 1996, p. 28).

Para McLuhan[86], a tecnologia é a extensão dos órgãos sensoriais e do corpo do homem, ampliando e prolongando suas capacidades; os meios de comunicação surgem interferindo na vida social do cidadão e consequentemente nas sensações humanas. Santaella (2004) lembra que apesar de o conceito macluhniano "do meio de comunicação como extensões" ter recebido muitas críticas, não há dúvidas de que McLuhan (1969) foi um dos pioneiros a se dar conta da extensão funcional dos órgãos sensórios, por meio de aparatos técnicos ou próteses. Ao falar sobre "meios", McLuhan não se restringe aos meios midiáticos, mas também aos meios expressivos de linguagens: teatro, dança, cinema, televisão. Então, quando tratamos desses "meios", falamos da extensão de uma capacidade humana: da capacidade de produzir linguagens (PIMENTEL, 2000).

Já as técnicas de *body building* e *body modification*, assim como a maquiagem, trata-se de implantes e próteses que pretendem corrigir funções orgânicas avariadas, ou transformá-las. Segundo Lévy, "alteramos nossos metabolismos individuais por meio de drogas ou

---

[83] Está relacionado com a possibilidade de ampliação da capacidade física humana, com a ampliação da força, a mecanização da locomoção (movimento) e a ampliação da precisão (SANTAELLA, 1997, p. 34-36).

[84] É caracterizado pela extensão dos sentidos, basicamente no *aperfeiçoamento* dos olhos e ouvidos. Como afirma Santaella, "enquanto as máquinas musculares produzem objetos, os aparelhos produzem e reproduzem signos: imagens e sons" (p. 37).

[85] Da presença de computadores e da digitalização dos processos encontramos dispositivos que passam a processar símbolos. Passa-se a imitar e simular processos mentais, introduzindo novos elementos na relação corpo-máquina, levando ao que Santaella (2007) denomina de "novo tipo de humanidade".

[86] Três grandes frases representam o pensamento desse autor: "impacto sensorial", "o meio é a mensagem" e "aldeia global". Essas expressões surgiram em meados do século XX e foram difundidas na contemporaneidade.

medicamentos, espécie de agentes fisiológicos transcorporais ou de secreção coletiva [...], e a indústria farmacêutica descobre regularmente novas moléculas ativas" (LÉVY, 1996, p. 27).

Propomos que a virtualização do corpo que experimentamos hoje nada mais é do que uma aventura, uma nova etapa de autocriação da humanidade, que sustenta nossa espécie: "No prolongamento das sabedorias do corpo e das artes antigas, inventamos hoje cem maneiras de nos construir, de no remodelar: dietética, *body building,* cirurgia plástica" e é claro não nos esqueçamos da maquiagem (LÉVY, 1996, p. 27). A maquiagem, por exemplo, virtualiza o tecido adiposo, a pele: trata-se de uma tecnologia muito poderosa, capaz de transformar e construir "novas faces"[87]. Um corpo pode ser virtualizado, recriado pela técnica da maquiagem, por isso consideramos que corpos virtualizados são corpos recriados.

Em meio à hibridização do corpo com as novas tecnologias, nossos corpos estão sofrendo reconstruções, "estamos aqui e lá, graças às técnicas de telecomunicação, telepresença até a realidade virtual: têm-se aqui conexões permitidas por serviços informáticos telecomunicacionais acessíveis, como celulares e pagers" (SANTAELLA, 2004, p. 99).

A ideia de construir e remodelar os corpos é fruto da manipulação estética que teve início na década de 60 com o *bodybuilding,* e é anunciada até os dias atuais pela "ditadura da beleza". Trata-se do corpo construído com técnicas de aprimoramento físico. Segundo Santaella (2004), a hipervalorização da aparência física do corpo é fruto de sua excessiva exposição no espaço público. A autora supracitada diz ainda que ao passo que as imagens na mídia hipertrofiam o ideal de perfeição (o ideal almejado será sempre inalcançável), isso retroalimenta e sustenta as indústrias de beleza, que se multiplica em salões de beleza, clínicas de estética, *personal trainer,* dietas radicais e o embelezamento caseiro rápido e milagroso: "a modificação do corpo está ligada à cirurgia plástica, à química dos esteroides, ao *branding* e às técnicas de *piercing* e tatuagem" (SANTAELLA, 2004, p. 60).

Um mesmo corpo pode ser beneficiário de uma transfusão de sangue, consumidor de hormônios, cliente de cirurgias estéticas e portador de rins doados, falamos, nesse caso, de um corpo coletivo: um hipercorpo, "cada corpo individual, torna-se parte integrante de um imenso hipercorpo híbrido e mundializado" (LEVY, 1996, p. 30). Segundo Lévy, nosso corpo é a atualização temporária de um enorme corpo híbrido, social e tecnológico, o corpo atinge

[87] Consideremos uma pessoa que possui manchas indesejáveis na face. Sua condição atual não lhe proporciona bem-estar e autoestima, uma vez que as manchas personalizam a pigmentação da sua pele, produzindo pigmentações heterogêneas. Ao aplicar a maquiagem sob a face, esse corpo é remodelado, reconstruído, recriado, atualizado, o uso da maquiagem cria uma nova face, a partir de um processo concreto de virtualização. As manchas desaparecem, as fronteiras se embaralham (orgânico/inorgânico).

uma dimensão hiper-corporal. Sangue, espermatozoide, embriões, óvulos não são mais propriedade exclusiva de um único corpo na medida em que passam a circular por territórios médicos, tecnológicos e econômicos.

O hipercorpo está além dos tecidos da pele, nele habitam as trocas fluidas dos transplantes dos órgãos e hormônios entre a humanidade, entre mortos e vivos, mas também de uma espécie a outra, "os implantes e as próteses confundem a fronteira entre o mineral e o que está vivo" (LÉVY, 1996, p. 30). Maquiagem, lentes de contato, óculos, silicone, implantes auditivos, marca-passos, filtros externos funcionando como rins: No mundo virtualizado não há mais fronteiras. Soma-se a isso a possibilidade de virtualização do próprio corpo e da imersão do corpo em realidades tecnológicas e cada vez mais antagônicas à sua estrutura, seja espacial ou temporal, esta última perceptível na mudança das velocidades do corpo e seus sistemas. A identidade do corpo se dissipa, perde-se pelo ciberespaço, portanto não traz mais as características da individualidade ou subjetividade. No hipercorpo habita um "vazio motor", na medida em que estende-se a todos os territórios acaba por não pertencer a nenhum local, destituindo-se da organicidade própria que permeia o corpo individual (LÉVY, 1996).

A virtualização do corpo é também uma reinvenção. Ora, as imagens médicas do raio-x, *scanners*, sistemas de ressonância magnética nuclear, ultrassonografia, virtualizam a superfície do nosso corpo. O processo de virtualização se inseriu no nosso cotidiano, tornando-se nossa interioridade orgânica transparente.

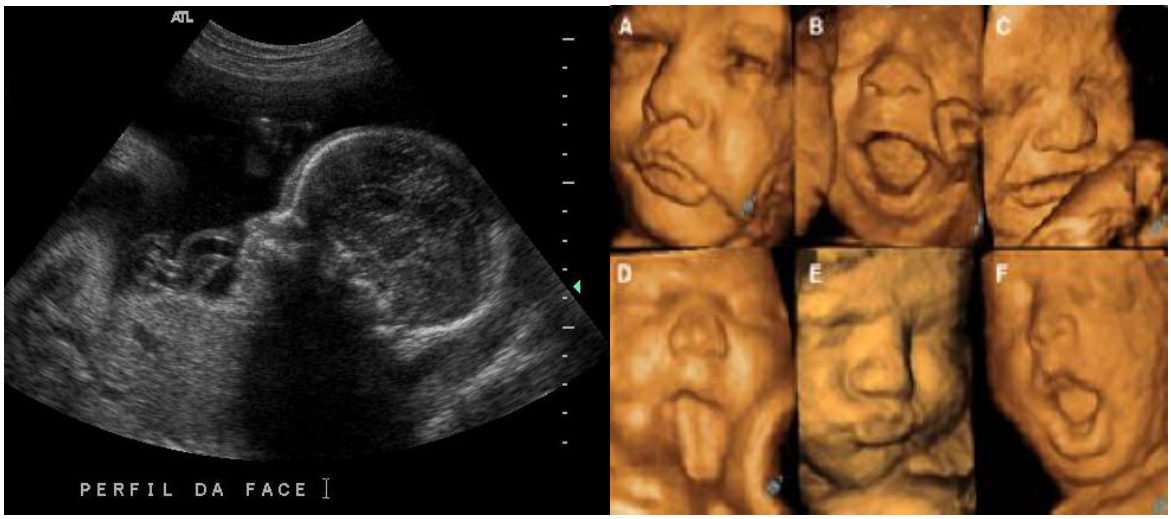

Figura 4: Duas imagens de ultrassonografias de fetos. À esquerda, uma imagem de ultrassom bidimensional de um feto e a direita, imagem de um ultrassom em 3D.
Fonte: <http://eugeniopacelliteles.blogspot.com.br/2011/01/exame-de-ultrassonografia-obstetrica-3d.html>. Acesso em: 30 out. 2012.

Na área médica o uso de tecnologias tem sido fundamental para o processo de atualização e virtualização do corpo, os sistemas de simulação criam ambientes interativos de realidade aumentada. Dada a complexidade do corpo, as tecnologias que objetivam ampará-lo tendem a desenvolver-se cada vez mais. Algumas cirurgias[88] já são realizadas com o extremo auxílio das tecnologias, "virtualizada, a pele torna-se permeável, antes que tenham nascido já é possível conhecer o sexo e quase o rosto dos filhos" (LÉVY, 1996, p. 30). Esse convívio crescente do corpo com as tecnologias vem possibilitando novas interfaces e possibilidades para o corpo na arte, como veremos a seguir.

Em um nível de sofisticação ainda maior, das tecnologias biomédicas, observamos os corpos digitalizados e recriados em computador. Segundo Ortega (2005) as imagens médicas exercem uma atração singular. Mesmo quem nunca se submeteu a uma tomografia computadorizada ou a uma ressonância magnética se encanta com as imagens médicas na televisão, na tela de computador ou nas revistas de divulgação. As imagens coloridas de cérebros em funcionamento obtidas por PET-scanners tornaram-se tão populares como os retratos de Marilyn Monroe ou Mao Tsé-Tung realizados por Andy Warhol, com os quais guardam certa semelhança cromática.

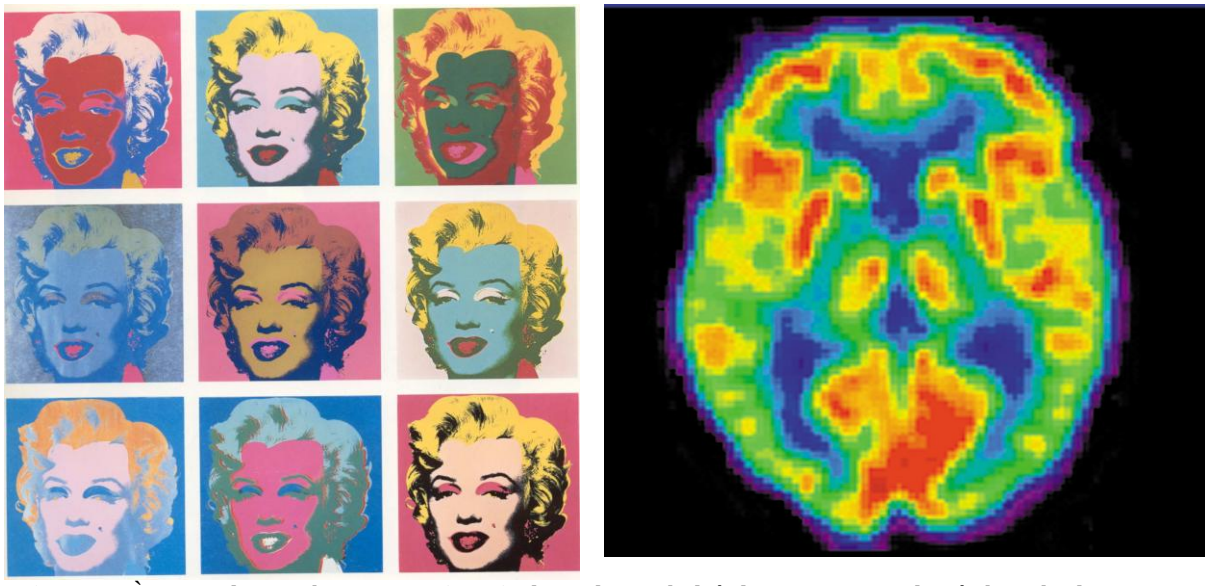

Figura 5: À esquerda *Marilyn Monroe* (1967), de Andy Warhol, à direita, imagem do cérebro obtida por *PET-scanner*.
Fonte: <http://pitacosperdidos.wordpress.com/2011/03/06/mube-tera-exposicao-sobre-marilyn-monroe/>. Acesso em: 30 out. 2012 e <http://www.capersonalinjurycaselawnotes.com/uploads/image/PET%20scan.jpg>. Acesso em: 30 out. 2012.

[88] A cirurgia de laparoscopia, por exemplo, após a incisão do telescópio, o médico cirurgião é obrigado a olhar para o monitor e não mais para as suas mãos. A partir dessas membranas virtuais, pode-se reconstruir modelos digitais do corpo em três dimensões e, a partir daí, maquetes sólidas que ajudarão os médicos, por exemplo, a preparar a operação.

O sucesso dessas tecnologias médicas tem dado uma relevância ao corpo jamais vista em nossas sociedades. É possível ver o interior do corpo humano, através de imagens médicas, sem atravessar a pele, sem seccionar vasos sanguíneos e sem cortar tecidos do corpo humano. Para Pierre Lévy "os olhos (as córneas), o esperma, os óvulos, os embriões e sobretudo o sangue são agora socializados, mutalizados e preservados em bancos especiais" (LÉVY, 1996, p. 30).

Da criatura de ficção, o *cyborg*, passa a habitar a realidade social vivida. Do desejo científico, estético, médico ou artístico as modificações no corpo aconteceram e acontecem. Kunzru (2000) nos lembra que a injeção de insulina tem servido para controlar o metabolismo dos diabéticos desde 1920, assim como, em 1958, uma máquina constituída da combinação pulmão-coração foi utilizada para controlar a circulação sanguínea de uma jovem de 18 anos em meio a uma operação.

2.2 A VIRTUALIZAÇÃO CONTEMPORÂNEA DO CORPO NA ARTE

As tecnologias possibilitam atualizações e virtualizações no corpo, como se fosse para reagir à virtualização dos corpos, a geração da década de 1960 viu desenvolver práticas artísticas que estiveram voltadas para a pesquisa do corpo, um período em que os artistas resistiram à dissimulada servidão da arte ao mercado, além disso, contou com irreverentes mulheres artistas alimentadas pela força libertária do discurso de uma época revolucionária. Falamos do esforço de muitos artistas em ultrapassar limites físicos, conquistando novos meios para sua arte, explorando novos espaços e intensificando sensações. O corpo vivo do artista, tomado como suporte da arte, teve início em Duchamp e continuou no *happening*, Fluxus, arte de ação, até culminar na *Body Art*.

Lutando para reagir a uma cultura de massa americana pós-industrial, burocratizada, urbanizada, tecnologicamente refinada, em expansão e rápida mudança, esses primeiros artistas da década de 1960 pregavam a interdisciplinaridade artística, "durante muitas décadas de irreverência, rebeldia, e resistência à oficialidade instituída pela arte, os artistas tomaram seus corpos como objeto de intervenções surpreendentes e criações muito insólitas" (SANTAELLA, 2004, p. 80).

Obras plásticas como tela, pincel e materiais para a escultura não foram suficientes para dar conta das tendências pós-modernas nas obras de arte, que surgiam desde as

vanguardas europeias (Impressionismo [89], Simbolismo [90], Cubismo [91], Futurismo [92], Expressionismo[93], entre outras) e se consolidaram com os *happenings*[94] e *performances* a partir da segunda metade do século XX. Os artistas começaram a usar seus próprios corpos como material de arte. Segundo Jorge Glusberg, "o que se buscava, era uma vasta abertura entre as formas da expressão artística, diminuindo de um lado a distância entre a vida, e, por outro lado, que os artistas se convertessem em mediadores de um processo social" (1987, p. 12).

Corpos virtualizados, transfigurados e fluidos, emergiam no cenário das artes contemporâneas. Desde a década de 60, a *Performance art* flutua livre dos recintos teatrais tradicionais, produzindo uma gama enorme de atividades culturais. Os *Happenings*, inclusive, permitiram aos seus intérpretes a livre circulação, recombinação e intercâmbios entre diferentes disciplinas, mídias, ferramentas ou instrumentos, numa ligação direta com o público ao transformar o receptor contemplativo em um observador participativo. A performance está ligada com o "aqui e o agora", momento em que a participação do espectador é convocada para além da simples contemplação do corpo em ação. A performance é alimentada pelas situações emergentes, a partir do sentimento do atual/possível em a mútua relação espaço-corpo. Glusberg (1987) diz que o "novo gênero" trava uma batalha para liberar a arte do ilusionismo e do artificialismo.

---

[89] O Impressionismo foi um movimento artístico (artes plásticas e música) que surgiu na França no final do século XIX. Este movimento é considerado o marco inicial da arte moderna. O nome "impressionismo" deriva de uma obra de Monet chamada *Impressão, nascer do Sol* (1872).

[90] O Simbolismo gerou-se quando escritores passaram a considerar que o Positivismo de Augusto Comte (1798-1857) e o demasiado uso da ciência e do ateísmo (procedimentos do Realismo) não conseguiam expressar completamente o que acontecia com o homem e a Natureza.

[91] O Cubismo é um movimento artístico que ocorreu entre 1907 e 1914, tendo como principais fundadores Pablo Picasso e Georges Braque. O Cubismo trata as formas da natureza por meio de traços retos, representando todas as partes de um objeto no mesmo plano e com utilização mínima de curvas nos desenhos. A representação dos objetos não tem nenhum compromisso com a aparência real das coisas.

[92] Nasceu na Itália por volta de 1900 e propunha a violência como forma de superar a tradição. Extremamente radical, o movimento defendia a destruição sumária dos museus e bibliotecas, símbolos do passado. Na literatura, os futuristas queriam inventar uma nova sintaxe através da abolição da pontuação e da rejeição do adjetivo e do advérbio O futurismo ficou conhecido oficialmente em 20 de fevereiro de 1909 com a publicação do *Manifesto Futurista*, pelo poeta italiano Filippo Marinetti, no jornal francês *Le Figaro*.

[93] O movimento ocorreu principalmente no norte da Europa. Influenciado pela arte de Van Gogh, pelo Fauvismo e pela arte Africana, o Expressionismo se caracterizou por utilizar formas exageradas e distorcidas, combinadas com linhas simplificadas e cores estridentes. Esses artistas sentiam um forte desejo de expressarem seus sentimentos e emoções.

[94] O happening (do inglês, acontecimento) é uma forma de expressão que integra diversas artes em constante interação com o público. Allan Kaprow foi quem cunhou o termo happening, na primavera de 1957, em um piquenique de arte, na fazenda de George Segal, para descrever as peças de arte que estavam acontecendo. A primeira aparição na imprensa foi no Legacy Kaprow, de Jackson Pollock, publicado em 1958, mas escrita em 1956. "Happening" também apareceu na imprensa em uma questão da Universidade Rutgers revista literária de graduação, *Anthologist.* O formulário foi imitado e o termo foi adotado por artistas em todo os EUA, Alemanha e Japão.

As experiências do *Corpo efervescente* (BANES, 1999) aparecem representadas nas performances artísticas de diversas formas – é o tempo da contracultura, da revolução sexual, da ideologia libertária, feminista e emancipatória. Dessas experiências nasce a *Body art*, em que o corpo é potencializado, fazendo dele um instrumento do corpo, destacando sua relação com o público e sua relação espaço-tempo. A *Body art* é primariamente pessoal e privada e o seu conteúdo é autobiográfico. Na *Body art* o corpo em si não é tão importante quanto aquilo que é feito com ele. Além disso, o domínio da figura masculina nos *happenings* e *performance art* foi questionado com a entrada de um grande número de mulheres[95] na *Body art* que realizavam suas próprias cruzadas transgressoras, expondo seus corpos, suas vaginas, desfalecendo o imaginário tradicional dos seus corpos (SANTAELLA, 2004, p. 69).

A arte centrada no próprio corpo do artista pretende a sua atualização, expressando-se politicamente sobre problemáticas do corpo como denúncia da opressão social e sexual, como vítima de contaminação e da sua própria vulnerabilidade, como manifestação do seu caráter orgânico, perecível, alvo da crueldade, em confluência com a tecnologia e a biologia (GARCIA, 2008, p. 118), "o conteúdo dessas obras coincide com o ser físico do artista que é, ao mesmo tempo, sujeito e meio da expressão estética" (SANTAELLA, 2004, p. 69).

Com o surgimento da videoarte e a videoinstalação na década de 1970, o corpo, como objeto de intervenção, se tornou mais acentuado. A efervescência da plataforma digital ampliou o corpo do artista em um complexo de potencialidade, cujo poder da fisicalidade transcende na representação imagética. Santaella (2004) nos diz que não somente o vídeo, mas também a fotografia e o filme, passaram a explorar, de modo cada vez mais acentuado, temas inspirados por perspectivas culturais transformativas do corpo. Desde o final dos anos 80 um número extraordinário de práticas fotográficas tomou o corpo humano como seu objeto central. Por isso que Henning (2001 *apud* SANTAELLA, 2004, p. 73) explica que a centralidade do corpo está ligada, também, ao advento de novas tecnologias, novas formas de produção e distribuição de imagens fotográficas, além das descobertas da genética e da medicina, que parecem oferecer possibilidades de transformar radicalmente o corpo.

Segundo Santaella (2004), a proliferação do corpo em imagens-foto e videográficas só estava sinalizando as mutações do corpo fisiológico em corpo tecnologizado que vem com muita força a partir da década de 1990. Instalações multimídias, imagens digitais, redes temáticas de comunicação: o corpo torna-se uma superfície midiática, "quanto mais os

[95] Tendo suas precursoras em Shigeko Kubota, Yoko Ono, Alison Knowles, do grupo Fluxus, e na radicalidade de Carolee Schneeman, os protótipos dessa cruzada podem ser encontrados no trabalho de Hannah Wilke, Lynda Benglis, Judy Chicago, Mariana Abramovic e outras (SANTAELLA, 2004, p. 69-70).

territórios do virtual são explorados, mais central a questão do corpo se torna, pois ela age como um limiar entre dois mundos" (SANTAELLA, 2004, p. 74).

Uma nova antropomorfia está surgindo (SANTAELLA, 2004, p. 80). Esta envolve intensificações, projeções e transformação, não apenas na fisicalidade dos corpos, mas também na sensibilidade e na consciência humana, "o corpo tornou-se foco privilegiado para a atividade da modificação e adaptação, por meio da troca de informação com o ambiente circundante" (SANTAELLA, 2004, p. 66). E os artistas foram os pioneiros ao anunciar, através de seus corpos, a mutação em curso: virtualizando seus corpos a favor da arte e pela arte. Quais os limites do corpo quando a arte explora uso das tecnologias responsáveis pela transmutação do corpo? Quais as fronteiras do corpo quando "o hipercorpo da humanidade estende seus tecidos quiméricos, entre as epidermes, entre as espécies para além das fronteiras e dos oceanos, de uma margem a outra do rio da vida?" (LÉVY, 1996, p. 31).

Tatuando, perfurando, mutilando, tingindo, barbeando, projetando na tela do computador, acoplando próteses ou modelando músculos e cartilagens, a virtualização do corpo pela arte expõe o corpo transfigurado, multifacetado, intensificado, híbrido, estendido até os limites das suas potencialidades. Para ilustrar esse argumento, escolhemos alguns artistas que vêm explorando, em variações incessantemente renovadas, as virtualizações do corpo na arte e pela arte, que exploram novos modos de ser no ambiente urbano. Em suas obras, esses artistas selecionados vêm dotados de imaginação criadora, que implicam transmutações no corpo sensório-motor dos humanos. No que se segue, não se trata do histórico dos movimentos artísticos a partir da década de 1960 até os dias emergentes, mas apenas um recorte de algumas obras que exploram as virtualizações do corpo.

A tecnologia invade o corpo de quem anuncia a arte. Especialmente após a Segunda Guerra Mundial a *performance art* se virtualiza – potencializa-se – e, por sua vez, atualiza-se sob corpos reinventados, recriados, transfigurados, virtualizados. Virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferente (LÉVY, 1996, p. 15). Desde Jackson Pollock, Luigi Fontana, John Cage, Gutai a Yves Klein, Lygia Clark, Piero Manzoni, Hermann Nitsch, Abramovic, Ulac, Stelarc, Orlan, Marcelli e tantos outros artistas da *Performance art* à *Body art*, as fronteiras entre o que é mineral e o que está vivo se confundem e são exploradas em suas obras.

De um modo geral, e a partir das obras de Oskar Schlemmer, Stelarc, Orlan e Marina Abramovic, que elegemos, encontramos nestes escritos espelhados alguns dos paradigmas daquilo que entendemos chamar de arte extrema. Uma arte onde a dor, a violência e o

grotesco se encontram impregnados de realidade, tornando ainda mais tênues as fronteiras da arte e da moralidade.

Segundo Santana (2006), as transformações ocorridas em virtude do entrelaçamento entre arte, ciência e tecnologia culminaram, por fim, na contaminação da dança. Esse movimento de virtualização que se inscreve na dança, cada vez mais explorado, reintegra corpos transformados, projetados em um contínuo de rompimento de fronteiras. Como cita Pimentel (2000), estudar a dança é resignificar o discurso do corpo, explorando novas percepções sensoriais, reelaborando métodos e formas do fazer coreográfico, aliado às tecnologias contemporâneas, virtualizando corpos, danças e expressões. Além disso, nossos corpos através do ciberespaço, potencializam sua realidade física e virtualizam-se, permitindo a criação, simulação e acesso a espaços que, na atualidade, não existem, são os espaços virtuais.

Tais experiências com o corpo só se tornaram possíveis, por causa da crescente e minuciosa intervenção técnica e científica na estrutura física dos corpos. Com o desenvolvimento tecnológico, característico da sociedade contemporânea, as virtualizações do corpo passaram a adquirir distintos níveis de detalhes e sofisticações, possibilitando a emergência de exibições que transpassam as fronteiras da pele e inserem o interior, seus músculos, órgãos e fluidos. Mediadas por técnicas, novas configurações corporais invadem o cenário urbano, evidenciando quão tênues são as fronteiras entre a natureza e a cultura, entre o biológico e o tecnologicamente potencializado.

Diante da proeminência dos estudos filosóficos, cujo corpo é foco principal, no decorrer dessa pesquisa encontramos os estudos da professora Jennifer Gonzáles[96], que cunhou com pioneirismo estudos sobre corpo-ciborgue na arte, a partir do conceito Ciborgue de Haraway.

Jennifer González foi uma das primeiras teóricas a unir as imagens históricas da arte contemporâneas do *cyborg* com a teoria de Haraway, desenvolvendo uma perspectivas particular sobre o conceito emergente. No ensaio intitulado *Envisioning cyborg bodies: notes from current research*[97] (1995), Gonzáles analisa imagens e representações de ciborgues na história da arte, levantando questões de direito e poder, na política dos corpos ciborgues. Ela

[96] Jennifer Gonzalez escreve sobre arte contemporânea, com ênfase na arte da instalação, arte digital e arte ativista. Ela está interessada em compreender o uso estratégico do espaço (espaço de exposição, espaço público, espaço virtual) de artistas contemporâneos e por instituições culturais, como museus. Mais especificamente, ela concentrou-se na representação do corpo humano e sua relação com o discurso de raça e de gênero. Gonzalez tem escrito sobre a arte digital contemporânea e, especificamente, sobre a representação visual do corpo. Vários de seus artigos e capítulos de livros se concentram no corpo cyborg ou o corpo híbrido, ambos como sintomas de metáforas e de transformação cultural.

[97] "Prevendo corposciborgues: de uma pesquisa atual" (1995), tradução nossa.

sugere que o corpociborgue nas artes e nas imagens, representam a realidade “encarnada” (*embodied*), enquanto estados históricos e atuais de ser e estar no mundo, mas também explora possíveis seres futuros na forma de fantasias utópicas ou distópico.

> Representações visuais de ciborgue não são apenas utópico ou distópico, mas sim o reflexo de um estado contemporâneo de ser. A imagem das funções do corpo cyborg como um local de condensação e do deslocamento. Ele contém, na sua superfície e na sua estrutura fundamental os medos múltiplos e desejos de uma cultura no processo de transformação[98].

González (1995) afirma que a imagem do ciborgue contém em sua superfície e em seu conteúdo "os medos múltiplos e os desejos de uma cultura capturados no processo de transformação" (GONZÁLEZ, 1995, p. 267). Por esta razão, González sugere que o ciborgue é um sintoma da evolução tecnológica. Santaella (2004) concorda, ressaltando que o corpo é o sintoma da cultura. Dada a centralidade do corpo nas artes, sob efeito de suas extensões científico-tecnológicas, aos artistas é dada a tarefa de anunciar a nova antropomorfia que se delineia no horizonte humano (SANTAELLA, 2004).

2.2.1 O corpo pré-digital de Oskar Schlemmer

A escola Bauhaus surgiu na Alemanha em 1919 com arquitetura fundada por Walter Gropius (1883-1969) e encerrada em 1933 por determinação nazista. Criada da fusão da Academia de Belas Artes com a Escola de Artes Aplicadas de Weimar, Alemanha, a nova escola de artes aplicadas e arquitetura trouxe em seu bojo um traço destacado do seu perfil: a bandeira de unificação de todas as artes, assim como a incorporação da tecnologia no fazer artístico, aliando artesanato, ciência, dança, música, performance, matemática, artes plásticas etc.

A Bauhaus (1919-1933), uma escola alemã transdisciplinar com uma organização curricular inovadora, que tinha igualmente como princípio estruturante a fusão das artes,

---

[98] Tradução nossa de: “Visual representations of cyborgs are... not only utopian or dystopian prophesies, but rather reflections of a contemporary state of being. The image of the cyborg body functions as a site of condensation and displacement. It contains on its surface and in its fundamental structure the multiple fears and desires of a culture in the process of transformation”. GONZALEZ, J.. 'Envisioning Cyborg Bodies. Notes from Current Research'. *In*: **The Cyborg Handbook**. GRAY, Gables C. (ed.), Routledge, London, 2001, p. 267.

constituiu um importante fluxo de experimentação para a introdução da tecnologia nas artes performativas.

Oskar Schlemmer, pintor, escultor e posteriormente coreógrafo, foi o pioneiro que estudou o espetáculo na Bauhaus. Um artista versátil, que encabeçou várias oficinas como mestre da forma, na Bauhaus, lutou intensamente com a teoria e a didática do ensino da arte. O seu ensino priorizava a participação ativa dos alunos, em regime colaborativo de trabalhos teórico-práticos, que se construía a partir do esquema conceitual da proposta, passando para os projetos matemáticos até a seleção e a manipulação dos materiais. Preocupado em analisar a relação teoria x prática no processo de ensino-aprendizagem, Schlemmer, desenvolveu uma teoria específica acerca da performance. Portanto, priorizava a seguinte metodologia:

a) Primeiro estágio: a obra se iniciava na pintura e no desenho, enquanto composição bidimensional do espaço. Essa era a parte teórica da sua obra.

b) Segundo estágio: a obra era transposta para o teatro, pois, nesse momento, a aplicabilidade da teoria era posta em ação. O teatro proporcionava a possibilidade de se experienciar o espaço. Essa era a parte prática da sua obra.

Ele considerava ambas as linguagens complementares e, ao mesmo tempo, antagônicas, levando-se em conta a oposição Clássica entre Apolo e Dionísio. Apolo esteve relacionado à teoria, por ser o deus da inteligência, enquanto Dionísio representou os estudos práticos, por ser o deus das festas e das orgias.

Oskar Schlemmer (1888-1943) desenvolve na oficina de artes cênicas um modelo de dança abstrata, enfatizando a artificialidade mecânica dos bailarinos. Como motivação, Schlemmer considerou a etimologia da palavra triádico, que deriva de “tríade”, “triada” ou “trindade”. São três os elementos fundamentais do balé: a dança, o figurino e a música.

Em 1922 Schlemmer estreou, no Teatro Municipal de Jena, na Alemanha, o *Triadisch Ballet*, uma fusão tecnológica dos conceitos estudados na Bauhaus para a cena da dança, obra que permaneceu em processo até 1932. Como tema central da sua pesquisa, Schlemmer estudou a intrínseca relação corpo-espaço. Tanto em seus trabalhos com pinturas como em suas experiências no palco, sua investigação baseava-se essencialmente no espaço. Por isso, o *Triadisch Ballet* era um sistema experimental de estruturar o movimento no espaço, um híbrido entre a pintura e a dança. Goldberg (2001) diz que Schlemmer considerava o espaço o denominador comum de todos os interesses da Bauhaus e a uma “sensação no espaço” que atribuía a criação de cada uma de suas danças (GOLDBERG, 2001, p. 104).

Desenvolveu, a partir desses estudos, uma série de teorias sobre a estruturação do homem como figura vertical, que se movimenta dançando interativamente com o espaço.

Além disso, criou diagramas de movimento das suas figuras, e muitas vezes esses diagramas foram traçados diretamente no palco, mostrando graficamente o curso total da ação. Mais uma vez, lembramos de Gil, ao falar-nos sobre o "espaço do corpo (2009). Segundo Ernesto Giovanni (2008), para Schlemmer o espaço é a" continuidade do corpo, o corpo absorve suas características. Em *Triadisch Ballet,* a estrutura do figurino evita o reconhecimento de sexo, idade e status do personagem. A movimentação fragmentada do corpo alude ao mecânico e se estabelece como síntese e coesão da cena, desconstruindo a linguagem da dança e o Balé Clássico.

Figura 6: Oskar Schlemmer: *Triadisch Ballet*, figurinos, 1926.
Fonte: <http://www.flickr.com/photos/scott_waterman/galleries/72157626416819471/>. Acesso em: 15 out. 2012.

No *Triadisch Ballet*, Schlemmer antecipa a intencionalidade ciborgue, em que a concepção global do espetáculo implica a desumanização da imagem do corpo em cena. Os 18 figurinos que compunham as 12 danças do Balé virtualizavam os corpos dos bailarinos, deformando os contornos naturais e colocando em crise as topologias de reconhecimento e identidade. Todos os figurinos do *Triadisch Ballet* sintetizavam os estudos de Schlemmer na Bauhaus, esse estilo também se destacava nos seus quadros: o trabalho com a linha curva, criando formas circulares, cilíndricas e esféricas, adaptando depois ao corpo, com alguma utilização de profundidade e da linha reta. Trechos de remontagens do *Triadisch Ballet* estão disponíveis na plataforma www.youtube.com, e podem ser visualizados através da pesquisa das palavras-chave: *Triadisch Ballet*.

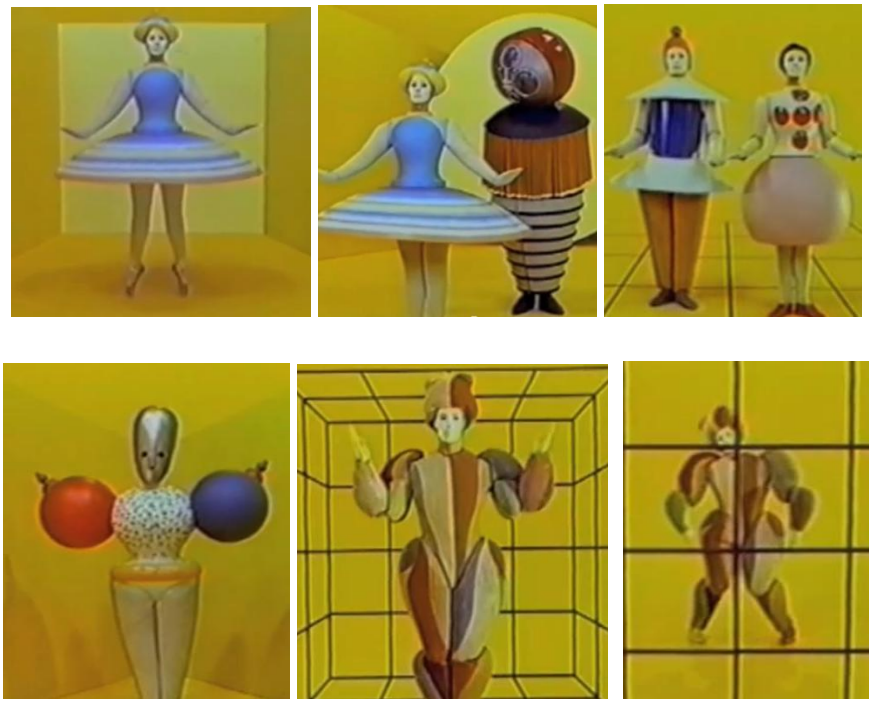

Figura 7: Trechos da pesquisa em vídeo, *Amarelo*, da reconstrução do *Triadisch Ballet*, por Margarete Hastings, 1970. Apoio de Ludwig Grote e Xanty Schawinsky (ex-alunos de Schlemmer, na Bauhaus).
Fonte: Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=Ids53Ijo6P4&feature=related>. Acesso em: 30 out. 2012.

Compreendemos que a proposição de Schlemmer de transformar o corpo humano em um objeto mecanizado, concebido por fórmulas matemáticas e geométricas, viria a ser um *corpociborgue*, pois já antecipava os contornos gráficos do corpo digital, gerados por *softwares*. Propondo um projeto arquitetônico para o corpo, no *Triadisch Ballet* de Schlemmer, a humanidade foi artisticamente transformada em máquina, o bailarino ganhou contornos geométricos, dançando no espaço abstrato. Para a cena da dança, assim como nas aulas de desenho, Schlemmer potencializou os aspectos mecânicos e cinéticos do corpo. Concluímos, admitindo que em Schlemmer a forma humana é idealizada em corpos geométricos e pré-digitais. O balé foi dançado por figuras robóticas, cujos rostos estavam cobertos de máscaras. A coreografia e figurino foram destinados a demonstrar e explorar o espaço do palco, o figurino enfatizando movimentos limitados do bailarino e, ao mesmo tempo, ressaltando o espaço ou direção do movimento.

2.2.2 O corpo revolucionário dos Radicais de Viena

Com grande notoriedade, um grupo de artistas procurava reprovar tabus realizando performances e vídeos com um teor transgressor, revolucionário, nos limites da ética moral e cívica, em que somente o obsceno reinava. Esses são os Acionistas Vienenses[99], grupo formado em 1962 por Otto Mülh e Gunter Brus, que aliaram-se a Rudolf Schwarzkogler e Hermann Nitsch.

Levando o gênero da *performance* a extremos, em 1970 o austríaco Otto Mülh realiza uma das suas obras mais controversas, no vídeo *Oh Sensibility* (1970)[100], o artista e uma performer encenam uma interação sexual com um ganso. Após uma longa sequência em que o animal é manipulado por Mühl e sua parceira, segue-se o clímax da ação: o artista mata o ganso, decapitando-o, e em seguida utiliza a cabeça da ave para estimular sexualmente a mulher[101].

---

[99] Também conhecidos como radicais de Viena.

[100] Disponível em: <http://filmesdopassado.blogspot.com/2008/10/oh-sensibility-1970-de-otto-mhl-otto.html>. Acesso em: 20 jan. de 2012.

[101] SILVA, Priscila. **Os acionistas vienenses**: revolucionários ou perversos? Disponível em: <http://pt.scribd.com/corponaarte/d/8665322-Os-Acionistas-Vienenses-Revolucionarios-ou-Perversos>. Acesso em: 20 jan. de 2012.

Figura 8: Trechos do Vídeo Performance *Oh Sensibility*, 1970.
Fonte: Blogger Filmes do passado. Disponível em: <http://filmesdopassado.blogspot.com.br/2008/10/oh-sensibility-1970-de-otto-mhl-otto.html>. Acesso em: 10 jun. 2012.

Como um predecessor da *Body art*, o acionismo vienense, se comparado com outros movimentos como *Happenings*, Performance e Fluxus, caracterizou-se como a forma mais violenta e agressiva de tratar o corpo no âmbito artístico de sua época. Nesse sentido, a reação à virtualização é o corpo intensificado com sensações de dor e destruição. Abandonando o apoio do chão, os limites da vida, chegando, algumas vezes, em suas performances até a morte, o corpo se vetoriza, se desterritorializa.

Suas obras influenciaram artistas contemporâneos, sobretudo pela particularidade de se assumir enquanto transgressor da estética conhecida como bela. Esses artistas consideravam suas ações como desmantelamentos de tabus corporais, sua arte se mostrava com caráter político, na tentativa de transformação e questionamento do mundo pela via revolucionária. Segundo a Professora Fabiane Pianowski,[102] para os acionistas o melhor meio para a expressão de suas contestações, em relação ao poder repressor, foi o corpo.

[102] PIANOWSKI, Fabiane. **O corpo como arte**: Günter Brus e o acionismo vienense. Disponível em: <http://www.observacionesfilosoficas.net/ocorpocomoarte.html>. Acesso em: 20 jan. 2012.

2.2.3 O corpo obsoleto de Stelarc

Stelarc[103] é o pseudônimo de Stelios Arcadios, um renomado artista australiano. Suas obras concentram-se no Futurismo e na possibilidade de extensão das capacidades do corpo humano. Stelarc defende a ideia de que o corpo humano está obsoleto em relação às novas tecnologias e propõe a criação de aparatos tecnológicos para suprir essa obsolescência. Ele denuncia a imperfeição do projeto corporal humano e sua desejável melhora, através de implantes tecnológicos. Na *Performance* que realizou em 1981, The *Third Hand*, o artista utilizava um terceiro braço mecânico, acoplado a um dos braços anatômicos, e escrevia a palavra *Evolution* com os três braços na parede de uma galeria. Tanto em termos sonoros como visuais, Stelarc tem tentado testar os limites naturais do corpo: amplificou as suas próprias ondas cerebrais, filmou os sinais musculares e a corrente sanguínea no interior dos seus pulmões, do seu estômago e do seu cólon[104], através de inserções na pele, executou cerca de vinte e cinco vezes a suspensão do seu próprio corpo em diferentes locais e de diferentes formas (SANTOS, 2008, *on-line*).

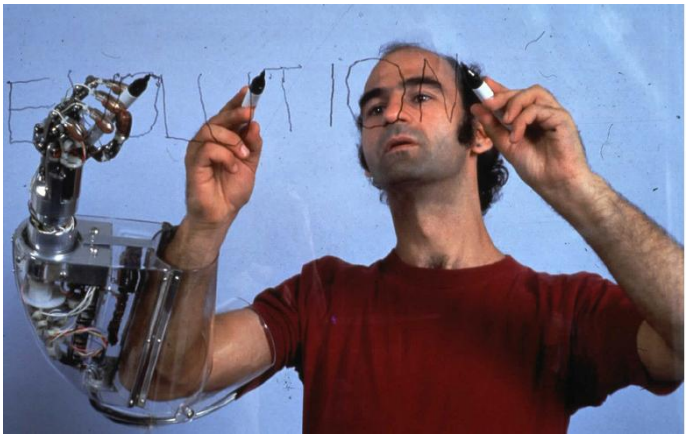

Figura 9: Stelarc, *The Third Hand*, Tokio, 1982
Fonte: Site oficial de Stelarc. Disponível em: <http://stelarc.org/?catID=20247>. Acesso em 30 jun. 2012.

Como uma prótese, a terceira mão, um manipulador robótico com aparência humana, está presa ao braço direito, como uma mão extra, sem a função de substituir um dos membros do corpo, mas sim de somar e ampliar a função motora dos braços e do corpo. Capaz de movimento independente, a mão poderia beliscar, agarrar e girar o pulso de 290 graus a qualquer direção. Para Stelarc, a tecnologia serve como um fio condutor e um inevitável

[103] Disponível em: <http://stelarc.org/?catID=20247>. Acesso em 30 jun. 2012.
[104] Percorrendo com uma câmara cerca de dois metros de espaço interno.

agente catalisador do processo de virtualização do corpo, é através dela que o corpo deverá receber uma nova arquitetura. O corpo está paralisado frente ao excesso da tecnologia, mas acaba por adaptar-se à própria tecnologia como extensão do corpo.

Stelarc, enquanto um corpo/artista, leva na pele as consequências físicas das suas ideias. Suas performances expressam tanto a experiência quanto o conceito em que a obra é baseada diretamente. O campo da imaginação não é suficiente para esse artista, que tem realizado, desde o final dos anos 1960, projetos que fundem as tecnologias ao seu corpo. Segundo Bernadette Wegenstein (2004 *Apud* HILDEGARD, 2008), Stelarc é provavelmente um exemplo de como o discurso do corpo se alterou nos últimos trinta ou quarenta anos. O artista utiliza as tecnologias de sua geração para compor os seus trabalhos. Em suas performances ele afirma a ideia de corpo obsoleto e limitado, e busca transcender essas limitações através de extensões tecnológicas.

Figura 10: *Parasite: Event for Invaded and Involuntary Body*, Ars Electronica Festival, 1997.
Fonte: XKLSV.Org. Disponível em: <http://xklsv.org/viewwiki.php?title=Stelarc>. Acesso em: 20 jun. 2012.

Percebemos a fragilidade do corpo, a partir de alguns argumentos de Stelarc, são eles: Se a temperatura interna do corpo varia de três a quatro graus, sua saúde está em risco. Se perder 10% de seu fluido, morre. O corpo só pode viver alguns minutos sem o ar, quase uma semana sem a água e possivelmente um mês sem alimentos. É possível se manter saudável até

os 70 anos, mas apresentando alguns problemas desde os 50 anos. O desempenho do corpo é determinado pela idade que possui. Então, “aqui mora o problema”, diz Stelarc (*Site*, tradução nossa). Em seu *site*, o artista questiona o corpo, para ele um organismo nem muito eficiente nem muito durável, susceptível a doenças, e finalmente condenado à morte. Stelarc repetidamente amplifica essa ideia da obsolescência do corpo através de suas performances, colocando-se em situações que pretendem afirmar o corpo, enquanto se torna uma manifestação da sua própria obsolescência.

Stelarc desenvolve progressivamente os conceitos que demonstram e enfatizam a influência da tecnologia sobre a realidade do corpo. Esse desdobramento progressivo de eventos ilustra a simbiose de próteses, equipamentos de realidade virtual e da biotecnologia ao corpo. Compreende seu próprio corpo como um obsoleto objeto que precisa ser ampliado, remodelado, alterado, virtualizado, a fim de alinhar-se ao ambiente tecnológico em que se encontra.

Quase uma década depois de iniciar sua carreira (de 1976 a 1988), o artista ficou conhecido por realizar performances de suspensão[105] ao ar livre e em galerias de diversos países, como Dinamarca, Japão, Estados Unidos e Austrália. Nessas apresentações, o objetivo era testar as fronteiras físicas do corpo: puxá-lo, esticá-lo, rasgá-lo, modificá-lo.

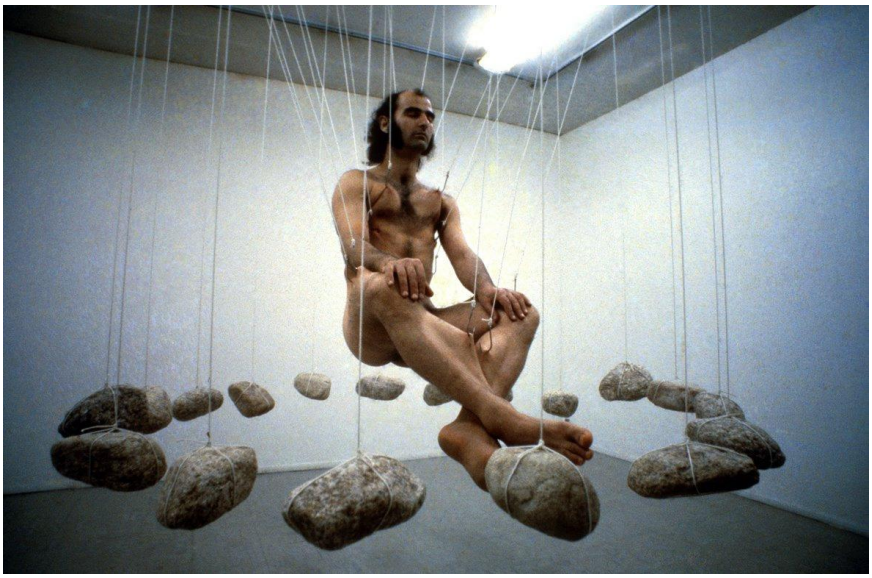

Figura 11: *Sitting/Swaying Event for Rock Suspension*, performance de suspensão realizada na Tamura Gallery, em Tokio, em 11 de maio de 1980.
Fonte: Scott Galleries. Disponível em: <http://www.scottliveseygalleries.com/artist/Stelarc>. Acesso em: 30 de jun. 2012.

[105] Disponível em: <web.stelarc.org>. Acesso em: 30 fev. 2012.

Em um processo evolutivo, os avanços tecnológicos têm contribuído para a experiência humana expandir os limites das suas possibilidades. Marshall McLuhan (1964), cujo interesse em tecnologia se concentra em tecnologias como meios de comunicação, explica que as consequências pessoais e sociais de qualquer meio que desafia os nossos limites resultam em novas percepções. Nas palavras da professora Giodana Holanda (2003), a tecnologia implantada ou associada ao corpo funciona como uma extensão ou uma autoamputação dos corpos físicos, demandando um novo equilíbrio entre os outros órgãos do corpo e as próprias extensões. Na ordem de um laço relacional, novas tecnologias geram novas percepções, e essas geram limites adicionais. Essas extensões são o início de uma série de adaptações que o corpo obsoleto cria em respostas aos avanços tecnológicos. A obsolescência do corpo é a sua condição humana. Stelarc "explora e prolonga a noção de corpo e a sua relação com a tecnologia por meio de máquinas de interfaces humanas que incorporam imagens médicas, próteses, robôs, sistemas de realidade virtual e internet" (STELARC *apud* SIMON 2010, p. 75-77).

Figura 12: Virtual arm e Exoskeleton
Fonte: Scott Galleries. Disponível em: <http://www.scottliveseygalleries.com/artist/Stelarc>. Acesso em: 30 jun. 2012.

O corpo redesenhado, o corpo pós-biológico é pensado por Stelarc como um cibercorpo, como um ciborgue, que ultrapassa as questões da evolução natural das espécies. Essa nova espécie é projetada para atender às exigências de novos ambientes e de situações criadas pelas tecnologias. Stelarc coloca o corpo em situações artificiais, que demonstram as limitações do corpo, a fim de provar sua alegação de que o corpo é obsoleto. O corpo em suspensão é a manifestação da sua própria obsolescência, porque atingiu os seus limites.

2.2.4 O corpo transfigurado de Orlan

Orlan, artista francesa, converteu uma sala de cirurgias em seu próprio estúdio de arte, do qual surgem numerosos trabalhos, denunciando as pressões sociais sobre o corpo e em particular sobre o corpo da mulher, emprestando seu corpo como espaço de debate público. Para essa artista importa usar sua matéria orgânica (pele) como o principal material de suas intervenções artísticas, decidindo fazer do seu corpo uma obra de arte. Cortar, abrir, implantar e cicatrizar partes do corpo são atos performativos das diversas propostas de virtualizações do corpo, de Orlan. Ao metamorfosear-se por meio das avançadas técnicas de cirurgias plásticas, virtualiza-se, promovendo a reflexão acerca da sociedade contemporânea, que, invadida pelos avanços da medicina, incita os sujeitos a recriarem seus corpos (*Bodybuilding*), recorrendo a intervenções diversas como a lipoaspiração, implantes de silicone, cirurgia plásticas sobre a face, acoplamento de próteses etc.

Figura 13: Orlan, *Omnipresence-Surgery*, 1993.
Fonte: Site oficial de Orlan, disponível em: <http://www.orlan.eu>. Acesso em: 20 jan. 2012.

Segundo Silvana Goellner Vilodre e Edvaldo Couto Souza[106](2007), Orlan desenvolve sua arte baseada na crença de que o corpo sempre foi mutável, o que não significa dizer que deve-se esperar as leis da natureza para transformá-lo. Por isso, se sobrepôs as técnicas médicas, em especial as cirurgias estéticas, para ela, processo que possibilita mutações corporais que podem ser visualizadas em tempos cada vez menores. Para ela, a sala de

[106] La estética de los cuerpos mutantes e las obras de Sterlac, Orlan y Gunter Von Hagens. Disponível em: <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/310/31005408.pdf>. Acesso em: 20 nov. 2012.

cirurgia é o espaço mais figurado para tratar das políticas tecnológicas do corpo contemporâneo: lugar que prova a incompletude do corpo, ao mesmo tempo em que promove mudanças, em prol da beleza e juventude. No entanto a artista afirma não transformar seu corpo e o seu rosto para tornar-se mais bela, antes está interessada na mutação física que esses aparatos podem proporcionar. O que deseja em suas performances é a mudança completa da imagem do corpo, como potência de atualização.

Começou a realizar performance durante a década de 1970, com um conteúdo feminista e provocador criticou o papel da mulher na sociedade ocidental, através de obras como em *La cabeza de meduza* (1987), performance na qual um espelho de aumento mostrava seus pelos pubianos, cuja metade estava pintada de azul, enquanto que as câmeras gravavam as cabeças dos espectadores; e também *Mise em Scéne para una Santa* (1980), na qual corporifica os estereótipos de uma santa e de uma prostituta durante a encenação (GARCIA, 2008, p. 118).

Da mesma maneira que a arte se limitava em sua etapa representativa, na contemplação e na beleza, nelas se encontrava o prazer estético. A arte atual utiliza as possibilidades da biotecnologia com intenção artística de suscitar ideias e reflexões, virtualizando corpos, como um guia da arte conceitual de nossos dias. A partir da posição da arte contemporânea, artistas como Stelarc e Orlan demonstram a transgressão entre corpo-máquina questionando os limites do humano, o orgânico e o conceito de identidade.

2.2.5 Marina Abramovic e suas intensificações corporais

Marina Abramovic nasceu em 1964, em Belgrado (Jugoslávia), e, dentro do campo da *Body art*, é uma das artistas mais importantes e mais ativas da cena contemporânea. Assim como Orlan e Stelarc, desde fins dos anos sessenta e início dos anos setenta, Marina Abramovic tem usado seu corpo como principal material de instrumento de trabalho. Na série de performances intitulada *Ritmos* (1973-1974), Abramovic executou ações corporais extremas, como, por exemplo, na performance *Ritmo 10*, em que ela deu punhadas entre os dedos de sua mão com 20 facas diferentes, trocando de facas a cada vez em que se cortava; Em *Ritmo 5*, após cortar e queimar seu cabelo e suas unhas, Abramovic se deitou no interior de uma estrela de madeira, banhada em gasolina e ateada em fogo; *Em Ritmo 2*, ela tomou medicamentos psicotrópicos usados no tratamento de esquizofrenia e catatonia aguda; Em

Ritmo 4, a artista inalou o ar quente expelido por um exaustor até perder a consciência; e em *Ritmo 0* ela dispôs sobre uma mesa 72 objetos diferentes – incluindo arma, bala, fósforo, álcool, um chicote, um machado e uma gilete – para serem usados no seu corpo e manipulados pelo público, como desejassem (BERNSTEIN, 2001, p. 379).

Figura 14: *Portrait with Flowers*, 2009.
Fonte: Site Moma.org. Disponível em: <http://www.moma.org/visit/calendar/exhibitions/965>. Acesso em: 20 Jan. 2012.

O corpo constituiu também o objeto central em *Relation Work* (1976-1988), desenvolvido com seu antigo colaborador e parceiro Uwe Laysiepen, conhecido como Ulay. Juntos, Abramovic e Ulay exploraram (intensificaram) a relação espaço tempo em performances que envolviam, com frequência, a dor e os limites da resistência física e mental, passando por autoflagelos e mutilações até estados de intensa concentração e meditação.

Figura 15: *Relation Work*, vídeo performance, 1978
Fonte: Ulay e Abramovick "AAA AAA", vídeo disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=iAIfLnQ26JY&playnext=1&list=PL1A083D8CDDC81675&feature=results_main>. Acesso em: 20 fev. 2012.

Figura 16: Marina Abramovic e Ulay, *Relation in Time*, 1977.
Fonte: Vídeo disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=1sRSoGAc3H0>. Acesso em: 20 fev. 2012.

Nos anos noventa, quando voltou a trabalhar seus solos, Abramovic desenvolveu trabalhos como *Dragon Heads* (1990-1994), no qual cinco joias moviam-se livremente sobre o corpo do artista – às vezes vestida, às vezes nua – enquanto esta permanecia imóvel sentada em uma cadeira por um período de duas horas; como *Cleaning the Mirror II* (1995), no qual Abramovic, deitada nua sobre o lençol branco, "dá vida" a um esqueleto por meio de sua respiração; e *Dissolution* (1997), no qual a artista se autoflagela até se tornar insensível à dor. Ao analisarmos o trabalho de Abramovic, consideramos que o corpo deixa de ser objeto de representação e passa a ser suporte de arte, sendo convertido em material de trabalho. Mostrando a inesgotável capacidade e criatividade de artistas que se submetem a experimentações das mais variadas, que vão de performances de nudez à autoflagelação, e ainda a situações radicais, como se cortar, se lambuzar de tinta, comer vidro, beber sangue, levar tiros, enlatar merda ou deixar se manipular de maneira irrestrita pelo público (MANGANI, 2010, *on-line*).

O trabalho de Abramovic é marcado notoriamente pela necessidade de ultrapassar limites do corpo e romper os limites entre o público e o privado, vida e arte, e até mesmo entre vida e morte, uma vez que algumas performances apresentam, de fato, a possibilidade de morrer durante sua execução.

Voar sempre, cansa –
por isso ela corre
em passo de dança.
Eugénia Tabosa

CAPÍTULO III - O CORPOCIBORGUE NA DANÇA

A história da arte demonstra que o corpo humano sempre esteve no foco da atenção dos artistas. A crescente centralidade do corpo nas artes, a partir das vanguardas artísticas do século passado, tratou de problematizar o corpo, promovendo angústia, tensão e questionamentos (SANTAELLA, 2004). Longe de estar à margem dessas questões, o corpo que dança tem se tornado foco de contestações, fazendo emergir complexidades até então insuspeitadas.

Sob uma multiplicidade de aspectos e dimensões que colocam em evidência a virtualização do corpo na artes, temos perseguido a hipótese de que a crescente simbiose do corpo que dança com as novas tecnologias (interativas, ou não) indica o surgimento de diferentes categorias de virtualização do corpo na dança.

A virtualização do corpo na dança veio aplanando o terreno para aquilo que chamamos, nessa dissertação, de artes do corpociborgue. Considerando Loie Füller (1862-1928) como uma grande artista, que precursoramente evidenciou o corpociborgue na dança, o recorte estabelecido nesse capítulo perpassará por vários momentos da história da dança, a fim de estudar, ilustrar e dar ênfase às categorias de corposciborgues na dança.

A fusão corpo-dança-tecnologia manifestou-se independentemente do uso de aparatos tecnológicos digitais. Conforme os conceitos aqui explicitados, o corpo tende à virtualização (LÉVY, 1996), o que estamos argumentando é a potencialização da capacidade expressiva do corpo na dança, que se faz acompanhar pela transformação mútua do corpo com o mundo tecnologizado. Isso nos faz pensar que a sapatilha de ponta, criada por Filipo Taglioni, e os mecanismos de suspensão utilizados em *Les Sylphides*, as “máquinas de voar”, primeiramente introduzidos pelo coreógrafo Charles Didelot nos balés românticos no final do século XVIII, exemplificam o uso de aparatos não digitais, que condicionam o corpo até os limites das suas potencialidades (SANTANA, 2006).

Queremos dizer que essas tecnologias também interferem na configuração do corpo, entretanto compreendemos que o ciborgue na dança surge da condição política de transgressão, emancipação da representação, interdisciplinaridade, em simbiose com a tecnologia. O conceito de tecnologia é empregado para se referir não somente à dimensão dos aparatos, mas para se embutir às questões fenomenológicas dos feitos humanos veiculados por uma técnica específica (PINTO, 2005). O artista começa a utilizar a tecnologia no seu processo criativo, transferindo a sua função técnica para a função estética. Nesse sentido, a

ciborgização é reconhecida como tendência constante na história recente da dança, enquanto dinâmicas de ruptura e ironia, que se formaliza em virtualizações do corpo.

Assim, essa parte da dissertação volta-se para a reflexão das obras de artistas-pesquisadores, de diferentes épocas, que revelam em suas obras os ciborgues dançantes. Tais percursos históricos não somente citam uma cronologia de desenvolvimento tecnológico em dança, como, também, evidenciam a mudança de conceitos do corpo e máquina durante o transcurso do tempo.

3.1 OS PRECURSORES DO CORPOCIBORGUE NA DANÇA

3.1.1 O pioneirismo ciborgue de Loie Füller

Na virada do século XX a dança passou ao largo das estruturas tradicionais do balé clássico, expandindo suas fronteiras através de um novo senso de liberdade, surgindo, assim, a Dança Moderna. O balé clássico, que levou cerca de quatro séculos para chegar ao seu apogeu, foi superado pela Dança Moderna, que, em cinco décadas, se consolidou e hoje a Dança Contemporânea, sob a "velocidade da luz", continua a multiplicar-se e a autodefinir-se (SILVA, 2005).

A dançarina moderna não estava restrita às sapatilhas de ponta, o que permitiu o surgimento de uma nova corporeidade. No auge da 1ª Grande Guerra já não era mais possível dançar sobre um mundo de irrealidades e fantasias. A Dança Moderna se desenvolveu a partir da criação individual de cada artista, o artista passa a buscar em sua dança a verdadeira condição humana, suas vitórias, seu fracassos, suas histórias.

Como representante do quão cedo a dança se aliançou com a tecnologia elétrica, Loie Füller (1862-1928) surge no cenário das artes do corpociborgue lançando as bases para o futuro coreográfico da dança digital. Os historiadores da dança costumam reconhecer a bailarina Isadora Duncan (1878-1927) como a grande pioneira da Dança Moderna. Provavelmente, a filosofia empreendida nas obras de Duncan influenciaram muitos contemporâneos da sua época. Todavia a interdisciplinaridade das obras de Loie Füller, bem como as contribuições para a cenografia e iluminação demonstram seu pioneirismo na dança, diante da tendência do corpo virtualizado na contemporaneidade. Füller não apenas rompeu

com o academicismo do balé clássico, como revolucionou definitivamente o estudo coreográfico em dança. Ela pode ser considerada precursora da dança em ambientes analógicos, e, por isso, a matriarca da dança em ambientes digitais. Desbravou os efeitos da iluminação cênica, da projeção da luz no tecido e no palco, cunhou com destreza a poética das luzes.

Marie Louise Füller nasceu em *Füllersburg*, Estados Unidos, em 1862. Ela rapidamente se transformou de "Mary Louise Füller de Chicago" para "Marie Louise", "Louise", "Lois", e surgiu como “Loie Füller” de Nova York. *Loie* Füller não era apenas uma mulher, nem era simplesmente uma dançarina. Ela era uma espécie de paradoxo: francesa e americana, dançarina e cientista, sujeito e objeto, assim diz a pesquisadora Katharine Hutchins (2012). Enquanto criança, Füller estudou canto na Academia de Música de Chicago e fez peças em vários musicais, bem como vários papéis teatrais. Em 1878 se mudou para Nova York e estudou em Dion Boucicault’s, onde ganhou uma gama de experiências nos 12 anos que se seguiram.

Trabalhou como atriz, dançarina, cantora, produtora em companhias de arte como as *Miles* e *Barton’s* de Nova York, fazendo diversos personagens, inclusive papéis masculinos, e pequenas participações dançadas. Em 1887 interpretou Aladin no espetáculo *As noites árabes*, o figurino usado por Füller posteriormente em suas coreografias foi bastante inspirado na roupa transparente que o personagem usava em uma das cenas. Em 1892 ela influenciou e foi influenciada pela *Arte Nouveau*, Simbolismo e Impressionismo.

Em 1889 ela foi para Londres e fez sua estreia no Teatro Globe, Inglaterra, uma produção chamada *Caprice*, recebendo críticas boas e ruins. Füller passou pouco mais de um ano em Londres como membra de sucesso da *Gaiety players*, performando com uma *skirt dancer*[107]. A *skirt dancing* era muito popular em *Vaudeville*, composta de saltos acrobáticos, a saia confeccionada mostrava as pernas, causando expectativa e prendendo a atenção do sexo masculino. Kate Vaughan (1852-1903) criou o que foi chamado no original de *skirt dance*, no *Gaiety Theater*, em torno de 1876: grande parte da qualidade da *skirt dance* dependia da postura e equilíbrio do corpo (KAPPEL, 2007). A *skirt dancing* influenciou e potencializou todas as demais obras de Loie Füller. Em 1891, tendo se mudado para Nova York, a carreira de Füller tomou um novo rumo quando se apresentou a primeira versão da *Serpentine Dance*, aparecendo em uma peça chamada *Quack, MD*. No espetáculo solo, *Serpentine Dance* (1890), aparece com um vestido de seda esvoaçante, movimentado por bastões, amarrados em seus

[107] Do inglês *Skirt*, significa saia. A partir dos registros de fotos percebemos que essa performance também tem a ver com as performances de cancan do Moulin Rougé de Paris, com as saias e pernas.

braços. Füller aperfeiçoou cinco coreografias para serem apresentadas na Europa, e, sem apoio financeiro suficiente, perseverou até conseguir uma posição para atuar entre os diferentes atores da Ópera de Paris.

Propondo a imagem e o imaginário de um corpo expandido por sedas iluminadas e multicoloridas, Füller se tornou símbolo de prestígio popular em Paris e Londres no final do século XIX. Em seu trabalho, ela se esforçou para desenvolver o uso da luz e incorporá-lo a sua dança, inventando novas tecnologias para a criação de luzes empregou uma equipe de 50 eletricistas e contratou seis homens para testar novas ideias em seu laboratório. Consideramos Füller um dos principais expoentes do corpociborgue na dança, em sua proposta coreográfica a dança, a luz, as cores, a música e os tecidos tendem à simbiose de virtualização do corpo.

A coreografia de Füller transcendeu a forma visual e reuniu diversas experiências sensoriais para criar imagens virtuais em consonância com os ideais simbolistas. Grande parte do trabalho de Füller esteve centrado no contexto histórico da sua época, como uma das fundadoras da dança simbolista (KAPPEL, 2007).

Figura 17: Loie Füller, Fotografia de Frederick Glasier, 1902.
Fonte: Wikipédia. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/File:Loie_Füller.jpg>Acesso>. Acesso em: 20 jun. 2012.

Com um figurino que girava em torno do seu corpo, Füller transformava-se em diversas imagens, como uma borboleta, uma flor ou uma chama de fogo, virtualizando seu corpo. Desde que seus braços não foram suficientes para chegar ao final do seu figurino expansivo, a artista estendeu seus braços com bastões e passou a controlar seus longos vestidos, construídos e patenteados para esse fim. Como se fosse para ilustrar o *Manifesto Ciborgue* de Haraway (1987), escrito e publicado no século seguinte, seus ideais estéticos foram fundados no poder da corporalidade do movimento, uma abordagem do ciborgue no palco.

Na tese de doutorado denominada *Dualities: The Female Performer and the Popular Stage in Late Nineteenth-Century Paris* (2003), Catherine Pedley aponta para Füller como um símbolo de feminilidade transgressora. Füller mantinha a posição política de não ser controlada ou dominada por ninguém. Com seus estudos avançados em tecnologias[108] e com o espírito livre das amarras e coerções sociais, em dança, não somente performava como também se posicionava politicamente a respeito do mundo.

Füller usou conscientemente o seu corpo na performance como um conceito cuidadosamente construído que lhe permitiu discutir a dualidade corpo/mente moldada no século XIX, diante das formulações de sexualidade e gênero. A definição de dança que Füller usa em sua autobiografia, denominada *Fifteen Years of a Dancer's Life, With Some Account of her Distinguished Friends*[109] (1913), reflete o papel expressivo ocupado pelo corpo em sua performance:

> O que é dança? É movimento. O que é o movimento? A expressão de uma sensação. O que é sensação? A reação do corpo humano produzida pela impressão ou da ideia percebida pela mente. A sensação é a reverberação que o corpo recebe quando a impressão atinge a mente[110] (FÜLLER, 1913, p. 141).

As coreografias de Füller evidenciam o pioneirismo ciborgue na dança. Pelo seu expressivo pioneirismo em unir movimento, luz e tecido ficou conhecida como "Fada da Eletricidade" e "Deusa da Luz". Para Pimentel (2008), Füller é uma coreógrafa da luz, "por seu efeito visual, sua obra está muito mais próxima do vídeo, do cinema, da fotografia, que da linguagem tradicional da dança ou teatro [...][111]" (PIMENTEL, 2008, p. 123). A virtualização

---

[108] Estudou Física Optica e Luminotécnica.

[109] Tradução nossa, *Quinze anos de vida de uma bailarina, um relato dos seus ilustríssimos amigos* (1913).

[110] Tradução nossa de: What is the dance? It is motion. What is motion? The expression of a sensation. What is a sensation? The reaction in the human body produced by an impression or an idea perceived by the mind. A sensation is the reverberation that the body receives when an impression strikes the mind.

[111] Tradução nossa de "Por su efecto visual, su obra esta más cerca del vídeo, del cine, de la fotografía, que del lenguaje de la danza tradicional o del teatro [...]."

do corpo de Füller, gerador de imagens virtuais em suas coreografias, opera um corpo interfaceado por cor, luz, movimento e tecido. Tomemos como ilustração a *Serpentine Dance*[112] e a *Fire Dance*. Para criar a *Fire Dance*[113] ela substituiu o chão do palco por vidro, assim projetaria luz de baixo para cima. A *Serpentine Dance* de Loie Füller é uma combinação de movimentos de improvisação com figurino de seda iluminados por luzes multicoloridas.

Figura 18: *Serpentine Dance*, de Loie Füller, fotografia de Frederick Glasier, 1902.
Fonte: Disponível em: <http://www.strawberige.com/2010/12/dance-pioneers.html>. Acesso em: 20 jun. 2012.

Ao espectador é apresentado o movimento do tecido como o principal extensor da qualidade ondulatória de movimento do corpo. A coreografia se complexifica com a entrada da iluminação cênica que interpola tecnologia científica e criatividade artística. Em cada movimento sucessivo Füller transformou seu corpo, através do uso de um figurino longo e

[112] Ver trecho de Serpentine Dance de Loie Fuller filmado pelos irmãos Lumière em 1896: <http://www.youtube.com/watch?v=fIrnFrDXjlk>
[113] Dança do fogo, tradução nossa.

esvoaçante, em uma escultura cinética de luz e movimento. Mudando conceitos impostos pelo virtuosismo técnico, dedicou-se à criação de imagens virtuais, exprimindo uma potência carregada de sentidos. O espectador experimenta a mudança na luz, as diferentes qualidades do movimento do tecido e a dinâmica da música junto com imagem virtual de serpente. A articulação do seu trabalho, a forma com que o movimento se inicia e termina, as transições da luz de uma cor para a outra e a combinação da música criam uma totalidade sinestésica[114] e consciente em seu estilo coreográfico.

Loie Füller atribuiu cor e luz ao que o filósofo José Gil (2009) chama de espaço do corpo. Segundo José Gil, o espaço do corpo é a primeira prótese natural do corpo. De um modo geral, qualquer ferramenta e a sua manipulação precisa supõem o espaço do corpo, diz Gil em *Movimento total: o corpo e a dança* (2009, p. 48). O bailarino não se desloca pelo espaço, cria o espaço com o seu movimento. Desse argumento surge o espaço do corpo, que se difere do espaço objetivo, próximo do conceito de território dos etnólogos, pois nasce a partir do momento em que há investimento afetivo do corpo.

As duas funções básicas do espaço do corpo de Gil (2009) podem ser estudadas nas coreografias de Füller, quais são: aumento da fluência do movimento, criando um meio próprio com menor viscosidade possível; e tornar possível a posição de corpos virtuais, que multiplicam o ponto de vista do bailarino.

Contemplamos pioneiramente nas coreografias de Füller imagens virtuais a partir dos múltiplos pontos de vista do espaço do corpo. Esse novo ponto de vista do espaço do corpo, possibilitado pelo desenvolvimento de um recurso técnico, viria a influenciar fortemente os simbolistas e seus conceitos para as Artes Cênicas. Füller[115] deu à iluminação, ineditamente, o papel de protagonista – a contracena com a luz ganhou novas dinâmicas e novos papéis.

No uso exploratório do espaço do corpo Füller produzia outros corpos. Para Pimentel (2008), a questão central para as performances de Füller está no corpo que se transforma em uma tela: uma tela flexível e móvel, banhada por imagens animadas e virtuais, provenientes da simbiose corpo-dança-tecnologia. Nas obras de Füller instaura-se o corpociborgue, desenhado em tela etérea, criado no espaço do corpo, composto de luzes e cores, em que a figura do bailarino se funde na imagem criada, proporcionando certo impacto visual. Segundo Gil (2009, p. 51): “Não há imagem visual ou cinética única do corpo dançante: mas

---

[114] O Sinestésico tem a ver com aquele que é “sensorial”, ou seja, é capaz de fundir ou misturar diferentes sentidos; Relação subjetiva que se estabelece espontaneamente entre uma percepção e outra que pertença ao domínio de um sentido diferente (p. ex., um perfume que evoca uma cor, um som que evoca uma imagem).

[115] O recurso técnico que deu vazão às imagens virtuais foi a iluminação elétrica e as novas possibilidades de uso do espaço.

uma multiplicidade de imagens virtuais, que o movimento produz, e que marcam tantos outros pontos de contemplação a partir dos quais o corpo se percebe". Sabemos que Füller articulava os movimentos dos membros superiores, multiplicando-se em imagens virtuais. Dilatava, assim, o espaço do corpo entre os tecidos e o jogo de luz, seu corpo era transformado em outros corpos, deslocava-se no espaço com uma desenvoltura soberana de alguém que criava o espaço ao mover-se. Compreendemos, a partir de Gil (2009), que não existe um espaço do corpo fixo e autônomo, o bailarino não atravessa o espaço do corpo, como atravessaria uma distância objetiva, num tempo cronológico dado. Produz, ao dançar, unidades espaçotemporais singulares e indissolúveis que transmitem toda a sua arte.

Füller experimentou um sucesso extraordinário e duradouro como resultado de dedicação à sua arte, explica-nos Caroline Kapel (2007), pois ela nunca se afastou da intenção de explorar a combinação de cor e movimento para criar um efeito ilusório sinestésico no palco. Constantemente ela experimentava novas técnicas de iluminação e materiais adaptados para atender às diversas finalidades pretendidas. Possuía uma enorme atenção ao detalhe, que, muitas vezes, resultou em divergências com alguns associados.

Füller continua influenciando muito os coreógrafos contemporâneos. Em setembro de 1988 Brygida Ochaim[116], uma dançarina alemã, apresentou uma peça de 12 minutos que invocou o espírito de coreografia de Füller, na Bienal Internacional de Dança de Lyon, França.

[116] Disponível em: <http://www.brygida-ochaim.de>. Acesso em: 30 nov. de 2012.

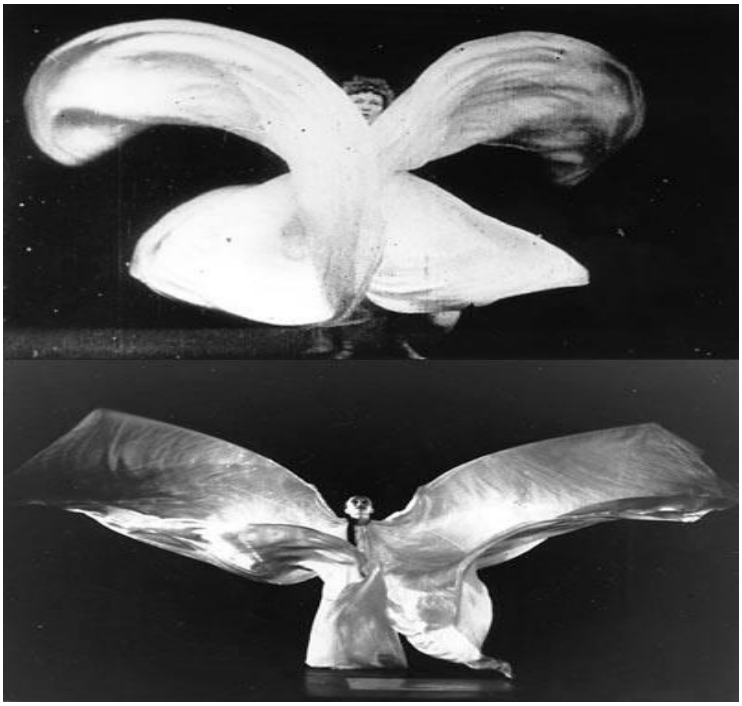

Figura 19: Loie Füller, fotografia de Cinematique de la dance, e Brygida Ochaim, em reconstrução das danças de Loie Füller, Fotografia de Christina Ganet.
Fonte: Site oficial de Brygida Ochaim. Disponível em: <http://www.brygida-ochaim.de>. Acesso em: 21 jun. 2012.

Outra artista que se inspirou em Füller é Jody Sperling e a sua companhia Time Lapse Cia de Dança, que começaram criando solos coreográficos acompanhados de piano ao vivo para o público da cidade de Nova Iorque, em 2000. Fascinada por Füller, Sperling fez várias tentativas para conceber em suas obras o figurino de Füller e seus efeitos de iluminação, esses responsáveis por grande parte do estilo coreográfico de Sperling. Do prolongamento dos braços, dos movimentos ondulatórios e circulares, da entrada da luz e mudança de cores surge a virtualização dos sentidos do corpo, convidando a sensação sinestésica a perceber névoas, neblinas, alvoradas, crepúsculos e outras formas que vão surgindo em meio ao movimento do tecido. Consideramos que todo encantamento cinético nasceu nos trabalhos de Füller e hoje reside nas coreografias de Sperling, como veremos a seguir:

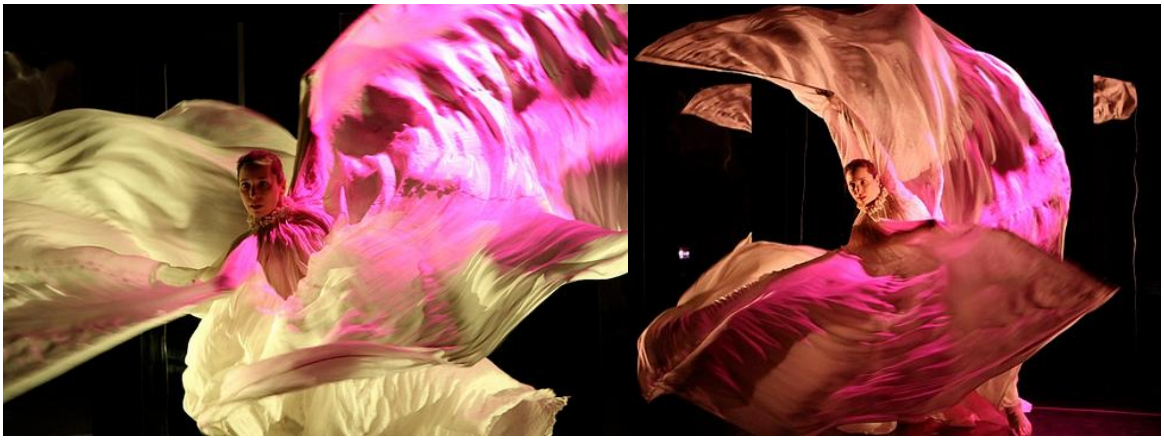

Figura 20: *Night Winds*, bailarina e coreógrafa Jody Sperling, fotografia de Julie Lemberger, 2012.
Fonte: Galeria da Jody. Disponível em: <http://www.flickr.com/photos/jodytld/>. Acesso em: 29 jun. 2012.

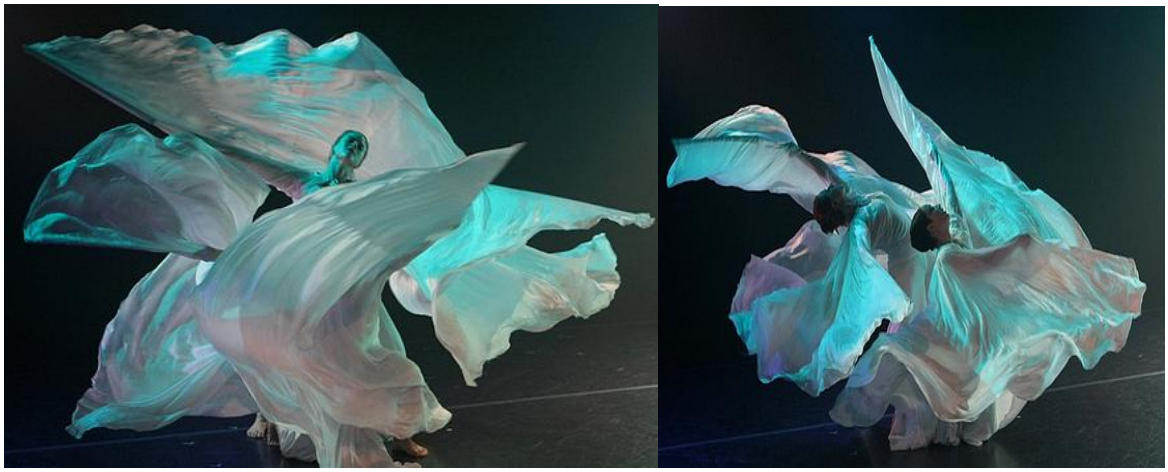

Figura 21: *Turbulence*, Time Lapse Dance, coreografia Jody Sperling, fotografia Julie Lemberger.
Fonte: Galeria da Jody. Disponível em: <http://www.flickr.com/photos/jodytld/>. Acesso em: 29 jun. 2012.

Figura 22: *Clair de lune*, Time Lapse Dance, coreografia Jody Sperling, fotografia de Phyllis McCabe.
Fonte: Galeria da Jody. Disponível em: <http://www.flickr.com/photos/jodytld/>. Acesso em: 29 jun. 2012.

Figura 23: *Evening in Grenada*, Time Lapse Dance, bailarina e coreógrafa Jody Sperling.
Fonte: Galeria da Jody. Disponível em: <http://www.flickr.com/photos/jodytld/>. Acesso em: 29 jun. 2012.

Prosseguindo nossos estudos em Füller, cabe-nos ressaltar que essa artista também inspira os trabalhos que desenvolvemos no Laboratório de Estudos Avançados do Corpo (LAPAC), junto ao *Elétrico* – Grupo de Pesquisa em Ciberdança. Das ações que o grupo *Elétrico* desenvolve, o interesse pelo corpociborgue pioneiro de Füller vem se ampliando e tais estudos culminaram em obras artísticas que são inspiradas em Füller. Trabalhos coreográficos em grupo, solos, duos, vídeos, todas essas obras do *Elétrico* tornam o conceito de corpociborgue prático, didático e estético.

A partir dos registros do experimento de atualização da *Serpentine Dance*, realizados por Ana Carolina Frinhani, Bruna Spoladore produziu a videodança *Virtual Dance Füller*, propondo "atualizar, mais um vez, os experimentos de Füller, fazendo a *Serpentine Dance* não mais com tecnologia analógica de luz, mas com tecnologia digital do vídeo e da edição" (SPOLADORE, on-line, 2012). Essa pesquisa teve inicio em 2010, quando Ana Carolina Frinhani orientada pela professora Ludmila Pimentel, ingressou no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica da Universidade Federal da Bahia (PIBIC-UFBA), cujo objetivo foi pesquisar e reconstruir as principais performances de Loie Füller, incluindo figurino e cenário.

Dada a aprovação do grupo *Elétrico* no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC-UFBA), ano 2011-2012, a aluna Ana Carolina Frinhani deu continuidade à pesquisa iniciada em 2010, a partir projeto teórico-prático Interfaces e *Softwares* para a Performance Interativa: As Tecnologias Motion Tracking e Motion Capture (2011-2012), orientado pela professora Ludmila Pimentel. Esse projeto desenvolveu dois planos de pesquisa e ampliou os estudos que a aluna Andréia Oliveira realizava sobre a tecnologia Motion Capture. Descrevemos a seguir:

a) Plano de pesquisa: Interfaces e *softwares* para a performance interativa: a tecnologia Motion Tracking. Esse plano foi desenvolvido pela bolsista de graduação Ana Carolina Frinhani e teve como principal objetivo experimentar e criar processos artísticos utilizando a tecnologia Motion Tracking, em diálogos com o *software* Isadora. Frinhane e Bruna Spoladore usaram o *software* Isadora para atualizar a performance de Füller. O plano resultou na produção das videodanças Füller Experimentos: Color Dance Füller[117] (2011); Füller Mirror Looking[118] (2011); Loie The Lines[119] (2011); Louise Boogie Dance[120] (2012);

[117] Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=JQWTGBjB84w>. Acesso em: 30 nov. 2012.
[118] Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=p3H-bv7LXl0>. Acesso em: 30 out. 2012.
[119] Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=dNKyRH48-q8&feature=plcp>. Acesso em: 30 nov. 2012.
[120] Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=2T-vlsIW1Kk&feature=plcp>. Acesso em: 30 nov. 2012.

Reverse[121] (2011). Essas videodanças inspiradas em Loie Füller são fruto dos projetos PIBICS iniciados em 2010, que propuseram estudar Loie Füller. Essa pesquisa foi apresentada no Painel Performático da Escola de Dança da UFBA, na Mostra Internacional de Videodança na Amazônia (2012), no Atelier Coletivo VISIO (2011-2012) e no Projeto 10 Dimensões – UFRN (2012).

Figura 24: *Virtual Dance Füller* (2011), Elétrico – Grupo de Pesquisa em Ciberdança. Uso do *software* Isadora para promover as cores e intensificações.
Fonte: Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=oytTWcfEMIw>. Acesso em: 20 jun. 2012

Figura 25: *Virtual Dance Füller: O experimento*[122], Elétrico – Grupo de Pesquisa em Ciberdança, Carol Frinhane, 2011.
Fonte: Arquivo pessoal de Carol Frinhane.

[121] Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=iEp1tLMlebI>. Acesso em: 30 out. 2012.
[122] A obra *Virtual Dance Fuller: o experimento* (2011), de Ana Carolina Frinhane, buscou em Fuller a concepção estética para atualizar, mais uma vez, a coreografia *Serpentine Dance*.

b) Plano de pesquisa: Interfaces e *softwares* para a performance interativa: a tecnologia Motion Capture. Esse plano foi desenvolvido pela bolsista de graduação Andréia Oliveira e teve como principal objetivo registrar e anotar o desenvolvimento da tecnologia Mocap, bem como sua aplicação no campo da performance de dança. O plano resultou na criação do blog localizado na web <http://mocapandreia.blogspot.com.br>, que traça um mapeamento dos principais artistas que utilizam essa tecnologia, inclusive a videodança *Constelaciones I*[123], de Mariana Carranza.

3.1.2 O Corpociborgue analógico interativo da obra *Variations V* de Merce Cunningham, John Cage, Robert Rauschenberg

Figura 26: John Cage, Merce Cunningham e Robert Rauschenberg, 1960
Fonte: Página da web. Disponível em: <http://www.log24.com/log/pix09A/090727-CageCunninghamRauschenberg.jpg>. Acesso em: 20. jun. 2012.

Destacamos a importante colaboração existente entre o compositor John Cage (1912-1992), o coreógrafo Merce Cunningham (1919-2009) e o artista visual Robert Rauschenberg (1925-2008), que trabalharam juntos no Black Mountain College, na década de 1950, e trouxeram profundas contribuições para as artes do corpo. Black Mountain College[124] (1933-1956), localizado em um conjunto de edifícios de igreja em Black Mountain, na Carolina do

[123] Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=thYkFljl8cI&feature=player_embedded>. Acesso em: nov. 2012.
[124] Foi uma instituição estadunidense de ensino superior focada, sobretudo, no ensino das artes, tendo sido influenciada também pelas propostas pedagógicas de Jonh Dewey.

Norte (EUA), foi a maior experiência educacional que formou uma série de intelectuais e artistas de grande influência para a cultura norte-americana ao longo do século XX. Sob influência da pedagogia de Jonh Dewey (1859-1952), do movimento Dadá e da estética de Marcel Duchamp, foi uma das primeiras escolas a salientar a importância do ensino de artes criativas em gênero experimental.

Esses artistas foram influenciados pela corrente cujo espírito subversivo esteve ligado ao Dadaísmo[125]. Compreendemos o movimento Dadaísta como um movimento aspirante a ciborgue (assim como a Bauhaus) por possuir forte referência às fronteiras borradas, na busca da arte híbrida. O desejo de romper com os limites entre as várias possibilidades artísticas era uma das principais características do movimento, além disso, a irreverência, o caráter irônico, o uso de tecnologias mecânicas e a utilização de diversas formas de expressão artística na composição da obra de arte ditavam as bases do Dadaísmo.

Nos Estados Unidos estiveram ligados aos movimentos Neo-Dadá e Pop Art, e à criatividade completamente ilógica e não racional, artistas como John Cage, Merce Cunningham e Robert Rauschenberg. Também é impossível ignorar a notória influência de Marcel Duchamp nas construções desses artistas. Da atitude de Duchamp realça-se a sua redefinição entre vida e arte, fazendo prevalecer em suas obras a extração direta da vida (elementos materiais extraídos da realidade), em oposição a *techné*[126]. Segundo Ana Luiza Vieira (2012), Cage seguiu a ideia do predomínio da materialidade do real de Duchamp, convencendo-se de que os acontecimentos da vida cotidiana eram capazes de fornecer uma enorme quantidade de elementos musicais. Assim, a partir de Duchamp, o *already done*[127] do elemento industrial opõe-se à ideia do *know-how*[128], desqualificando, através do movimento conhecido como *ready made* [129], a pretensa condição do laborioso objeto de arte.

O objeto produzido em série, fruto do progresso tecnológico, se apresenta como matéria essencial da criação. Surgindo na era da Reprodutibilidade Técnica, numa sociedade cada vez mais dependente de industrialização, a criação *readymade* confronta-se desde cedo

---

[125] Conhecido como movimento Dadá, surgiu em Zurique, 1916. Os dadaístas proclamaram a antiarte de protesto: antipoético, antiartístico, antiliterário. Apostaram em uma espécie de arte total, confundindo as fronteiras que até aí separavam pintura, escultura, dança, teatro, música, literatura, incentivando a produção industrial, para os fazer reunir segundo uma criatividade poliforma.

[126] Techné é a raiz grega da palavra "técnica". Para os gregos, Thecné é uma arte, um saber fazer prático. *Até Duchamp, a obra de arte assentava-se no "saber fazer" técnico como manifestação de talento, sentimento ou gosto do autor* .

[127] Já feito, tradução nossa.

[128] Saber fazer, tradução nossa.

[129] Foi a principal estratégia de fazer artístico de Marcel Duchamp: manifestação que se apropriava de já feito: produtos industrializados, construídos com finalidades práticas, e não artísticas, como o urinol de louça, a pá, a roda de bicicleta, elevando-os à categoria de arte. Sua intenção era questionar o sentido de produção da arte, questionando também o que a sustenta e o que a sanciona.

com o fazer serial, reprodutível e objetivo, em detrimento de um fazer individual, único, subjetivo do autor (VIEIRA, 2012). Compreendemos que é nessa estreita ligação do universo *já feito* que resultam as novas espécies de extrações industriais e também extrações reais, que tão bem caracterizam as composições coreográficas e *combines* de Cage, Cunningham e Rauschenberg.

Jonh Cage utilizava com frequência em suas obras sons extraídos de carro, cotidiano, animais, ruídos, rádio ou sons eletrônicos. E o seu piano deixou de ser um mero instrumento de cordas para ser um objeto musical que incluía inúmeros objetos (borracha, molas, metais) numa abertura tímbrica intensa. O chamado *piano preparado*[130] originou uma autêntica orquestra de percussão. Já os movimentos técnicos de Martha Graham passaram longe das coreografias de Merce Cunningham, incluindo em suas coreografias movimentos trabalhados não artisticamente, como corridas, socos, quedas, gestos do dia a dia. Concomitantemente a Cage e Cunningham, Rauschenberg fazia autênticas combinações de materiais recicláveis, transformando corda, garrafa de refrigerante e portas em caixotes, paraquedas e sapatos (VIEIRA, 2012).

John Cage levava a público sua primeira ação-concerto: Theater Piece nº 1, que se tratava de uma apresentação múltipla, com uma coreografia improvisada por Merce Cunningham, leituras de poesias de H.C. Richards, quadros de Rauschenberg, projeção de slides e uma leitura feita pelo próprio Cage. Apesar de matérias-primas distintas, bem como suportes e intenções iniciais, Pollock e Cage tinham em comum o interesse na pesquisa das relações entre o corpo do artista, suporte da obra e o espaço ocupado por estes (LABRA, 2005).

Em pouco tempo o computador ocupou lugar especial nas obras desse trio. Nesse sentido, *Variations V*, de 1965, foi um marco para a relação dança e tecnologia analógica, por ser a primeira obra performativa com todas as características multimídia. O espaço da performance era ocupado por redes de células fotoelétricas que, quando ativadas pelos movimentos dos bailarinos, produziam efeitos de luz e sons[131] correspondentes, que ligavam e desligavam os rádios de banda curta e as fitas cassetes com ruídos gravados[132]. Pela convergência da luz, do som e do corpo no espaço podemos dizer que esse trabalho é também pioneiro em ambientes interativos, uma vez que bailarinos em movimento interagiam com os sensores de sons e luz dispostos no espaço.

---

[130] Disponível em: <http://www.fabiocavalcante.com/textos/ValerioFiel_IntroducaoAoPianoPreparado.pdf>. Acesso em: 30 nov. 2012.
[131] Interruptores de *triggers.*
[132] Podemos dizer que se trata de uma espécie de *Motion Tracking* da década de 1960.

Figura 27: John Cage, Variations V[133], 1965.
Fonte: Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=Ca2iVll-N0g>. Acesso em: 20 jun. 2012.

Além disso, vários filmes projetados em telões no fundo do palco criaram múltiplas camadas cênicas, no meio das quais bailarinos dançam. Os bailarinos atuavam, dentro de um certo plano, repetindo a mesma sequência, porém com liberdade e improvisação.

Oito é o número total das *Variations* estudadas por John Cage. São coleções variadas de composição, preparadas de maneiras muito diferentes umas das outras, que foram consolidadas entre 1958 e 1967.

[133] O que vemos nessa imagem é a mesa de corte da mistura, que fora desenhada por Max Mathews para controlar o volume, o timbre e a distribuição do som espalhados na sala.

Figura 28: *Variations V*, frames da versão para televisão produzida por Norddeutscher Rundfunk Hamburg e Sveriges Radio Television, New York, 1965.
Fonte: Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=Ca2iVll-N0g>. Acesso em: 20 jun. 2012.

Sobre *Variations V* é importante dizer que ela também é ícone dos estudos dos precursores do corpociborgue, sua condição ciborgue está implícita no projeto estético e conceitual da obra e começa desde a estrutura interdisciplinar, passando pela interação contínua entre bailarinos, sensores dispostos no espaço, sons, até as imagens de corpos em movimento e elementos do cotidiano (carros, prédios, árvores), projetadas no espaço e editadas por Nan June Paik.

Doze antenas espalhadas pelo palco disparam seus sons ao terem raios de ação invadidos pela movimentação dos bailarinos: relação explícita entre corpo e novas tecnologias, de acordo com a taxonomia proposta por Gray, Mentor, Figueroa-Sarriera (1995 *apud* TADEU, 2000, p. 12) das tecnologias ciborguinianas, temos as tecnologias reconfiguradoras: criam criaturas "pós-humanas" que são iguais aos corpos humanos e, ao mesmo tempo, diferentes deles.

Os sons da obra eram manipulados por músicos que determinavam a duração, repetição, volume, entre outras características. A interação é um elemento muito importante que caracteriza a condição ciborgue da obra, pois é da interação que ocorrem os processos de agenciamento, condição do corpociborgue (GIL, 1999). *Variations V* é, sobretudo, um agenciamento de diferentes práticas que se interferem e se recortam em torno do corpo que dança, em contínuo movimento de se refazer.

Projeções de imagens durante a performance. Do ponto de vista da contemporaneidade podemos estabelecer uma relação problematizadora entre essa pesquisa de imagens e a videodança em projeção durante uma performance. Essa experiência é, desde o princípio, ciborgue, pois sua função estética está em propor tecnicamente o acesso a mudanças de perspectiva, narrativa, cromática, mudança de direção no olhar do telespectador, mudança de toda ordem. Santana (2006) enfatiza que Cunningham não começou a utilizar o computador porque a máquina lhe foi oferecida, ou porque seus problemas de saúde estavam se intensificando, mas porque o pensamento que passou a imergir na arte, e hoje vigora, carrega os conceitos que fazem do computador um dispositivo pertinente ao seu trabalho.

Gilles Deleuze e Félix Guattari (1998) estudam o conceito de agenciamento para pensar a junção de elementos heterogêneos que, num momento dado, entram em relação, em ressonância, essa é a característica principal do corpociborgue na dança. Pois o corpocibogue, enquanto corpo fluido e articulado, se conecta a outros corpos e com objetos, "é uma multiplicidade que comporta muitos termos heterogêneos e que estabelece ligações, relações entre eles [...]. Assim, a única unidade do agenciamento é o co-funcionamento: é a simbiose, uma simpatia" (1998, p. 83).

Para Gil (1999), a dança opera uma espécie de experimentação, pura de capacidade de agenciar, criando um laboratório onde todos os elementos são testados. Em *Variations V* esse laboratório de experiência é explícito, a obra cria um “laboratório” onde todos os agenciamentos possíveis são testados.

3.1.3 O *Corpo efervescente* da Judson Dance Theater

A expressão *corpo efervescente* foi cunhada pela historiadora da dança Sally Banes (1999) com fins de valorização das artes do corpo, em meados da década de 1960. O *corpo efervescente* nasce em um período no qual o corpo vai se tornando cada vez mais livre das restrições sociais. O movimento de liberdade pregado nas décadas de 1960 e 1970 ganhou força de discurso político e contribuiu para a imagem de um corpo virtualizado e expressivo, centrado na experiência física. Como pontua Banes (1999), os artistas da década de 1960 elevaram o corpo a novos trajetos, a novos extremos. A insistência num corpo festivo e liberal adicionou à humanidade inúmeras formas para propor arte. Esse contexto de profundas

modificações explica a efervescente virtualização da contemporaneidade, diante da proeminência do corpociborgue na dança.

Segundo Banes (1999, p. 251), “as obras de arte do início da década de 60 são repletas de imagens corporais”, e essas imagens se tornaram fator de unificação entre todas as artes. O corpo idealizado e romântico é substituído pelo corpo “verdadeiro”, relaxado, erótico e despretensioso, trazido por manifestações como *happenings* e performances.

Bannes elege o ano de 1963 para ser palco de suas andanças e coleta de dados, que estão registrados em pouco mais de 300 páginas no livro *Greenwich Village 1963: avant-garde, performance e o corpo efervescente* (1999). Segundo a autora, a escolha do bairro *Greenwich Village*, no baixo *Manhattan*, não se deu de forma aleatória, mas sim por se tratar de um bairro culturalmente mitificado pelo terreno da vanguarda e por ser um dos principais bairros nova-iorquinos onde a geração emergente de artistas e vanguardistas viveu, trabalhou, socializou e refez a história da vanguarda (BANES, 1999, p. 15).

> Aqui, em Greenwich Village, em 1963, numerosas redes de artistas, pequenas, sobrepostas, às vezes concorrentes, estavam formando a base multifacetada de uma cultura alternativa que florescia na contracultura do final de 1960, semearia os movimentos de arte da década de 1970 e moldaria os debates sobre pós-modernismos na década de 1980 e adiante (BANES, 1999, p. 13).

Essas redes de artistas foram consolidadas a partir de um benefício financeiro para programas experimentais criado pelo presidente Franklin Roosevelt. A professora Celeste Warner (2010) menciona que o americano George Biddle enviou uma carta para o presidente Roosevelt, em 9 de maio de 1933, na qual Álvaro Obregon deu apoio financeiro a artistas do México para que eles pudessem expressar a singularidade da sociedade pós-guerra, atribuindo a esses projetos de apoio o sucesso da Escola Nacional de Pintura, exímia desde a Renascença. Estima-se que esses programas (Public Word Art Program, Work Progress Administration/WPA e o Federal Arts Project/FAP) tenham empregado aproximadamente 6.000 artistas, que desenvolviam suas obras e performances em Greenwich Village.

O bairro de Greenwich Village se tornara abrigo de jovens artistas que foram influenciados por outros artistas mais velhos, cujas obras são pioneiras das Categorias de Virtualização do corpo na dança, como Merce Cunningham que estudamos nesta dissertação. Foi em Greenwich Village que o *Judson Church Dance Theater* precursoramente evidenciou a virtualização do corpo na dança, a partir das obras dos artistas Yvonne Rainer, Trisha Brown, Steve Paxton, Douglas Dunn, David Gordon, Judith Dunn, Alex Hay, Elaine Summers, Ruth Emerson, Fred Herko, Deborah Hay, Lucinda Childs, Kenneth King, Simone

Forti, Twyla Tharp, Carolee Schneemann, Robert Morris, entre outros. O corpo aberto ao mundo, o corpo com seus limites permeáveis, o corpo híbrido, consciente[134], "que impregnava a sensação corpórea de significação metafísica, unindo cabeça, corpo, mente e vísceras" (BANES, 1999, p. 311).

A *Judson Church Dance Theater* foi uma organização coletiva de artistas, formada por bailarinos, artistas plásticos, músicos, atores e cineastas, que surgiu do desejo de apresentar um trabalho de conclusão de curso (em dança) da turma de composição de Robert Dunn.[135]

> Quando na primavera de 1962 os alunos de Dunn resolveram apresentar um concerto público de trabalhos da turma de composição, eles perceberam que o Living Theater de 162 lugares era demasiadamente pequeno. Yvone Rainer tinha visto a primeira produção do Judson Poets' Theater na galeria do coro da Igreja Judson, e sugeriu que o grupo examinasse a viabilidade de realizarem o concerto ali (BANNES, 1963, p. 95).

O professor Dunn foi o responsável por dirigir as sessões coletivas dos seus alunos e revelar quatro horas de corpos efervescentes na capela-mor da igreja: o programa, que começou com uma abertura, que era a projeção de uma colagem cinematográfica, e continuou com 22 danças, estreou o que conhecemos hoje por *Judson Dance Theater*. O preciosismo da forma cede lugar para a experiência visceral, para a interação com o público, para a imagem do corpo não-idealizado, verdadeiro, sem glórias das imagens "superstars". O corpo efervescente coexiste nas obras de arte nesse período com o corpo-objeto, o corpo tecnológico e o corpo vegetal.

Seja como uma forma de rebelião contra a Dança Moderna ou como uma expressão da cultura experimental da década de 1960, coreógrafos vanguardistas criaram obras revolucionárias que explodiram fora do quadro do palco proscênio. Eles e elas descobriram novos espaços para a performance que variaram dos santuários das igrejas, museus, ginásios, lofts até galerias, calçadas e parques públicos. O que Banes (1999) chama de corpo efervescente nós chamamos de pré-*corpociborgue* e propomos entre eles uma atualização.

O *ciborgue* põe em cheque a ontologia do humano, pois a "imagem efervescente e grotesca do corpo confunde festivamente as categorias biológicas, misturando o animal, o vegetal, o mineral" (BANES, 1999, p. 270). Segundo Haraway (1985), trata-se de fronteiras transgredidas, potentes e perigosas possibilidades. Assim como Banes, Haraway também ignora as fronteiras das classificações sociobiológicas, misturando etnias e papéis sexuais.

---

[134] Em que a mente e o corpo já não estavam mais divididos, mas sim harmoniosamente integrados (p. 253).

[135] Compositor que estudou música com John Cage na New School e posteriormente foi convidado por Cage para lecionar coreografias no estúdio de Cunningham e em outros estúdios de Dança Moderna.

Através do conceito corpociborgue abolimos as relações de diferenças, utilizadas durante anos como instrumento de dominação. Em um só corpo, não é só feminino, reúnem-se o mecânico e o orgânico, não existe pretensão quanto à definição da sexualidade incorporada: organismo complexo vivo, repleto de redes perceptivas, em ignição sensório-motora, o corpociborgue.

E é na condição ciborgue da *Judson Church Dance Theater* que as mulheres não só tinham status equivalente aos homens, como também exerciam a maioria dominante. Embora nos movimentos de *happenings* e arte pop quem trabalhasse era a população predominantemente masculina, na comunidade construída em torno da Judson as mulheres desocuparam o lugar de "amiga do artista" e passaram a criar um espaço em que pudessem tomar decisões e serem artísticas, criativas, trabalhando em "circuito integrado".

Haraway chama de circuito integrado o quadro de localização histórica das mulheres na sociedade do século XXI, do ponto de vista das sociedades capitalistas avançadas, considerando o impacto das relações sociais que são mediadas e impostas pelas novas tecnologias. Estudando o "lugar" da mulher no circuito integrado, Haraway revê espaços idealizados, como: casa, mercado, trabalho assalariado, Estado, escola, hospital-clínica e igreja. Nesse sentido, em "Artes" as mulheres tomam a frente de muitas obras e fazem a história da dança dos seguintes.

Robert Dunn continuou a ser um amigo da turma, mas não deu continuidade ao seu curso no outono seguinte. Foi Yvone Rainer[136] que reuniu alguns dançarinos e coreógrafos e encabeçou a *Judson*. Esta foi, sem dúvida, quem mais radicalmente colocou em prática os princípios de Cunningham, que, segundo Gil (2009), só vieram a ser propriamente explorados por seus discípulos, como a introdução dos movimentos triviais nos processos coreográficos; de módulos, máquinas ou movimentos do cotidiano (como passear de bicicleta); de objetos não-artísticos etc. Seu manifesto "*No" to Spectacle* (1965), publicado no programa da primeira apresentação da coreografia *The Mind is a Muscle*, em 1968, que transcrevemos a seguir, evoca seu posicionamento a favor do corpo efervescente:

> Não ao espetáculo, não ao virtuosismo, não à transformação e magia e ao faz de conta, não ao glamour e à transcendência da imagem da estrela, não ao heroico, não

[136] Bailarina e coreógrafa. Ela estudou com Graham, Cunningham, e Halprin e dançou com várias empresas, incluindo James Waring. Em 1962 foi membro fundador da Judson Dance Theater, que deu uma plataforma para apresentações de dança alternativas. Ela se tornou um membro influente da escola minimalista de Nova York e, em 1965, publicou o manifesto notório que abriu com a chamada "NÃO ao espetáculo, não ao virtuosismo, não às transformações e magia e fazer crer". Seu próprio trabalho incluiu *um tri.* (1966), parte de um longo trabalho chamado *A mente é um músculo,* que era composto de movimentos básicos, como passeios pedestres e cambalhotas, apresentando os mecanismos básicos do corpo em vez de exibir técnico. No início de 1970 suas obras se tornaram mais políticas e ela se tornou cada vez mais interessada em narrativa. Em 1972 ela fez as *vidas dos artistas* de cinema e em 1974 abandonou sua carreira na dança para se tornar uma cineasta de tempo integral.

> ao anti-heroico, não ao lixo metáfora, não ao envolvimento do intérprete ou do espectador, não ao estilo, não ao campo, não à sedução do espectador pelos artifícios do intérprete, não à excentricidade, não ao mover ou comover, não a ser movido ou comovido (YVONNE RAINER, Manifesto de 1965).

A dança de Rayner criou uma estética difusa, transgressora e democrática. Fazendo parte da celebração do corpo, a escrita desse manifesto expressa a exaltação ao corpo físico, potencializado. Provavelmente, Rayner foi a coreógrafa mais prolífica e controversa da Judson, e favoreceu nos movimentos a desconstrução.

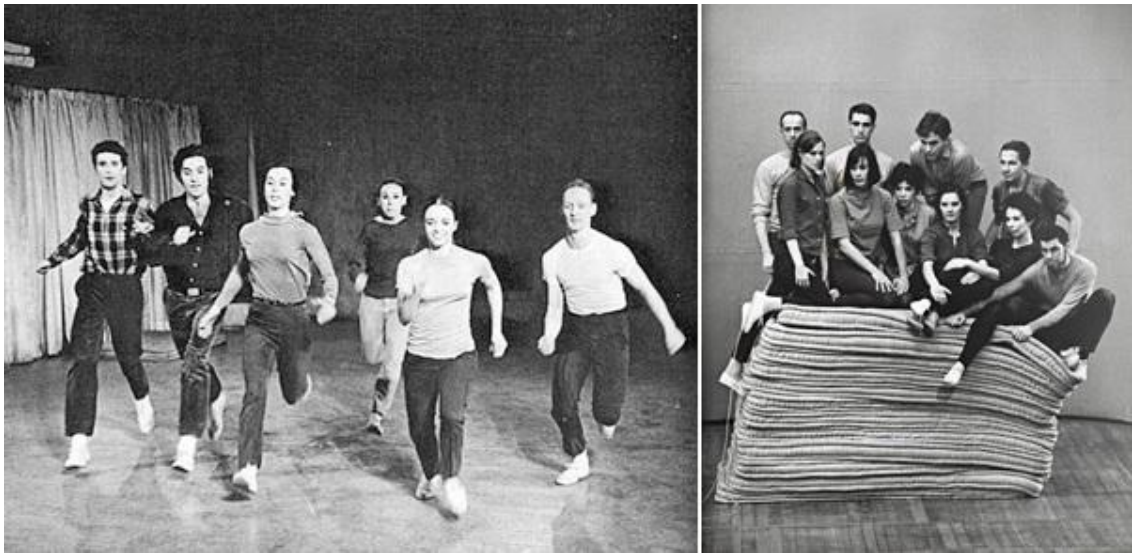

Figura 29: A direita *Parts of Some Sextets*, de Yvonne Rainer, e Robert Morris, Lucinda Childs, Steve Paxton, Deborah Hay, Tony Holder, Sally Gross, Robert Rauschenberg, Judith Dunn, e Joseph Schlichter, fotografia de Peter Moor, 1965. A esquerda *The Mind Is a Muscle (primeira versão)*, Judson Church, New York, 24 de maio de 1966.
Fonte: Arte Fórum. Disponível em: <http://artforum.com/words/id=31348>. Acesso em: 20 set. 2012.

Em *Room Service* (1963), Rainer transformou o movimento cotidiano em movimento artístico, a coreógrafa conseguiu seduzir a plateia de forma intensa, com as chamadas "danças de tarefas", indo ironicamente de encontro às intensões deliberadas no seu manifesto (RODRIGUES, 1998). A coreografia intitulada *Trio A* (1973) tornou-se não apenas sua marca registrada como, também, virou o símbolo de todo o movimento Judson. *Trio A* resume, de certa forma, a concepção da criação da Judson: abolição das formas referenciais, a repetição, a posição de equivalência entre o corpo e um objeto[137], exploração de movimentos cotidianos etc. Segundo Gil (2009), a obra *Trio A* não apenas representa a soma de todos os elementos aspirados pela Judson, como também é, até os dias atuais, um produto original e insólito: "O velho termo de obra-prima, de há muito banido no vocabulário da arte moderna e

[137] Como em Room Service (1963), em que um grande colchão era carregado pelos dançarinos de um lado a outro do palco, pretendendo mostrar a ação corporal e reação espontânea do comportamento.

contemporânea, ganha aqui uma nova legitimidade: *Trio A* é uma obra-prima" (GIL, 2009, p. 157).

Figura 30: Yvonne Rainer, *Trio A*, 1973.
Fonte: Diart.org Disponível em: <http://www.diaart.org/programs/main/42>. Acesso em: 20 set. 2012.

A radicalidade dos jovens coreógrafos da Judson ultrapassou a própria revolução cunninghamniana. Pois, segundo Gil (2009), no plano da dança a revolução cunninghamiana limitou-se à esfera da arte. Já os discípulos rebeldes de Cunningham atacavam o quadro (a cena, o "estilo dançado", a "companhia" enquanto grupo, o "espetáculo") enquanto dispositivo essencial que ligava a dança à instituição. As vanguardas das Artes Visuais já tinham pregado, desde Duchamp (como mencionado anteriormente), a erosão do laço que ligava a arte ao "sistema" (poder): a Judson apontava uma série de questões: "A crítica do museu, do enquadramento das obras, da forma e do lugar da exposição, da mídia utilizada, da relação autor-público etc." (GIL, 2009, p. 149).

Toda a esfera que rodeia o mundo da arte, e que parece não possuir nenhuma relação com ela, antes condiciona o próprio conteúdo da arte. De certa forma, Cunningham não atacou os quadros transartísticos que garantiam os laços da arte com o poder, situação que entornou para seus "filhos" da Judson, enquanto principal elemento de proposição artística, "para empregarmos um exemplo brutal não imaginamos Cunningham a conceber *Roof Piece*, 1971, de Trisha Brown, com os seus bailarinos, no telhado de Nova York" (GIL, 2009, p. 150).

Figura 31: Imagem *Roof Piece*[138], 1971, Trisha Brown.
Fonte: Disponível em: <http://exeuntmagazine.com/features/pioneers-of-the-downtown-scene/>. Acesso em: 20 set. 2012.

No final dos anos 1960 e início de 1970, Trisha Brown e Twyla Tharp ficaram conhecidas por explorarem peças não-proscênicas de dança, executadas em novos e incomuns espaços. Os títulos das obras de Brown já denunciavam suas concepções: *Man walking down the side of building* (1969) foi encenada ao lado da Rua 80 Wooster, no centro de Manhattan, enquanto *Walking on the wall* (1971) foi realizada nas paredes de uma galeria no Museu Whitney. *Roof Piece* (1971) teve lugar nos telhados de edifícios em uma área de 12 quarteirões, entre a Wooster e Lafayette, ruas de SoHo em Manhattan.

[138] Foi originalmente produzido em 1971 como uma performance privada, realizada com 11 bailarinos, abrangendo 12 blocos entre 53 Wooster Street e 381 Lafayette Street, no distrito de SoHo, em Manhattan. A segunda apresentação de uma trupe de 15 dançarinos foi apresentada ao público em 1973 e se estendeu em nove blocos entre 420 West Broadway e 35 Street Branca.

Figura 32: Trisha Brown, *Man walking down side of building*, 1969.
Fonte: Site oficial de Trisha Brow. Disponível em:
<http://www.trishabrowncompany.org/index.php?page=view&nr=1187>. Acesso em: 20 set. 2012.

Durante esses mesmos anos Tharp produziu *Medley* (1969), no Great Lawn do Central Park, dançando nas ruas de Londres e de Paris, continuou em Estocolmo e, às vezes, em Madrid (1969), em galerias e escadarias do Museu Metropolitano de Arte. Compôs também *Torelli* (1971), uma dança em três partes que se estendeu (em comprimento) por toda ilha de Manhattan. O primeiro segmento ocorreu em Fort Tyron Park, em Washington Heights, o segundo em Battery Park, e o terceiro na City Council chamber at City Hall. O uso de novos espaços na cena contemporânea da dança também alterou a relação do artista e do público. Brown e Tharp foram consideradas inovadoras não só na escolha dos locais não convencionais, mas também devido à forma como elas incorporaram "o caminhar" em suas danças. Assim como todo o espaço poderia abrigar uma dança, também qualquer movimento poderia ser considerado dança.

O vanguardismo da década de 1960 sustentou sua influência na década seguinte, mas o movimento não-virtuoso, a experimentação feita por leigos, começou a perder o impacto que provocara dez anos antes. Depois de um período intenso de efervescência, Brown e Tharp voltaram ao palco e proscênio criando complexas coreografias para os dançarinos treinados.

3.2 CATEGORIAS DO CORPOCIBORGUE NA DANÇA

Propomos aqui inovadoramente cinco categorias de corposciborgues na dança, que se apresentam como ferramentas para auxiliar a compreensão da virtualização/atualização do corpo que dança na cibercultura.

Nesse capítulo, estamos aplicando o conceito corpociborgue para estudar o impacto das tecnologias emergentes na dança, identificamos cinco categorias que dão forma à pesquisa do corpo. São elas: *corposciborgues na videodança*, *corposciborgues criados com softwares interativos*, *corposciborgues criados com softwares de animação*, *corposciborgues na dança telemática* e *corposciborgues fluídos das mídias móveis*. Tais categorias não são totalizadoras e propõem atualizar o "estado da arte" da dança contemporânea e dos corpos que dançam em múltiplos e diferentes espaços.

Em todas as categorias apresentadas descrevemos como se dá o processo de virtualização do corpo e apresentamos os corposciborgues nas obras artísticas contemporâneas que ilustram as categorias.

3.2.1 Os corposciborgues na videodança

Na videodança a dança é intencionalmente transformada pela tecnologia do vídeo, dando lugar a uma linguagem híbrida com possibilidades múltiplas de expressão. Através da manipulação do tempo, espaço e edições do *corpoimagem*, o âmbito e a natureza da corporeidade são expandidas, virtualizadas. A partir do diálogo da dança com tecnologias digitais podemos perceber também o quanto esta se transforma e possibilita a criação de novos corpos.

Pimentel constrói o conceito de corpoimagem referindo-se ao corpo que dança em interface com as tecnologias, produzindo imagens visuais animadas. Chamaremos de corpoimagem o corpo virtualizado na videodança. Nessa dissertação aplicaremos o conceito de corpoimagem para tratarmos do corpo em interface com técnicas e tecnologias da imagem digital.

Segundo Pimentel (2008), Loie Füller foi a coreógrafa que correspondeu pioneiramente a esse conceito quando transformou seu corpo em um elemento de imagem

visual. Além disso, a autora supracitada compreende que a dança de Loie Füller está muito próxima da linguagem do cinema e essa condição está evidenciada no caráter híbrido das suas obras, constituído por diversas linguagens em interface com tecnologias, é índice do que chamamos do corpo virtualizado pela videodança, o corpoimagem.

Se para Lévy (1996) o telefone virtualiza a audição e a fala, compreendemos que a câmera de vídeo virtualiza toda a superfície do corpo, transformando-o em imagens, deslocando-o para outro espaço. O vídeo apresenta-se como um ambiente para a exploração do corpo enquanto sujeito, objeto e metáfora; os corpos virtualizados, gerados pela câmera de vídeo, propiciam a articulação do tempo, do espaço e do movimento. O corpo na videodança virtualiza-se por meio de dispositivos eletrônicos, um corpoimagem.

Através da experimentação dos diversos ângulos de câmera o enquadramento da foto e as técnicas de pós-produção, a própria natureza da dança pode ser questionada, desconstruída e reapresentada. O resultado desta ação é o que denominamos de videodança: prática de criar "dança para a câmera" gravada no suporte vídeo. Esteticamente, a videodança é definida como gênero híbrido. Corpo, dança, tempo e imagem de vídeo. Um diálogo que incide sobre os significados do corpo desterritorializado e virtualizado no espaço digital. Segundo Pimentel (2008): "Esta possibilidade de comunicação e conexão entre o corpo humano e os computadores proporciona uma amplificação da corporalidade[139]" (PIMENTEL, 2008, p. 251). Dessa ampliação da corporalidade, argumentada em Pimentel, compreendemos o corpo virtualizado. A interface corpo/câmera nos apresenta um corpoimagem repleto de potencialidades, virtualidades e realidades.

Ao contrário dos trabalhos puramente documentais[140], nos quais a câmera se limita a escolher um ponto de vista no espaço[141] e a mostrar os movimentos dos bailarinos de uma perspectiva geral, na videodança as possibilidades tecnológicas com o meio, junto com os movimentos da câmera e a concepção artística organizada, definem o âmago da obra.

Não se trata de reproduzir fielmente uma coreografia, ou o registro de um corpo dançando, mas sim de conceber um trabalho, fruto da fusão do vídeo com a dança. De certa forma, a câmera de vídeo pode ver os corpos de diferentes ângulos, permite close-ups, panorâmicas, zoom etc. É a câmera de vídeo que virtualiza todo o corpo, transformando-o em corpo-imagem. A câmera de vídeo não só afeta o espaço, mas também o tempo: o ritmo da câmera e o ritmo da dança podem agir de maneira muito diferente do que acontece no palco.

---

[139] Tradução nossa de: Esta possibilidade de comunicación y conexión entre el cuerpo humano y los ordenadores proporciona una amplificación de la corporalidade.
[140] Syder (2002) chama de documentário fílmico de dança.
[141] Com uma única câmera.

A dança é um movimento no tempo e no espaço, a fusão da dança com o vídeo fez surgir uma nova linguagem: a videodança. A tecnologia revela uma riqueza de possibilidades para a virtualização do corpo na videodança. E, nesse aspecto, definimos nessa dissertação essa linguagem em dois sentidos, os quais são:

a) A câmera de vídeo captura os movimentos do corpo, transformando-o em um *corpoimagem* repleto de potencialidades, em estado virtual-digital.

b) A videodança revela pontos de vista que são inacessíveis no palco convencional. Por ser uma mídia específica para a plataforma vídeo, "o olho de quem vê" é simultaneamente virtualizado.

Segundo Nacarato (2010), no artigo intitulado *Seeing with the camera*[142], Irving Pichel descreve como a câmera pode imitar a percepção humana, vendo o que uma pessoa pode ver e criando a ilusão do espectador transitando pelo espaço[143] a partir da câmera. Como uma extensão do olho do espectador, os movimentos de câmera e cortes de imagem refletem a ação imaginativa do olho. Da mesma forma, o "olho da câmera" é seletivo, revelando e excluindo ações escolhidas a partir do quadro. A câmera oferece uma onisciência e onipresença, compartilhando apenas pontos de visões desejados. Escolhas em relação ao enquadramento de deslocamento e movimento revelam valores de um diretor e estilo, tornando a câmera uma ferramenta expressiva. Essas decisões podem ser guiadas pela narrativa ou fatores estéticos e refletem pontos de vista pessoais dos artistas, bem como influências sociais e políticas.

Compreendemos que a videodança mobiliza as dimensões sensórias do corpo. Não se trata da visão e audição separadas ou somadas, falamos da *audiovisão* virtualizada. Segundo Michel Chion (1999 *apud* MACHADO, 2007, p. 107), a audiovisão é uma atitude específica, perceptiva e única. E, nesse caso, se falamos do ponto de vista, ou "olho da câmera", podemos falar também do "ponto de escuta". A combinação cognitiva do som com a imagem é o que Noel Akchóte (1995 *apud* MACHADO, 2007, p. 107) chama de *estereopercepção*.

Diferente do cinema, o ponto de escuta da videodança não pressupõe uma trilha sonora organizada em função das imagens. Na videodança o áudio também é dança. E, nesse sentido, está aberto até para estar em pausa, ou seja, estar em silêncio, independente da qualidade de movimento que se estabeleça na imagem.

---

[142] Seeing with the camera, Irving Pichel Hollywood Quarterly Vol. 1, No. 2 (Jan., 1946), p. 138-145. Published by: University of California Press Article Stable URL: http://www.jstor.org/stable/1209553.

[143] Essa sensação é bastante comum no "plano sequência".

Em obras do Grupo de Pesquisa Elétrico – Grupo de Pesquisa em Ciberdança (UFBA - CNPq), por exemplo, é possível perceber diferentes intencionalidades no áudio: *Em não lugares* (1995) o som deflagra um ambiente espacial e ao mesmo tempo entrecortado de manipulações robóticas; em *Kitcubodance* (2011) a balada mixada dialoga com o corpo em movimento; em *Experimentos do corpo* (2011) o áudio da "máquina de escrever" interpela a maior parte da videodança, o que define um caráter de escritas do/no corpo, ao final do vídeo o áudio de "passos de uma pessoa caminhando" substitui o áudio da "máquina de escrever", nesse momento da videodança o "experimento do corpo" é complexificado, surgindo vários corpos em cena.

A fase da edição do videodança oferece outra perspectiva estética para a composição final. Através de sistemas digitais de edição e efeitos especiais, as possibilidades de manipular o corpo, o tempo e o espaço proliferam-se. A edição digital, e nesse caso não linear, pode ser vista como uma extensão do processo coreográfico, é guiada por uma leitura do movimento de cada proponente.

Dos antecedentes da videodança temos os vídeos experimentais vanguardistas da década de 1920, o cinema *underground*[144] estadunidense e o cinema alternativo em Super-8[145] dos anos 1960. Todos esses tipos de filmes são caracterizados pela busca de formas não convencionais, distantes dos esquemas narrativos, ou seja, estruturas alternativas, sem roteiros ou atores, para beneficiar a experiência visual e o desenvolvimento de um olhar poético.

De acordo com o historiador da dança Walter Sorrell (1986), a relação da dança com a imagem capturada pelo olho da câmera começou por volta dos primeiros dias da fotografia, em 1840, quando fotógrafos franceses e ingleses começaram a fotografar dançarinos para publicação em programas de *souvenirs* balé. Estas imagens do balé logo foram acompanhadas pelas pinturas de Edgar Degas e na década de 1860 imagens de dança e do corpo ganharam notoriedade. Para Sorrell (1986), a "paixão" do olho humano em fotografias de dançarinos se estabeleceu da necessidade de representações midiáticas do movimento, durante a última parte do século XIX, quando Eadweard Muybridge fez sua famosa série consecutiva de fotografias de animais e humanos em movimento.

Da necessidade de documentar a dança vídeos experimentais entre os pioneiros do cinema e os precursores da Dança Moderna começam a surgir entre os dez primeiros anos do

---

[144] *Underground* é uma expressão usada para designar um ambiente cultural que foge dos padrões comerciais, dos modismos e que está fora da mídia. Por sua vez, este movimento, que atingiu o cinema, caracteriza-se pela livre criação, bitola alternativa e antissistema. Como vanguarda propriamente dita do cinema, não deixou de compartilhar o principal fio condutor dos modelos: romper com o cinema clássico. E que rompimento.

[145] É um formato cinematográfico, desenvolvido nos anos 1960 e lançado no mercado em 1965 pela Kodak. É uma versão atualizada e aperfeiçoada do formato 8 mm.

cinema. Para além do registro, o interesse de documentar a dança cede espaço ao estudo da "dança para a câmera". Nessa primeira década, quando o cinema resumia-se apenas a algumas poucas imagens de pessoas em movimento, produzidas por Thomas Edison, Méliès e os irmãos Lumière[146], encontramos fragmentos de filmes que são índices do estudo da "dança para a câmera". Como o espetacular *Animated Picture Studio*, de Loie Füller, dirigido por Thomas Edison e com atuação de Isadora Duncan. Nessa pequena narrativa, "de forma magnífica, utilizando a dança como tema, exploraram a narrativa do cinema ao discutir a execução de um próprio filme: uma metalinguagem" (SANTANA, 2006, p. 103).

Compreendemos que o ponto de intercessão entre a dança e o cinema é o movimento. Por isso, não é surpreendente que a dança tenha se estreitado tão rapidamente com o cinema, afinal, o cinema também é uma arte de luz e movimentos. Nesses primeiros filmes de dança o trabalho de Loie Füller serviu de inspiração para os cineastas mais importantes do período: os irmãos Lumière, George Méliès, Thomas Edison e Alice Guy. Todos ficaram fascinados com a *Serpentine Dance*. Os filmes inspirados em Füller são os primeiros testes de filme em torno da dança[147], que colocam em evidência um trabalho em torno do corpo, do movimento e da câmera. São diversos os filmes inspirados em Füller, como, por exemplo, *Annabelle Serpentine Dance* (1894), que constitui um importante filme para o cinema e a dança.

A prática contemporânea da videodança tem como sua gênese um curto filme de Thomas Edison[148], gravado entre 1894 e 1895, denominado *Annabelle the dancer*. O filme registrou uma jovem mulher dançando com as impressões técnicas semelhantes às de Loie Füller. A bailarina do vídeo, *Annabelle Moore* (1878-1961), aparece em pelo menos nove filmes entre 1894 e 1897. Os vídeos eram filmes de dança e incluíram *A mermaid dance*, *Butterfly dance* e a *Serpentine dance*.

---

[146] Louis Lumière (1862-1954) e Auguste Lumière (1864-1948), inventores do cinematógrafo, são frequentemente reconhecidos como os pais do cinema.

[147] Também de grande importância para o cinema, a versão da *Serpentine Dance*, dos irmãos Lumière, pode ser considerada um dos primeiros filmes a cores da história do cinema.

[148] Thomas Alva Edison (1847-1931) foi um dos expoentes do cinema. O fonógrafo foi uma de suas principais invenções, seguido do cinetógrafo, a primeira câmera cinematográfica bem-sucedida, com o equipamento para mostrar os filmes que fazia.

Figura 33: Frames do vídeo *Annabelles Butterfly dance* (1894), de Thomas Edison.
Fonte: Vídeo disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=lwhONmmkZnM>. Acesso em: 01 out. 2012.

Thomas Edison, por sua vez, com a câmera parada e ausência de som, estava interessado no movimento. Interessado nas possibilidades técnicas de captar a imagem em movimento, como índice investigativo, eis a promessa da videodança, expostas nas obras de Thomas Edison. De acordo com Lucila Vilela (2012), em Thomas Edison, nessa época, "não existe em seus experimentos nenhum indício de preocupação narrativa ou de roteiro" (VILELA, 2012, p. 894). Outras de suas obras evidenciam seu interesse em cenas enfatizado no intenso e pleno movimento: *Carmencita (1894), The Kiss (1896), Sandow (1894), Glenroy brothers (1894), Cockfight (1894), The barber shop (1894), Feeding the doves (1896), Seminary girls (1987)* etc.

Em 1896 os irmãos Lumière também fazem sua versão da *Serpentine Dance*. Esse trabalho pode ser considerado um dos primeiros filmes a cores na história do cinema. Para produzir a cor houve um árduo esforço dos irmãos Lumière, que pintaram o vídeo a mão. Compreendemos que a ação dos irmãos Lumière de colorir frame por frame dos tecidos da *Serpentine Dance* já induz uma reflexão sobre o movimento e possibilidades de edição digital.

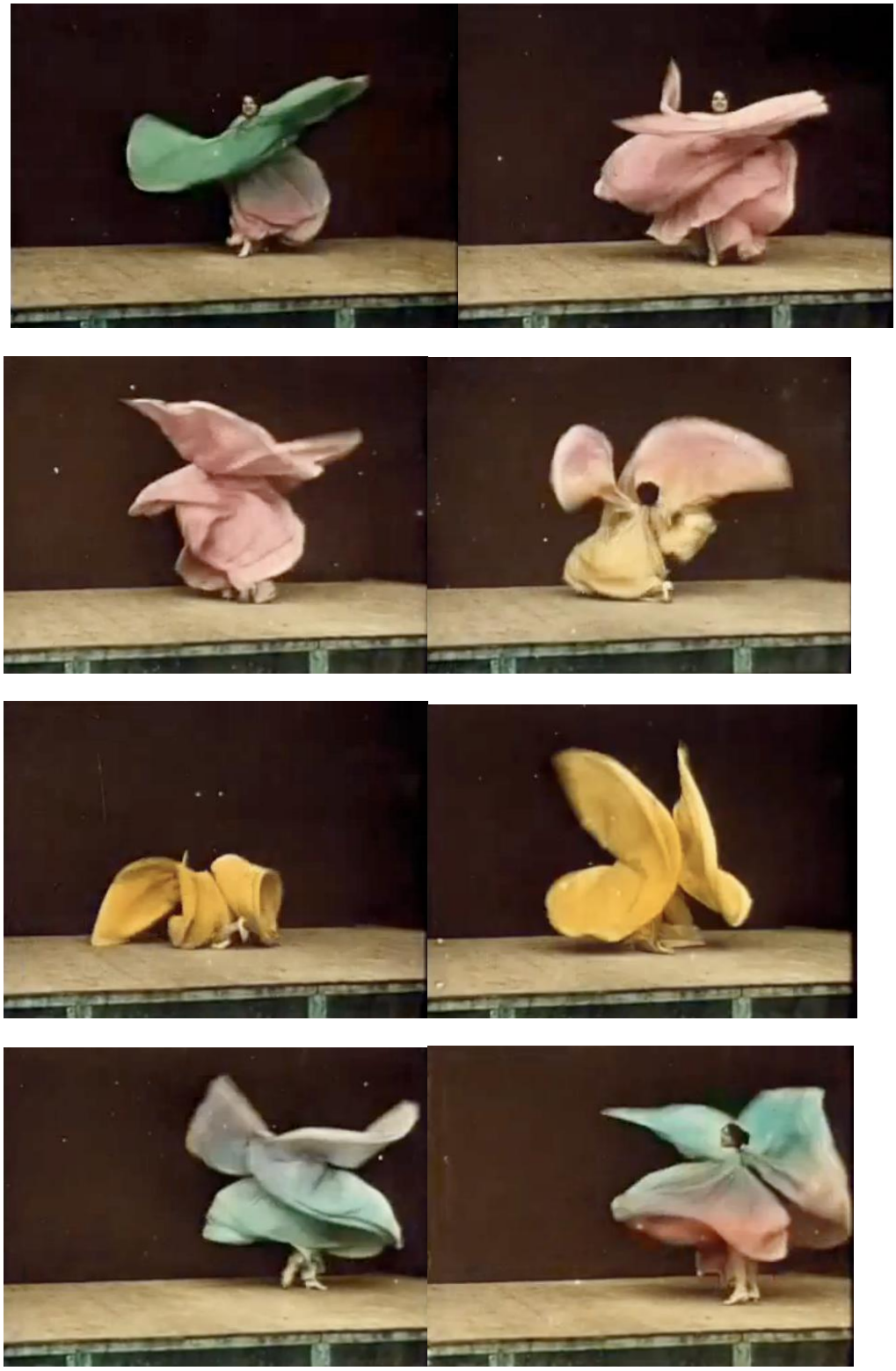

Figura 34: Frames da Serpentine Dance, versão filmada em 1896 pelos cineastas estreantes Auguste e Louis Lumière, como uma tentativa de documentar a interpretação dinâmica dos princípios de Loie Füller[149]
Fonte: Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=fIrnFrDXjlk>. Acesso em: 20 out. 012.

[149] Assim, não é surpreendente que os irmãos Lumière queriam gravar esta dança usando o recém-inventado cinematógrafo. Cor, um elemento crucial na série original de Fuller, foi posteriormente adicionada por pintura a mão para o filme, quadro a quadro, a fim de imitar os efeitos cromáticos da Dança.

Esse árduo trabalho de edição destina-se a criar um duplo virtual entre a imagem e a dança. Segundo Gil (1999, p. 51), “graças ao espaço do corpo o bailarino enquanto dança cria duplos ou múltiplos virtuais do seu corpo que garantem um ponto de vista estável sobre o movimento”. A edição do vídeo é determinante tanto para a execução como para a concepção estética do trabalho em videodança.

Em 1934 estreia o filme *Lily*, com coreografia de Loie Füller e dança de Miss Baker, sua aluna. A interprete é filmada em um parque com as famosas velas brancas, e esse vídeo evidencia o estudo da videodança por várias razões estéticas. A dança e o cinema transformaram a produção de ondas de cores e luzes em uníssono, de repente as linguagens entram em eterna simbiose, pois na videodança, não existem sobreposições, é uma linguagem única, codependente e híbrida.

Durante os anos 1940 alguns realizadores alternativos começaram a filmar coreografias idealizadas para a própria linguagem vídeo. Este é o caso da coreógrafa e cineasta Maya Deren, principal referência dos criadores videográficos e cinematográficos, cujo interesse de pesquisa é a dança. Suas películas experimentais, inscritas dentro da corrente surrealista, indicam a construção de uma nova forma coreográfica através do vídeo e do cinema. Dos filmes experimentais que surgem na década de 1940, dentre eles *A study in choreography for the camera* (1945), de Maya Deren (1917-1961).

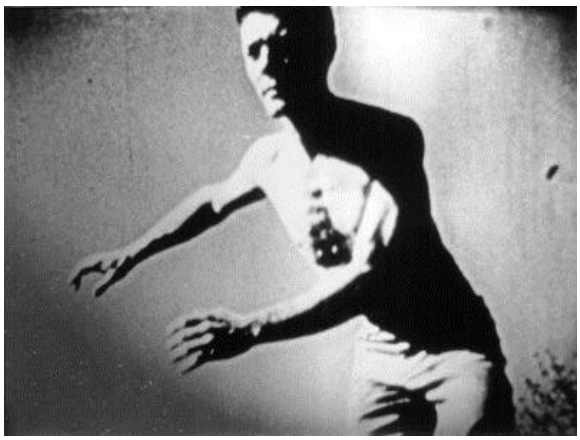

Figura 35: Frames do video *A study in choreography for the camera* (1945), de Maya Deren
Fonte: Vídeo disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=eKAOs400ReY>. Acesso em: 20 set. 2012.

Nascida em Kiev, Ucrânia, no ano da Revolução Russa, com o nome de Eleanora Derenkovskaya, migrou com sua família para Nova York (EUA). Entre tantas coisas que fez,

Deren foi coreógrafa, dançarina, poeta, escritora, fotógrafa, jornalista, ativista social, cineasta, atriz. Sua atividade como realizadora e teórica cinematográfica norte-americana dos anos 1940 e 1950 coloca-a como uma pioneira na adaptação da *cinedance*. Da proposição de Maya Deren, a recriação do corpo na tela influenciou cineastas, coreógrafos e bailarinos, que começaram a desenvolver um método de trabalho coletivo.

Segundo Tsaftaridis (2009), a terminologia *cinedance* foi historicamente o primeiro termo mais utilizado durante as primeiras experiências entre cinema e dança. Próximo ao cinedança o coreocinema também foi um termo introduzido por John Martin, em 1946, em resposta ao trabalho de Maya Deren – *Study in choreography for camera* (1945). Isso ocorreu, principalmente, porque naquela época, até os anos 1960, o cinema era o único meio amplamente utilizado de reprodução audiovisual, e, portanto, a única maneira que a dança, em imagens-movimento, poderia ser alcançada.

A expressão *cinedance* também é adotada pela coreógrafa Allegra Füller Snyder (1967), para quem a cinedança trata-se de uma categoria complexa no que diz respeito ao diálogo entre dança e imagem visual em movimento, e nesta categoria se pode transcender as possibilidades biológicas do corpo. Consideramos que o conceito de cinedança de Snyder (1965) é o que mais se aproxima do conceito videodança, promovendo essa categoria específica de virtualização do corpo, que só é possível a partir da câmera de vídeo.

Após Deren ter feito sete filmes, passou a ser reconhecida como a primeira cineasta da dança, ou seja, a primeira artista a fazer dança especificamente para a tela. Em *Study in choreography for camera* (1945), por meio de uma exploração de técnicas cinematográficas, o espaço é em si um participante dinâmico na coreografia. Trata-se de um dueto entre o espaço e o bailarino, um dueto em que a câmera não é apenas um olho observador sensível, como também é criativamente responsável pela performance.

Foi em 1960 que essa categoria de virtualização do corpo se consolidou. Como mencionado anteriormente, no Judson Dance Theater artistas de diferentes áreas (artistas visuais, bailarinos, músicos e *videomakers*) se aproximaram com a proposta de criar uma arte interdisciplinar e coletiva. No ano de 1970 o vídeo se torna o meio mais preferido para a pesquisa coreográfica. Os artistas da *Judson*, sempre comprometidos política e socialmente, desenvolveram uma nova estética de movimento, estudando novos espaços para explorar e para investir na dança, propondo questões emergentes. O vídeo surgiu como ferramenta experimental para essa nova geração de artistas, que pode corresponder à expectativa variada.

Em Kraus (1976 *apud* SANTAELLA, 2004), seja qual for o assunto que visa anunciar, o vídeo é eminentemente uma arte do corpo, pois nele o corpo humano é, via de

regra, usado como instrumento central. Segundo Santaella (2004, p. 70), "O vídeo é capaz de gravar e transmitir ao mesmo tempo, produzindo efeito instantâneo de feedback. Desse modo o corpo fica como que interposto entre duas máquinas"[150]. Além disso, a liquidez da imagem eletrônica nos permite revelar a extrema flexibilidade do mundo natural, que é muito diferente do mundo cartesiano.[151]

O bailarino e coreógrafo norte-americano Merce Cunningham foi um dos principais expoentes da dança contemporânea. Ele também representa o melhor exemplo de colaboração entre artistas do vídeo e da dança. Desde o início, Cunningham foi um colaborador de Nam June Paik[152] e Charles Atlas, diretores que incluíram obras originais de Cunningham em muitos de seus filmes. Cunningham desenvolveu uma série de trabalhos unindo dança e vídeo, tais como: *Squaregame video* (1976), *Blue studio: Five segments* (1976), *Event for television* (1977), *Fractions I* (1978), *Locale* (1980), *Channels/Insert* (1982), *Coast zone* (1983), *Deli commedia* (1985), *Points in space* (1986), *Changing steps* (1989), *Beach Birds for Camera* (1993).

Segundo Manchon (2010), Nam June Paik também foi pioneiro no uso de quase todos os recursos técnicos, que mais tarde foram desenvolvidos por outros cineastas interessados em videodança. Por exemplo, nas primeiras imagens do filme *Global groove* (1973) são os pés de Pamela e Soussa Kenneth Urmstom que aparecem bailando no ar, graças à presença do milagre do *Chroma Key*, um das técnicas mais recorrentes na atualidade.

Vale lembrar aqui, de acordo com Santana (2008), que mesmo quando o coreógrafo não utiliza a mídia digital ele cria um corpo contaminado por essas tecnologias, como é o exemplo do francês Phillipe Decouflé, com sua série *Codex* (1986), *Decodex* (1995) e *Tricodex* (2004), na qual o artista explora recursos de projeções e holografia, criando um mundo imaginário e absurdo de criaturas insólitas, numa linguagem que mistura dança a elementos circenses. Tanto estes trabalhos como *Abracadabra* (1998) foram também recriados para o vídeo. Em *Solo* (2003), Decouflé explora vários recursos de manipulação da própria imagem com a qual interage, numa espécie de autobiografia.

A dança contemporânea tem sido fortemente influenciada pela linguagem da televisão, do vídeo e do cinema. Isto é evidente em práticas coreográficas contemporâneas que repercutem as tendências não lineares desconstrucionistas da mídia cinematográfica. Como é o caso do nosso grupo de pesquisa *Elétrico*, que vem se nutrindo de imagens do cotidiano,

---

[150] Como abertura e fechamento de um parêntese.
[151] Leia-se mundo mecânico, governado pelas leis matemáticas exatas.
[152] Nan June Paik é considerado um dos pioneiros da linguagem videoarte, com obras como *Moon is the oldest* (1965), em que uma dúzia de monitores de televisão mostram diferentes estágios do satélite.

estudos do corpociborgue e teóricos emergentes para propor trabalhos teórico-práticos em videodança. No videodança *Corpos híbridos* [153] (2009) desenvolvemos o conceito do "Híbrido" a partir do corpo transfigurado, ampliado, virtualizado e multiplicado.

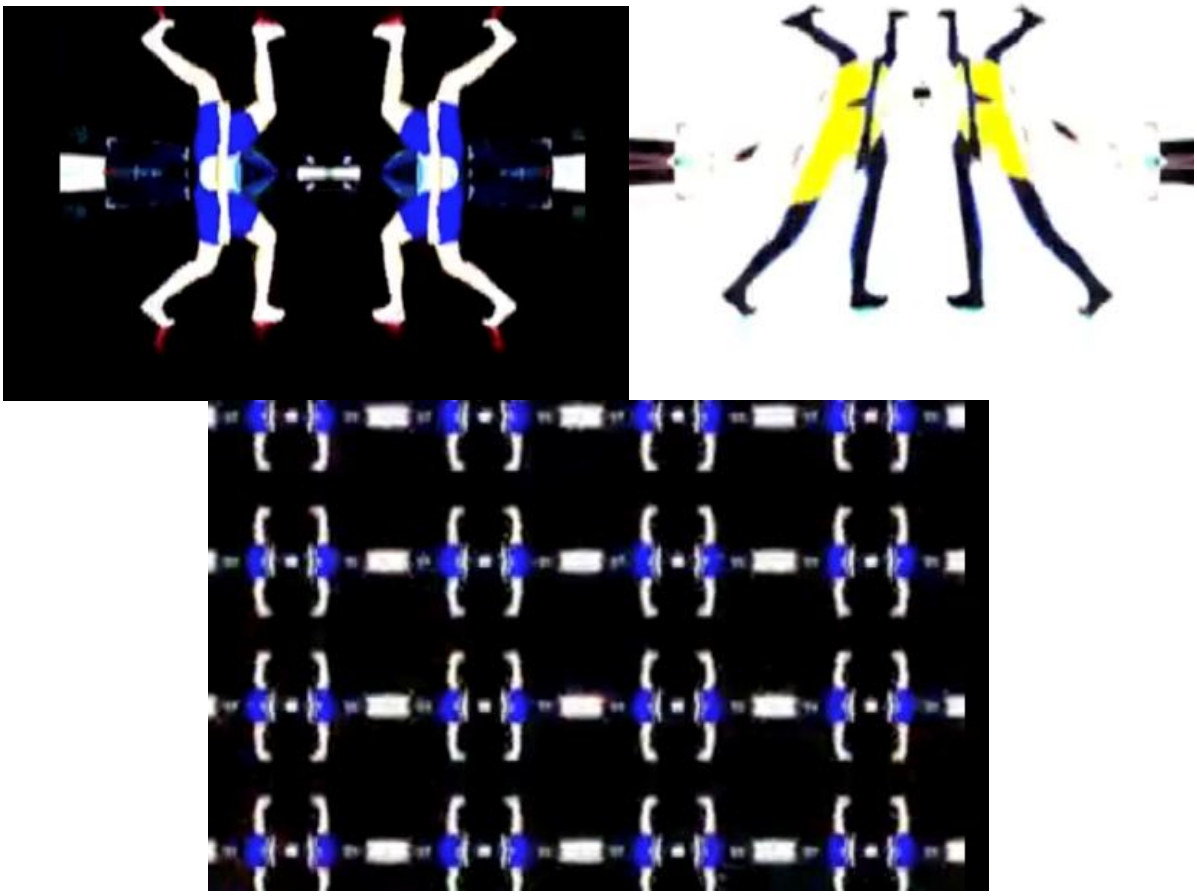

Figura 36: Frames do vídeo Corpos híbridos (2009), do Elétrico, grupo de pesquisa em Ciberdança.
Fonte: Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=1BThGFECDyU>. Acesso em: 29 set. 2012.

Esses estudos resultaram na produção do Projeto *3DDance project*, orientado e editado pela Professora Ludmila Pimentel. Assim, o videodança *Corpos híbridos* integra ao *3DDance project*[154], que compreende as três videodanças organizadas em mídia digital (DVD e internet). Esses vídeos foram exibidos em vários círculos e eventos artísticos, dentre eles o *Festival Internacional de Linguagem Eletrônica* (2011), primeira mostra simultânea de Videodança do *Festival Interconexiones 2010* (Espanha e América do Sul (2010)), *Festival IDN – imagem, dança e novos medias* (2011), Nu2' de 2011, em Barcelona, Visio 2011, no ICBA-Salvador, e a recente aprovação no *Festival de videodança VideoBourgogne*, França,

[153] Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=1BThGFECDyU>. Acesso em: 20 out. 2012.
[159] No qual atuamos como performer em *Corpos híbridos* e *Experimentos do corpo*.

2012[155]. Esse projeto, exibido pela primeira vez na Escola de Dança da UFBA em 2009, contou com o uso de óculos 3D.

O rápido desenvolvimento de tecnologias de imagem nas últimas décadas, especialmente a sua democratização do acesso, em grande parte, promoveu a sua difusão de festivais e da produção de videodança. A dança, assim como as outras artes, tem sido convidada para interagir o uso de novas tecnologias, uma prática já estabelecida que influenciou na coreografia planos diferentes. A simbiose dança e vídeo deu à luz a um tipo especial dedicado a filmar o movimento, cujo nome comum é cada vez mais difundido. Este tipo tem crescido significativamente com coreógrafos, como evidenciado pelos inúmeros festivais ao redor do mundo que se dedicam à dança filme.

Quando Dodds Sherril escreveu seu livro inovador *Dança na tela: gêneros e mídia de Hollywood*[156] (2001), a arte experimental de uma década atrás, o armazenamento primário e meios de transmissão de screendance eram cinema, vídeo e televisão. Hoje as telas de computador e internet são tão prováveis, se não mais, para serem os veículos de dança na tela. Em particular, a integração de vídeo em plataformas de mídia social permitiu a bailarinos e coreógrafos criarem uma presença na internet para a dança que se estabeleceu na rede online desde 2005.

3.2.2 Os corposciborgues criados com *softwares* de animação

Nos anos 60, mais especificamente em 1964, Jeanne Beaman e Paul Le Vasseur desenvolveram o primeiro *software* para a dança e, a partir daí, o uso do computador nesta área foi se complexificando. A princípio, as primeiras pesquisas partiram de interesse da NASA e de projetos militares, como menciona Santana (2000), realizadas para aeronaves que necessitavam de um *design* ergonômico específico.

Segundo Santana (2000), desde Beaman e Vasseur *softwares* são desenvolvidos para diversas funções, tais como a notação e composição coreográfica, pesquisa, análise, criação e captura de movimento. A notação coreográfica foi criada para registrar movimentos de dança através de simbologias gráficas textuais, sendo a mais conhecida na história da dança o

---

[155] Disponível em: <http://videodansebourgogne.com/> . Acesso em: 15 fev. 2012.
[156] Disponível em: <http://m.friendfeed-media.com/3b0b8801092cafe54ba6fbc2758e8018cd92aa3b>. Acesso em: 15 fev. 2012.

Labanotation, desenvolvido pelo pesquisador e coreógrafo Rudolf Van Laban, com o auxílio do seu assistente Albert Knuts, e, posteriormente, aperfeiçoado por seu colaborador Kurt Joss.

Baseado na notação coreográfica de Laban, a *Ohio State University* (Estados Unidos) desenvolve o *LabanWhiter*, uma versão digital do *Labanotation*. Segundo Santana (2000), *softwares* como o *LabanWhiter* e o *MacBenesh*[157], mesmo com as possibilidades ganhas com o computador, sofrem restrições de uso, pois, para utilizá-lo, é necessário dominar a linguagem da notação, assim como da perspectiva não digital. Problema recorrente nos projetos que incluem notação em dança, apenas o especialista no estudo de notação coreográfica estaria apto para operar o *software*.

Neste sentido, a interface do *LifeForms*[158] e da sua recente versão *Danceforms*[159] tem sido um *software* bem-sucedido. Mais do que produzir notações de dança, que, na condição contemporânea dos estudos do corpo, o registro de dança em notações coreográficas alcançaria a incompletude, a interface do *Lifeforms* permite ao bailarino ou coreógrafo compor sua própria dança sem qualquer conhecimento prévio de notação coreográfica. O processo criativo se dá a partir da manipulação de um quadro de possibilidades corporais disponibilizado pelo *software*.

---

[157] Desenvolvido entre 1981 e 1990, na Universidade de Waterloo, Toronto, Canadá, por professores do departamento de Ciências da Computação e de Dança da universidade. Um aplicativo criado para edição das representações da Benesh Movement Notation (SANTANA, 2000).

[158] *LifeForms*, *software* de animação, tem hoje como desdobramento o chamado *DanceForms*, um software desenvolvido especificamente para se coreografar, tanto passando movimentos de dançarinos para figuras virtuais quanto criando coreografias em corpos digitais para serem transferidas para dançarinos (mais detalhes em www.credo-interactive.com).

[159] *DanceForms* é a versão atualizada do *LiForms*, que possibilita tornar visível a dança em um ambiente 3D e inclui animações em dança prontas para serem utilizadas por qualquer artista interessado.

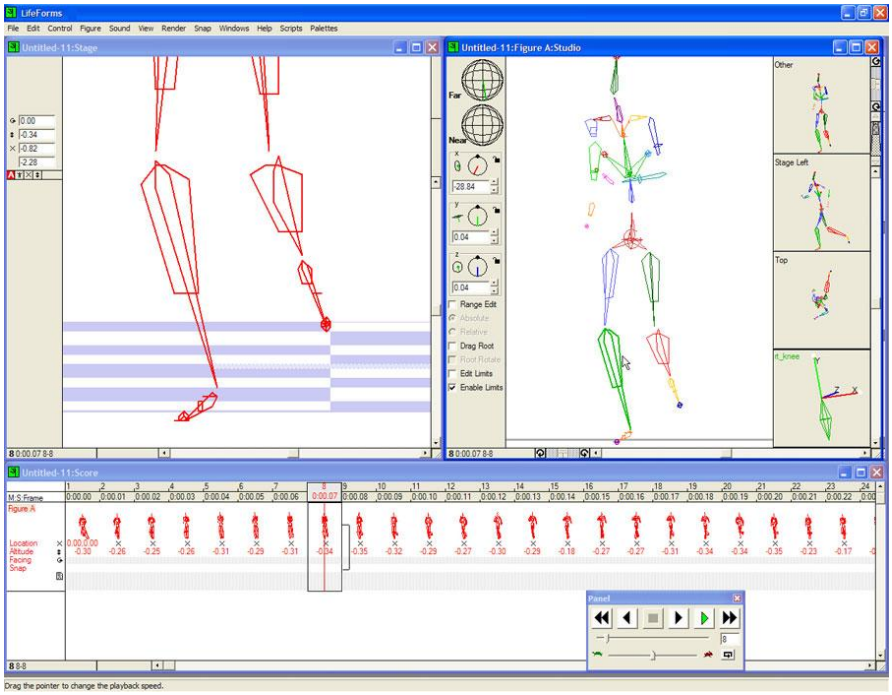

Figura 37: Interface gráfica do *Software* LifeForms: Time Line, abaixo, e representação do quadro de animação, acima.
Fonte: Pìmentel (2008).

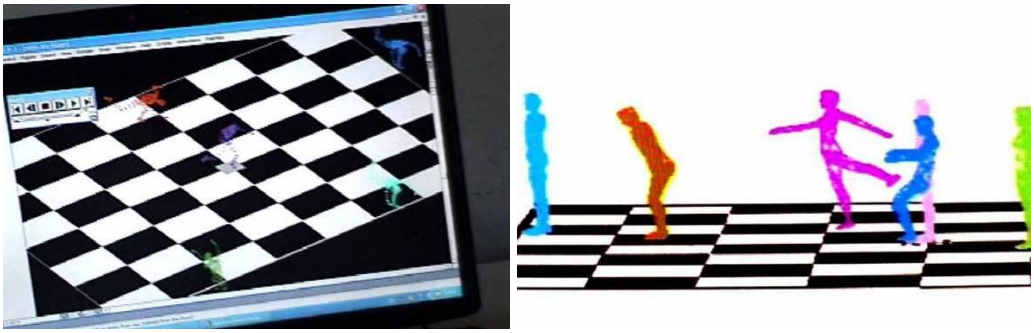

Figura 38: Criação coreográfica com o LifeForms.
Fonte: Pìmentel (2008).

Foi no início dos anos 1990 que Merce Cunningham se destaca como o primeiro coreógrafo interessado em usar o *software Lifeforms* desenvolvido pelo grupo Simon Fraser: Merce Cunningham foi pioneiro nesta área. Desde 1960, em *Variations V*, já percebemos o seu pleno interesse em pesquisar o corpo virtualizado pelas tecnologias digitais e interativas. Antes mesmo do *Lifeforms* Cunningham já explorava a simbiose dança e vídeo. Pimentel (2008) propõe que Cunningham e Cage foram os primeiros artistas que propuseram uma cena interativa multimídia, identificada no trabalho *Variations V* (1965), complexificando ações interativas entre corpo, projeções e cenário.

Em 1990 Cunningham passa a usar o computador para criar suas coreografias através do *LifeForms*, desenvolvido para este propósito. *Lifeforms* é uma ferramenta informática de

composição para a criação da dança. Atualmente está em desenvolvimento na Universidade Simon Fraser, desde 1986, no Laboratório de Pesquisa em Computação Gráfica, sob a direção do Dr. Thomas Calvert e liderado por Thecla Schiphorst. Imaginado e desenvolvido como uma ferramenta criativa, do coreógrafo ao curioso, é possível iniciar uma pesquisa de movimento através da interface gráfica.

O *software* torna possível visualizar o movimento criado a partir de outros ângulos de visão que não é possível para o olho humano. Além disso, o computador permite alterar o tempo do movimento, que pode ser visualizado em câmera lenta. Assim, podemos ver como o corpo muda de uma forma para outra e certamente Cunningham percebeu que muitas vezes se produziam formas de transições que não eram possíveis ao corpo humano, mas, ainda assim, eram interessantes (PIMENTEL, 2008). Segundo Santana (2000), Cunningham encontra no computador a mesma lógica que utiliza na dança. Suas obras, sempre estruturadas por um alto grau de complexidade, finalmente encontrariam um esboço fértil para seus conceitos coreográficos: o *Lifeforms*. O uso da ferramenta também serviu para aumentar sua própria capacidade criativa.

De acordo com Pimentel (2008), Cunningham criou dezenas de coreografias usando o *LifeForms*, entre elas *Ocean* (1994), caracterizada por sua complexidade coreográfica, contendo dezenove peças e um total de quinze bailarinos.

Figura 39: Ocean, 1994, Merce Cunningham.
Fonte: Ocean. Disponível em: <http://www.flickr.com/photos/mcdc/223169908/>Acesso>. Acesso em: 21 out. 2012.

Ocean, de Merce Cunningham, foi reconstruída em setembro de 2008 em uma pedreira de granito, em conjunto com o Centro de Arte Walker (Walker Art Center). Nesse vídeo, disponibilizado no youtube http://www.youtube.com/watch?v=1aBJdHnv5tM, Cunninhgam diz, em entrevista, da importancia do uso do *LifeForms* para a construção das suas coreografias.

O exemplo de espetáculo de Cunningham que usufruiu dessa tecnologia digital foi o espetáculo *Trackers* (1991). Outra possibilidade utilizada pelo coreógrafo, mais recentemente, foi o *Performance animation*[160], que, por meio de sensores[161] que captam os movimentos do bailarino, são transpostos outros corpos ou imagens inanimados. Como é o caso de *Biped* (1999): para a construção desse espetáculo contou com a parceria de Paul Kaiser e Shelley Eshkar, artistas do grupo *Riverbed Media*.

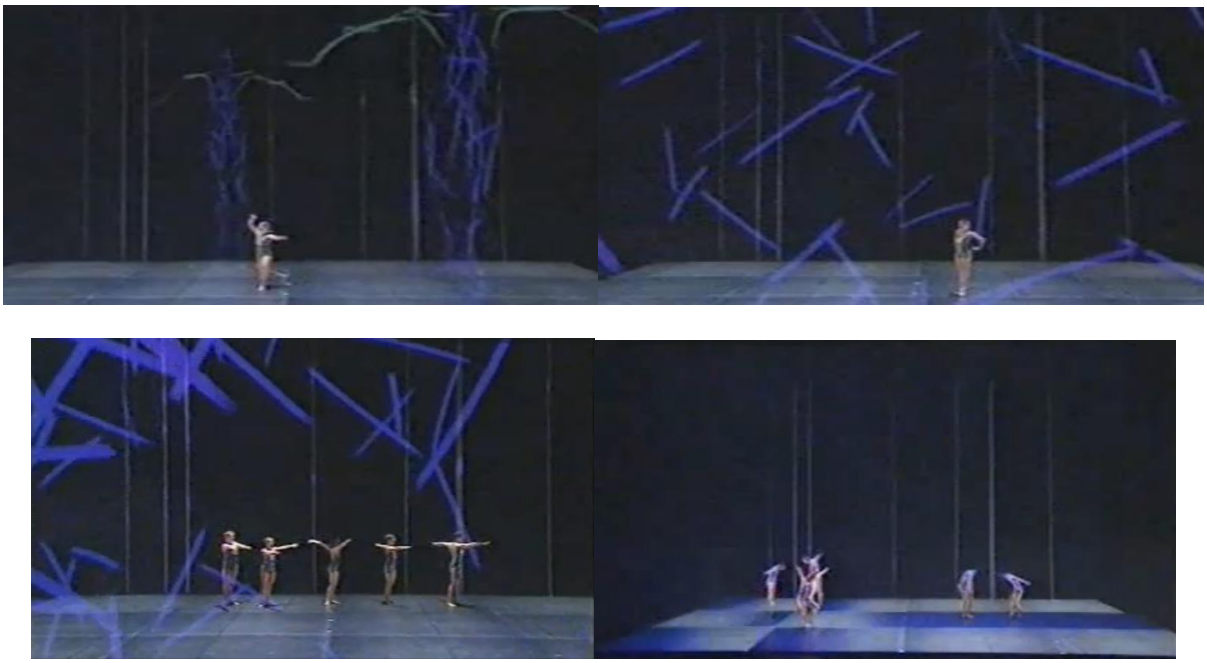

Figura 40: Frames de *Biped* (1999), de Merce Cunningham.
Fonte: Versão de 1999 de Biped. Disponível em: <http://disembedded.wordpress.com/2007/11/28/merce-cunningham-they-just-might-be-angels/>. Acesso em: 21 out. 2012.

Em *Biped* corpos estão imersos nas projeções. Cunningham vai além da relação figura/fundo do tradicional espetáculo para propor um espetáculo multimídia. Corpos digitais do *Lifeforms* são projetados ao fundo do palco, em contracena com corpos dos bailarinos. Valores dinâmicos específicos para os distintos corpos são claramente discerníveis, porém

[160] *Performance animation* consiste em capturar o movimento do corpo humano através de processos óticos ou magnéticos. O conjunto de dados capturados contendo a informação sobre os movimentos é inserido e aplicado nos modelos 3D de outros *softwares* no computador.
[161] Esses estão anexados em pontos específicos nos corpos dos dançarinos.

eles estão justapostos no espaço, enquanto corpos virtualizados, resultando em um espetáculo híbrido.

Figura 41: Imagens de Biped, projeções realizadas por Marc Downie, Shelley Eshkar, Paul Kaiser.
Fonte: Open Eden Group. Disponível em: <http://openendedgroup.com/artworks/biped.html>. Acesso em: 21 out. 2012.

Segundo Pimentel (2008, p. 156), a proposta do *LifeForms* "é que a dança se transforme em linguagem digitalizada, onde o coreógrafo pode experimentar, compor e estudar, suas sequências coreográficas com ferramentas anteriormente impossíveis[162]". Para Cunningham, o essencial à linguagem da dança é o movimento, ele acredita que mesmo usando novas tecnologias da infografia para coreografar estas não estão revolucionando a dança, mas expandindo-a, virtualizando-a. A artista e pesquisadora Ivani Santana explora esta relação entre dança e *software* na investigação cênica *Gedanken* (2000), a própria coreografia parte de um ambiente computacional, tendo sido criada no programa *LifeForms.*

Outro importante pesquisador nesse campo é Wayne McGregor, que fundou a *Random Dance*[163], em 1992, e nele utiliza *softwares Lifeforms* e *Poser* para criar as coreografias. O Poser[164] é um *software* de animação e renderização em 3D que retrata a figura humana em forma tridimensional. A empresa *Random Dance* tornou-se o instrumento sobre o qual McGregor evoluiu drasticamente seu estilo rápido coreográfico. A empresa tornou-se um sinônimo de sua abordagem radical para a nova tecnologia e animação, incorporando cinema digital, arquitetura 3D, som eletrônico e dançarinos virtuais na coreografia e composição ao

[162] Tradução nossa: "La propuesta con el Life Forms es que la danza se transforme en um lenguaje digitalizado, donde el coreógrafo puede experimentar, componer y estudiar sus secuencias con herramientas anteriormente no posibles".
[163] Ver em: <http://www.randomdance.org>
[164] Ver em: <http://poser.smithmicro.com>

vivo. Segundo Santana (2006), de forma mcluhiana o coreógrafo afirma trabalhar com um conceito de “corpo estendido”.

McGregor pertence a uma geração de coreógrafos que tem como ponto de partida ideias e concepções, em vez de música, e está mais interessado em apresentar aos públicos um desafio intelectual através de suas obras. Em *Nemesis* (2002) os bailarinos duelam através de extensões protéticas nos braço de aço, em uma trilha sonora incorporando conversas telefônicas móveis.

Figura 42: *Nemesis, Random Dance, 2002*
Fonte: Disponível em: <http://www.melbourne2006.com.au/NR/rdonlyres/D576B16C-5446-4CB7-B558-AE22F4DA2856/4086/20060323_Nemesis_press.jpg>. Acesso em: 20 out. 2012.

Em *Ataxia* (2004) a ampla relação da pesquisa de McGregor com o departamento de Psicologia Experimental da *Universidade de Cambridge* alimentou e deu suportes à coreografia; no *Entity* (2008) os agentes coreográficos são imaginados para uma paisagem sonora criada em parceria colaborativa de Coldplay Jon Hopkins e Talbot Joby; e em *FAR* (2010) design de ponta é fundido com coreografia feita a partir de um processo radical de pesquisa cognitiva.

3.2.3 Os corposciborgues criados com *softwares* interativos

O uso do computador na produção de dança vem sendo aplicado de diversas formas, criando, principalmente, a possibilidade de interação de quem dança com a música, com o

espaço ou com o figurino por meio de sensores ou outros dispositivos, no espaço físico ou no espaço em "ciber", via internet, com múltiplos *softwares*. Para Lévy (1996), considerar o computador apenas como um mero instrumento para produção de textos, sons e imagens equivale a negar sua fecundidade propriamente cultural, endereçada à produção de novos gêneros ligados à interatividade.

Através da captura da imagem e digitalização do corpo, sons e movimentos são virtualizados por *hardwares* e *softwares.* As tecnologias digitais interativas permitem explorar e fazer imergir novas regiões da sensibilidade humana, através de agenciamentos informatizados. O corpo na dança digital trafega a cultura em permanente estado de fluidez e transformação.

Segundo Arlindo Machado (2007), as mídias baseadas no computador produzem no corpo novos deslocamentos do regime da percepção. Existe um sentido do corpo que sempre está em permanente processo de virtualização na cultura digital interativa: o tato. Ver e ouvir não são suficientes, as mídias audiovisuais foram superadas por um novo tipo de mídia que envolve os sentidos motores do corpo. Para Pimentel (2004), "na obra interativa, o corpo é convidado para a participação como um dos componentes da obra, o corpo é convidado para a festa, a festa dos sentidos"[165].

São artes híbridas, construções do corpociborgue. O corpociborgue está fisicamente incorporado nos portadores de todas as formas de próteses eletrônicas e digitais do cotidiano. Este ser da cultura digital são também os jogadores de videogame, os usuários de computador, o corpo cotidiano inserido na cibercultura. Uma vez virtualizado, o corpo é reconfigurado, pois as condições de percepção e a competência do espaçotempo são potencializadas.

Machado (2007) é otimista ao considerar que, logo em breve, o computador terá a forma de um vestuário, próprio para ser acionado com o próprio corpo. Essa sensação é conquistada quando experienciamos uma instalação digital interativa que nos permite perceber sons, imagens do corpo, cheiro, entre outros, com o tato. Por isso, concordamos com Machado (2007) quando diz que a experiência midiática ultrapassa as telas, "se, em outras situações perceptivas, o olho e o ouvido eram órgãos hegemônicos, hoje é o corpo que comanda os processos de agenciamento" (MACHADO, 2004, p. 206).

O corpo, ao incorporar sofisticadas tecnologias interativas, manipula instantaneamente os dados estocados, ao adentrar em ambientes interativos. Interfaces e circuitos eletrônicos

---

[165] Tradução nossa de: En la obra interactiva el CUERPO es invitado a la participación, su papel es fundamental como uno de los componentes de la obra; el cuerpo es invitado a la fiesta, la fiesta de los sentidos (PIMENTEL, 2008, p. 120).

recebem (*inputs*) e transmitem (*outputs*) dados e o corpo imerso nesse ambiente interativo tem os seus sentidos virtualizados. Costuma-se apontar como marca diferencial dos meios digitais a interatividade[166], ou o agenciamento do corpociborgue: tudo o que vai se desenvolver na tela, ou nas projeções, depende das ações e iniciativas tomadas pelo corpo. Por assim dizer, especialmente nos meios digitais, a tradicional figura do narrador é substituída por novos agentes enunciadores.

Nas situações simuladas por computador os ambientes virtuais podem ser alterados, introduzidos, dispostos e destruídos por um personagem denominado corpo. Por isso, a narrativa não pode ser definida antes. Para Machado (2004), a narrativa, nos ambientes de imersão possibilitados pelos simuladores de acontecimentos virtuais, "deve existir como um repertório de situações manejado por uma espécie de máquinas de simulação, capaz de tomar decisões em termos narrativos, com base em uma avaliação das ações exercidas pelo receptor ativo e imerso" (MACHADO, 2004, p. 144).

Segundo Santaella (2004), nas diversas obras que fazem uso da tecnologia interativa ocorre uma transmutação importante no tratamento que essas obras passam a dar ao corpo, e identificamos essa transmutação como o corpo virtualizado na dança digital interativa. A condição para esse processo de virtualização acontecer é o corpo do outro, "quando as tecnologias interativas são colocadas em ação, elas dialogam com o corpo do participante, interfaceiam esses corpos que, sem a captura do corpo participante, dentro da trama da obra, esta não chegaria a acontecer" (SANTAELLA, 2004, p. 90).

Através da interação o corpo imerge outros estados corporais, sensoriais e perceptivos, pois o corpo virtualizado potencializa ilusões, medos, sonhos, corporificando múltiplas identidades em estado virtual. Na dança com *softwares* interativos o corpo torna-se uma superfície intermidiática, uma mediação entre o virtual e o atual.

Segundo Pimentel (2000), interface e interatividade são conceitos entrelaçados, pois "para que o corpo dialogue e até se deixe invadir pelas tecnologias, é necessário que haja uma interface entre eles" (2000, p. 17). Se compreendermos que a interatividade é uma extensão no corpo, o corpo na dança digital é também virtualizado pela própria interatividade. De acordo com Lemos (1997), podemos categorizar a interatividade em três níveis, não-excludentes: técnico analógico-mecânico[167], técnico eletrônico-digital e social. Na perspectiva técnico eletrônico-digital a interatividade requer um diálogo entre o corpo e a técnica, em que

---

[166] Torna-se necessário esclarecer que todo *software* digital é interativo.
[167] Aquele relacionado à utilização dos dispositivos como objeto, máquina ou ferramenta. Como exemplo, o ato de digitarmos algo no teclado do computador.

o corpo pode interferir no conteúdo das emissões reagindo instantaneamente à situação imposta. Para Lemos (1997), a interface é um lugar de negociações, de diálogos, seja entre corpo e sistemas, corpos e corpos ou sistemas e sistemas. Entre corpo e sistema a interface caminha para a superação das fronteiras físicas entre corpo e tecnologias.

Para Jonathan Steuer (1992), a interatividade se diferencia de expressões como "engajamento" e "envolvimento", sendo uma variável direcionada pelo estímulo e determinada pela estrutura tecnológica do meio. Por assim dizer, a interatividade está relacionada à extensão do quanto um corpo pode participar ou influenciar na modificação imediata da forma e do conteúdo de um ambiente computacional.

Santana (2006) nos lembra que por volta da década de 1930[168] o cientista Leon Theremim[169] concebeu a plataforma *Terpishone* – uma adaptação do *Theremim*[170] – na qual o movimento da bailarina acionava vários sons de acordo com a sua relação com o espaço, em virtude de um campo eletromagnético. Ao fazer movimentos para cima o dançarino faria com que o instrumento produzisse notas mais agudas (de frequência mais alta), o oposto aconteceria com movimentos para baixo. Muitos dançarinos frequentaram a casa de Leon Theremin com o intuito de conhecer e poder experimentar a sensação de utilizar o *Terpishtone.*

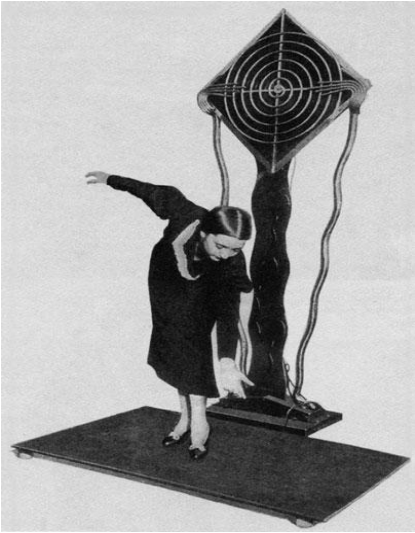

Figura 43: Clara Rockmore, no *Terpishtone*, 1930.
Fonte: Disponível em: <http://www.ufrgs.br/mvs/Periodo01-1930-Terpsitone.html>. Acesso em: 30 out. 2012.

[168] Segundo Santana (2006), época em que o computador ainda não existia como um objeto, mas sim como um conceito.
[169] Lev Termen, conhecido como Leon Theremin, nasceu em 1896 na cidade de São Petersburgo, Rússia. O Theremin foi, a princípio, um produto patrocinado pelo governo russo na área de pesquisa em sensores de proximidade.
[170]O Theremin, inventado por Léon Theremin em 1919, é considerado o primeiro instrumento completamente eletrônico da história da tecnologia. Neste instrumento, ao contrário dos tradicionais, pode-se produzir sons musicais sem contato físico.

Esse experimento contém princípios básicos do que viria a ser a dança interativa, porque, assim como *Variations V*, já é um sistema interativo analógico. Tal fato pode ser apontado como um estudo pioneiro dos *software*s interativos presente nas obras de coreógrafos, bailarinos e artistas contemporâneos, como é o exemplo do Eyecon, desenvolvido pelo grupo Palindrome. Segundo Santana (2004), o experimento do *Terpishtone* é um exemplo entre a arte do corpo e o mundo no qual habita, a reciprocidade entre o evento e o seu ambiente é sempre condição básica.

A possibilidade de artistas desenvolverem obras via tecnologia interativa tem desenhado um novo panorama no âmbito da dança. Pimentel (2008) chama o corpo virtualizado pela interatividade de *corpo interativo*. Em síntese, nas palavras de Pimentel (2008), "o corpo humano pode ser capturado através de câmeras, sejam câmeras de vigilância ou câmeras digitais, e os dados capturados alimentam o *software* interativo, que por sua vez está programado para produzir determinado efeito/resposta[171]" (PIMENTEL, 2008, p. 311).

O percurso de transformação da tecnologia fez surgir as "novas tecnologias". Conhecemos por "novas tecnologias" os aparatos eletrônico-digitais que surgem na terceira revolução industrial[172], desenvolvidos desde o final da década de 1970, e com considerável destaque na década de 1990. São consideradas novas tecnologias de comunicação e informação: os computadores pessoais, as câmeras de vídeo e foto para computador ou *webcams*, a gravação doméstica de CDs e DVDs, os diversos suportes para guardar e portar dados como o disquete, que posteriormente foi substituído pelo *pendrive*, discos rígidos, *hds*, cartão de memória e semelhantes, a TV por assinatura, as tecnologias digitais de captação e tratamento (*scanners*, fotografia, vídeo, som e cinema digital), entre outros.

Da convergência das novas tecnologias de comunicação e informação com a informática nasce a cibercultura. Santaella diz que a principal característica da *tecnologia do acesso* é o advento da internet, "um universo de informação que cresce ao infinito a passos largos e se coloca na ponta dos dedos".

A popularização da internet, a partir de 1990, deu início à revolução digital que modificou completamente a sociedade. As repercussões da revolução digital podem ser analogicamente comparadas às mudanças sociais e culturais que ocorreram no auge da primeira Revolução Industrial com a invenção da imprensa, da fotografia ou da máquina a vapor. Esse impacto reflete não apenas no conteúdo, mas também na metodologia e na técnica

---

[171] Tradução nossa de: "un cuerpo humano puede ser capturado a través de cámaras, ya sean cámaras de vigilancia o cámaras digitales, y esos datos capturados alimentan al *software* interactivo, que a su vez está programado para producir determinado efecto/respuesta"[171] (PIMENTEL, 2008, p. 311).

[172] Também chamada de Revolução Técnico-Científica-Informacional ou a revolução da informação.

de execução da arte. No campo da dança, certos trabalhos evidenciam a dança em simbiose com as novas tecnologias, tais como o trabalho dos coreógrafos Merce Cunningham e Johannes Birringer, e por artistas performáticos que atravessaram mais de outras disciplinas, como as artes visuais ou música, por exemplo, Nam June Paik e Laurie Anderson.

Com a entrada na era digital e virtual coreógrafos, bailarinos e artistas passaram a explorar o corpo no ambiente urbano tecnologizado. Em meados dos anos 1990 a explosão das redes telemáticas de comunicação conduziria os estudos do corpo em dança para outros extremos. Segundo Santaella (2004), esse deslocamento da experiência corpórea faz surgir um corpo híbrido, instável, fluido, inquieto e longe do equilíbrio.

Em uma era de possibilidades artísticas ilimitadas o corpo torna-se uma medida do excesso, uma medida de possibilidade que vai além das limitações físicas. Esse é o fenômeno de virtualização do corpo: "o ciborgue, o organismo tecnologicamente estendido que liga ritmos biológicos e o universo midiático atravessado por fluxos de informações" (SANTAELLA, 2004, p. 75). A seguir, apresentamos as características da virtualização do corpo na dança com *softwares* interativos.

Segundo Lemos (2004), a interatividade não é um fenômeno novo. Porém a expressão "interatividade" só veio realmente à tona e a tornar-se conhecida com a chegada das novas tecnologias, a partir de 1970, sendo considerada não como uma inovação, mas sim como uma ampliação da relação corpo-máquina. A princípio, a nossa relação com o computador já é uma relação interativa, intrínseca ao processo de virtualização do corpo. Ao digitarmos essa dissertação no *software Word* estamos, também, virtualizando nossa caligrafia. Segundo Machado (2004), o *software* é a parte criativa do computador. A dança interativa abriu caminhos para a construção de *softwares* que incorporam a linguagem do corpo, como o *Lifeforms* e *Flock of Birds*.

De acordo com Pimentel (2008), esses *softwares* transferem ao computador uma das principais qualidades inerentes ao corpo humano: a interatividade. Segundo Santaella (2004), a variedade das formas de artes existentes e que continuam nascendo nesses ambientes híbridos é complexa é incomensurável. Com considerável destaque para as obras interativas, pois essa traz o corpo do receptor para dentro da obra, do próprio processo de realização da obra. A virtualização do corpo na dança digital diz da amplificação do corpo e potencialização da sua capacidade expressiva, entrelaçada a mudanças e agenciamentos. Essa fusão é possível porque o computador é uma máquina de propósitos gerais, uma manipuladora de informações, como diz Lévy, é "uma tecnologia intelectual, quase sempre, exterioriza, objetiviza, virtualiza uma função cognitiva, uma atividade mental" (1994, p. 38).

A dança na cultura digital traz em seu bojo diferentes modos de imergir o ciberespaço através da interação. Johannes Birringer (*apud* PIMENTEL, 2008, p. 242) assinala quatro tipos de ambientes que envolvem a dança, são eles: Ambientes derivados[173]; ambientes de Network[174]; ambientes interativos[175] e ambientes de imersão (propriamente dito). Do último ambiente citado, Birringer (2010) diz que o ambiente imersivo é impregnado de "realidade virtual". Não existe um consenso sobre a expressão "realidade virtual", concordamos com o conceito exposto por Souza e Silva (2006) sobre realidade virtual, porém nos faltam palavras para não cair no erro problemático de contrapor os conceitos real e virtual. Segundo Souza e Silva (2006), a "realidade virtual" é um espaço virtual, gerado com a ajuda de alguns aparatos que permitem a imersão perceptiva do corpo em uma cena tridimensional com a qual interage. Por "cultura da virtualidade real" Castells (1996, p. 199) compreende a substituição de formações estáveis de lugar, identidade e nação por arquiteturas flexíveis, fluídas e sem fronteiras. Segundo Machado (2004), a expressão mais adequada para dar conta da necessária interpretação do espaço físico com o ciberespaço seria "realidade misturada".

Segundo Santana (2003), para a dança digital o computador surgiu como uma ideia inovadora da tecnologia. Diferente das ferramentas, que, no decorrer da história da humanidade, foram construídas com um fim único e exclusivo, para uma determinada ação. O computador é um perfil totalmente diferente, que não vem com um fim específico, mas transborda-se em multipotencialidades de possibilidades. Suas infinitas tarefas são possíveis graças à presença de *softwares* instalados.

A virtualização contemporânea do corpo na dança com *softwares* interativos é uma manifestação que emergiu de um mundo desterritorializado, uma vez que nos permite compreender a relação indivíduo-ambiente em implicação mútua. Uma implicação que consolida a presença de computadores e *softwares* no cotidiano, com previsível mudança para a dança. Segundo Santana, "o mais instigante do computador não está em seu potencial técnico, mas na sua ousadia em mostrar abertamente o caráter orgânico e co-evolutivo entre natureza e cultura" (2006, p. 33).

Aceitando o argumento exposto, concordamos que a inclusão dos estudos do corpo em *softwares* e computadores não se deu pelo oferecimento gratuito da máquina. Mas porque o pensamento que vigora na dança carrega um conceito que faz do computador um dispositivo pertinente, repleto de possibilidades criativas para o trabalho artístico. Santana diz que o

---

[173] Através da internet, telepresença, operações ao vivo, TeleRobótica e comunicações entre sites.
[174] Que trabalham conectados na rede de trabalho telepresença, videoconferência e tele-robótica etc.
[175] Todos são interativos, mas esse ambiente está conhecido como o ambiente baseado em sensores e capturas de movimento.

computador “é um exponenciador da produção sígnica, uma máquina da era digital, que retira os signos do mundo, transformando-os em números imersos de outros signos” (2006, p. 81). Segundo Lévy (1996), o computador é antes de tudo um potencializador da informação. Na contemporaneidade, alguns artistas destacam-se em suas pesquisas com o uso do *software* interativo, como veremos a seguir.

David Rokeby é conhecido por suas instalações que detectam o movimento do corpo usando processamento de imagens de vídeo. Alguns desses eventos convidam os participantes a moverem seus corpos explicitamente, a fim de "jogar" com o sistema; outros sistemas monitoram os movimentos das pessoas de forma mais discreta. Rokeby foi um dos pioneiros da arte dos sensores de movimento. Segundo Wilson Stephen (1999), O *Very Nervou* System”, criado pela primeira vez em 1986, é um clássico no campo. Desde que Rokeby criou uma diversidade de instalações, explorando uma variedade de temas culturais, conceituais e pessoais. Rokeby, muitas vezes, se concentra sobre as limitações de interfaces convencionais e interatividade e investiga interatividade e improvisação.

Very Nervous System é uma série de instalações sonoras interativas que utilizam o processamento de imagem de vídeo para detectar movimentos de corpos e gerar som em resposta. O mapeamento de movimento para o som é complexo e dinâmico. Em suas pesquisas, Rokeby objetiva mover-se contra a escala limitada e previsível de interfaces estáveis. O artista procura criar experiências transformadoras para os corpos visitantes das suas instalações, levando esses corpos a novos insights sobre o seu próprio movimento no espaço físico. Rokeby sugere que a difusa natureza "ressonante" de interação pode criar uma quase experiência “shamanistic”[176].

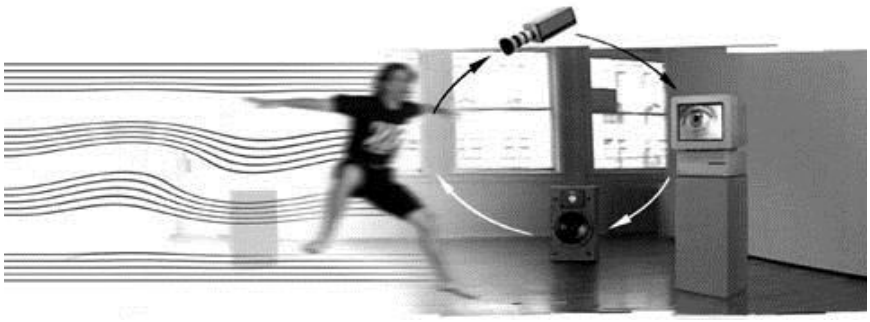

Figura 44: *Very Nervous System*, de David Robeky, 1982-1990
Fonte: Reflexões no ciberespaço, blogger. Disponível em: <http://reflectionsincyberspace.blogspot.com.br/2009/12/david-rockeby-very-nervous-system.html>. Acesso em: 30 out. 2012.

[176] Tradução nossa: Xamanista.

A instalação pode ser descrita como um instrumento que se toca com o corpo, mas que implica um nível de controle, a partir de uma relação complexa e ressonante entre o interator e o sistema. O ingrediente ativo da instalação é a sua interface. A interface é incomum porque é invisível e muito difusa. Embora difusa, a interface é vital e fortemente texturizada através do tempo e do espaço, tornando-se uma zona de experiência, de encontro multidimensional. A linguagem do encontro é claro inicialmente, mas evolui como um explora e experimenta.

A instalação é um loop de feedback complexo e rápido. O resultado não é simplesmente "negativo" ou "positivo", o circuito é sujeito a constante transformação a partir dos corpos e máquinas, a mudança acontece em resposta de um a outro.

Em *Silicon remembers sand*, Rokeby cria um retângulo conectado e ativado na areia. Um computador controla os movimentos das pessoas na areia e muda a imagem (que na maioria das vezes é a água) que é projetada sobre a areia e os sons envolventes. Os corpos visitantes podem optar por manter a ilusão estando fora da ação ou interagir com ela ao pisar na areia. Essa obra explora os pressupostos que orientam a percepção do corpo e está disponível na plataforma vimeo, em: <http://vimeo.com/17231889> Acesso em 30 out. 2012.

Benoît Maubrey[177] é o diretor do *Die Audio Gruppe.* Com sede em Berlim, o trabalho do *Die Audio Gruppe* é essencialmente específico ao local, reagindo ao espaço que está ao seu redor através de movimentos e sons. Os artistas utilizam roupas equipadas com alto-falantes, amplificadores e *samplers* 257K, que lhes permitem reagir diretamente com seu meio ambiente ao gravar sons ao vivo, vozes ou instrumentos nas imediações e amplificá-los como uma performance móvel e multiacústica. Também lançam mão de receptores de rádio, microfones de contato, sensores de luz e dispositivos eletrônicos de *looping* para produzir, mixar e multiplicar seus próprios sons e compô-los como concerto. Baterias recarregáveis permitem que as apresentações sejam realizadas em qualquer espaço.

[177] Disponível em: <http://www.benoitmaubrey.com>. Acesso em: 01 nov. 2012.

Figura 45: Audio Ballerinas, Die Audio Gruppe, imagens de Everett Taasevigen
Fonte: Audio Ballerinas. Disponível em: <http://www.flickr.com/photos/01sj/5258976772/in/photostream>. Acesso em: 21 out. 2012.

Em Audio Ballerinas[178] as bailarinas usam sensores de luz que lhes permitem produzir sons através da interação do movimento e da luz. Os sensores de movimento desencadeiam sons eletrônicos que são posteriormente coreografadas ou "orquestrados" – em composições musicais como um "audio ballet". Uma variedade de outros instrumentos eletrônicos (minicomputadores, *samplers*, microfones de contato, leitores de cassetes e MP3 e receptores de rádio) permite à dançarina trabalhar com os sons, superfícies e topografias de espaço ao redor deles em uma variedade de solo ou coreografias em grupo para criar cada site-specific performances. Nesses vídeos, disponibilizados na plataforma vimeo, é possível ver e ouvir o áudio da performance, o primeiro <http://vimeo.com/12683184#>, o segundo <http://vimeo.com/12706784>.

O Palindrome Inter-Media Group[179], fundado em 1994 pelo norte-americano Robert Weschler, em colaboração com o engenheiro Fried Wessis, a coreógrafa Helena Zwiaure e o compositor Erling World, é um dos grupos que, assim como o Troika Ranch, criou seus próprios *softwares* de criação artística. Como um dos programas mais sucedidos do grupo temos o *Eycon*: um sistema específico para plataforma PC que capta informações do corpo através de uma câmera, enviando-as a um computador.

O Isadora é um ambiente gráfico de programação para Macintosh e Windows que fornece o controle interativo em mídia digital, com especial ênfase na manipulação em tempo

[178] Disponível em: <http://www.benoitmaubrey.com/?cat=4>. Acesso em: 01 nov. 2012.
[179] Ver em: <http://www.palindrome.de/>.

real de vídeo digital. O *software* foi concebido e criado por Mark Coniglio, da Troika Ranch. Isadora foi inicialmente criado para uso exclusivo do Grupo Troika Ranch, uma empresa de mídia em dança.

O coreógrafo Gideon Obarzanek e o criador de *software* interativo *Frieder Weiss* conceberam Glow, um trabalho que eles definem como ficção biotecnológica no qual os movimentos da bailarina geram uma resposta de luzes e gráficos por meio de um *software* que rastreia o movimento. Glow foi apresentado no The Kitchen, em Nova York, em fevereiro, através de uma coprodução The Kitchen e The Joyce Theater.

Um dos principais artistas contemporâneos de mídia e compositores da Europa é Klaus Obermaier, cujo objetivo, em *Apparition* (2004), é desenvolver a estética das projeções do corpo baseadas em tecnologias interativas usando *softwares* de mídia digital para gerar o conteúdo do vídeo, projetado em tempo simultâneo a fim de libertar o corpo da tradição coreográfica. *Apparition* (2004) é uma obra de arte baseada em projeções do corpo em movimento, possível graças a um sofisticado sistema de rastreamento de movimento (*motion tracking*) que apresenta respostas em tempo simultâneo para os impulsos dados pelo dançarino, na forma de linhas abstratas, formas e texto.

Apparition foi produzido pelo artista de mídia Klaus Obermaier e o Ars Electronica Futurelab, e coproduzido pela Brucknerhaus, Southbank Centre de Londres e o Festival de Artes de Xangai.

Por duas décadas o mídia artista, diretor e compositor Klaus Obermaier criou inovadores trabalhos na área de música, dança, teatro e novas mídias. Suas performances têm sido apresentadas em grandes festivais e teatros da Europa, Ásia, América do Norte, América do Sul e Austrália. A sua obra inclui grandes instalações interativas, vídeo-arte, projetos web, música de computador, rádio e toca bem em grandes eventos ao ar livre intermédia para dezenas de milhares de pessoas[180].

Concebido e dirigido com sede em Viena, cross-media artista Klaus Obermaier em colaboração com o Ars Electronica Futurelab, *Apparition* é uma dança original e trabalho de mídia que confronta totalmente o potencial estético e as consequências da integração interativa das tecnologias com performance ao vivo no palco. Trabalhando de perto com Obermaier e uma equipe internacional com sede em Londres, incluindo artistas de dança, Robert Tannion e Desireé Kongerod e interação com designers e programadores Christopher Lindinger, Robert Praxmerer e Peter Brandel (do Ars Electronica Futurelab). O

[180] Disponível em: <http://www.aec.at/press/files/2012/06/Apparition_Angel-Award_EN.pdf>. Acesso em: 20 nov. 2012.

desenvolvimento do sistema de rastreamento de movimento e análise foi fornecido por Hirokazu Kato, do Japão.

As novas tecnologias, se mecânica, química ou eletrônica, sempre fizeram seu caminho para as artes do espetáculo, e em meados dos anos 20 do século passado artistas começaram a explorar a integração de tecnologias de mídia com performance ao vivo. Dois que são mais frequentemente citados neste período são o cenógrafo tcheco Josef Svoboda, cuja compreensão da cinética propriedades do espaço resultou em combinações inspiradoras de filmes e performances ao vivo no palco, e o renomado coreógrafo americano Alwin Nikolais, cujo uso de multimídia no palco desafiou os dançarinos para explorar o espaço e movimento de novas maneiras.

Isso ajuda a fornecer o contexto para uma série de estágios e funciona concebido por início *Apparition* diretor Klaus Obermaier com a produção de DAVE (2000). Concebido em colaboração com a dança artista Chris Haring, DAVE foi uma obra teatral solo de dança usando uma abordagem única para projeções do corpo em movimento que fundiu corpo e imagem em uma narrativa consistente. No seguimento do sucesso de DAVE (tendo realizado até a data 80 mostras em 18 países), Obermaier e Haring embarcaram na criação de outra mídia e trabalho de performance de dança, Vivisector (2002), que colocou quatro dançarinos no palco e usou uma técnica de projeção reduzida do corpo para explorar as limitações de percepção.

Nenhuma dessas obras utilizou tecnologias interativas, mas contou com uma criativa e precisa combinação de coreografia set, encenação e vídeo gravado. Com experiência com obras de arte interativas desde 1991, Obermaier decidiu desenvolver ainda mais a estética da projeção do corpo, fazendo uma peça que iria usar tecnologias interativas para liberar o performer da determinação de coreografia e definir o uso de *software* de desempenho de mídia digital para gerar o conteúdo de vídeo e som em tempo real. Discussões com engenheiros e designers no Ars Electronica Futurelab sobre a construção do interativo e um sistema de geração em tempo real, e o envolvimento na organização do DAMPF_lab (um projeto europeu de investigação conjunta artes cênicas/tecnologias) estimularam o início do projeto Apparition.

A criação de um trabalho de performance para a fase envolve uma interação complexa entre vários fatores, incluindo a fisicalidade dos artistas e as dinâmicas de emergentes formas coreográficas. O sistema em tempo real, para gerar recursos visuais desenvolvidos para Apparition, é construído em cima de processos computacionais que modelam e simulam.

De acordo com Zeynep Gunduz (2007), as questões apresentadas funcionam como o

ponto de partida para a concepção de *Apparition* (2004): "O que é a coreografia quando seu parceiro é um *software*? Ou quando imagens virtuais e atuais partilham o mesmo espaço? Quando tudo se mover no palco, o processo pode ser independente e interativo ao mesmo tempo?[181]". As respostas a estas perguntas revelam que media interativos têm consequências para as práticas culturais existentes da dança. Em primeiro lugar, a mídia interativa complica a noção de autoria e identidade na obra de arte, porque se envolver com esses mídias digitais requer do coreógrafo o desprendimento de compartilhar uma quantidade considerável de sua autoridade com o performer e o técnico.

Yacov Sharir desenvolveu um protótipo que utiliza um sistema que consiste de corpo do sensor múltiplo: *MIDI dance surface*. A partir dos movimentos corporais de Sharir, os dados coletados do dispositivo são enviadas para um sistema de gravação de vídeo. O vídeo, por sua vez, estava conectado aos computadores, que liam os dados e criavam bailarinos ciber-humanos. Em sua etapa final, os bailarinos criados a partir do corpo de Sharir eram projetados em uma grande tela e interagiam coreograficamente com o próprio coreógrafo.

3.2.4 O corpociborgue na dança telemática

A dança telemática constitui uma das práticas artísticas que se dão no ciberespaço. Na performação telemática o corpo interfaceado expande-se para a rede mundial de computadores; o corpo telepresente se faz ver e sentir na internet. Por meio de programas de videoconferência corpos reúnem-se no ciberespaço e performam conscientes da veracidade do encontro, ainda que não possam tatear-se ou sentir-se em ares exalados. Presenciamos a intensidade dos corpos em telepresença; o espectro "daquele" (distante) tornado "este" (próximo) pela simultaneidade temporal. Esses e aqueles se conectam por meio de *softwares*, trocam gestos, letras, sons, singularidades.

Na teleperformação importam as potencialidades (capacidades de ser) que podem ser agenciadas em corpos plugados que não são meros receptores de informação, são emissores também, uma vez que a performação é acentral e reclama para si (e para todos) a interlocução

[181] Tradução nossa de: "What is choreography like when your partner is software? When virtual and real images share the same space? When everything moving onstage is independent and interactive at the same time?" (GUNDUZ, Zeynep. **Interactive Dance**: The Merger of Media Technologies and the Dancing Body. 2007. Disponível em: <http://www.inter-disciplinary.net/ci/cyber%20hub/visions/v3/gunduz%20paper.pdf>. Acesso em: 20 out. 2012.

entre corpos (plugados ou não). A dança telemática só é possível pela capacidade de feedback imediato que o ciberespaço permite, potentes canais de retroação operam uma comunicação retroativa.

Para Birringer[182] (2003), o palco inteligente do futuro não será um teatro físico, mas uma rede/Network de trabalho coletivo, no entanto é claro que para que a dança seja transmitida em imagens em movimento ela precisa acontecer em um espaço-tempo real, o que faz com que os trabalhos artísticos que envolvem telemática apresentem um paradoxo, pois os dados que serão transmitidos têm de ser produzidos e processados em sincronia entre diferentes localidades que podem envolver diferentes condições ambientais.

Há dois princípios operacionais fundamentais na dança telemática: interatividade e telepresença. Vimos que interatividade, para esse autor, é a ação de exercitar a própria dança como uma arquitetura relacional; já telepresença constitui-se e um conjunto de tecnologias com a capacidade de conectar em tempo real pessoas ou objetos, que se encontrem geograficamente separados, através de ligações de vídeo e áudio de alta definição.

Segundo Couchot (1998 *apud* MACHADO, 2004), como indicativa das atuais mudanças da subjetividade outra característica do ciberespaço é a dificuldade de traçar uma fronteira nítida entre o sujeito interfaceado (o corpo virtualizado), o objeto do seu olhar e a imagem. Para Machado, "objeto, sujeito, e imagens se desalinham, perdem os seus lugares de hierarquia" (2004, p. 235). Eles estão continuamente perpassados por linguagens de programação e pelas interfaces que ligam o virtual ao atual, confundindo as fronteiras e convidando ao híbrido.

Santaella nos lembra (1997) da impressionante interface e manipulação sígnica do computador, sob essa perspectiva da aliança do computador com os novos canais de telecomunicações, com as novas tecnologias de transmissão de satélite e fibra optica, resultando em redes computadorizadas de extensões planetárias. Com isso, a informação, a dança, o texto podem atravessar oceanos e continentes como atravessar a rua.

Assistimos, assim, à criação de uma cultura telemática, "multidirecional de conectividade global de pessoas e lugares cuja forma mais conhecida se encontra na internet"[183] (SANTAELLA, 1997, p. 42). Propomos aqui que a conectividade mundial de rede provocou uma revolução no mundo das artes cênicas. Através da utilização de novas tecnologias de comunicação, artistas querem explorar novos níveis de pensamento e novos

---

[182] BIRRINGER, Johannes. **Design and performance lab**. 2003. Disponível em: <http://people.brunel.ac.uk/dap/dai.html>. Acesso em: 20 out. 2012.

[183] Uma imensa rede mundial que liga milhões de computadores e mídias móveis, conectando pessoas de todas as partes do mundo, no ciberespaço.

tipos de interação humana que não se limitam apenas a espaços públicos e locais de encenações tradicionais. Para a criação de novas performances e instalações de mídia diversos *softwares* têm sido desenvolvidos.

Assim como a Dança Moderna de Loie Füller revelou precursoramente sua condição ciborgue na dança, a canadense Isabelle Choinière[184] nos serve aqui para ilustrar o conceito de corpociborgue na dança telemática. Choinière se apropria de todas as possibilidades digitais para propor arte, desde a dança digital até a dança telemática.

Fundadora e líder da companhia *Le Corps Indice*, em Montreal, no Canadá, cujas atividades estão voltadas para a exploração da relação performance e tecnologia, a abordagem artística integra a diluição das barreiras disciplinares, sua pesquisa está concentrada na atual reflexão do pensamento tecnológico da performance de dança. A partir de estudos dos elementos culturais, seu trabalho é baseado nas estratégias de renovação da experiência sensorial e perceptiva.

Desde 1995 seus projetos e conferências são regularmente apresentados em festivais internacionais (França, Alemanha, Dinamarca, Ilhas Canárias, Espanha, Brasil, México, Chile, Argentina, Canadá, EUA, Inglaterra etc.). Suas obras são estudadas em muitos grupos de investigação e universidades em todo o mundo.

Sob o conceito dos *Corps Indice*, Choinière produziu grandes performances na qual trabalhou como diretora e performer artística. Essas investigações corporais lidam com uma virtualidade sensual que Choinière chamou de *érotisme électronique*[185].

Em *Le Partage des peaux I* (1994), através da captura do ritmo do corpo, Choinière usa o movimento para recuperar dados do corpo e transformá-lo em imagens de vídeo e som. Choinière dança com um corpo virtual projetado. Em realidade aumentada, Choinière exibe o corpo atual e o digital, interfaceados e codependentes, revelando uma obra eminentemente ciborgue. A concepção para a realização dessa performance foi a ideia de ritual de passagem, e, nesse caso, Choinière usa do híbrido corpo-máquina para buscar a ideia de ritual de passagem do corpo atual ao corpo "digital". A ideia de ritual está implicada na obra, assim, a comunhão entre corpos se apresenta como uma espécie de oração, ritual e mantra. A passagem de Choinière diz do processo de ritualização da pele material e física para a pele eletrônica.

---

[184] Na primavera de 2005 Isabelle Choinière começou um doutorado no Centro de Pesquisa Avançada em Artes Integrativas (Center for Advanced Inquiry in the Integrative Arts - CAiiA) com a Universidade de Plymouth, na Inglaterra, sob a gestão conjunta de Roy Ascott, diretor fundador do Planetary Collegium, e Armando Menicacci, do departamento de dança da Universidade de Paris VIII.

[185] Isabelle Choinière, *Communion*, project proposal, 1997.

Figura 46: *Communion*, Isabelle Choinière (1994-2005).
Fonte: Disponível em: <http://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=communion%2C%20isabelle%20choini%C3%A8re&source=web&cd=3&cad=rja&ved=0CEAQFjAC&url=http%3A%2F%2Fwww.corpsindice.com%2FnouvelleCreation%2Fpages_eng%2FPressExtracts_Com.pdf&ei=C13PULHTN6q20QGBm4GwBA&usg=AFQjCNHcQ08aIYvF_f2Sp237lSw8cAQiiA>. Acesso em: 20 out. 2012.

A segunda versão desta obra, em inglês *Communion (Le partage des peaux II)* (1995-1996), é uma performance mais precisa e experimental que tem atraído muito sucesso e aclamação ao redor do mundo.

Em *La demence des anges* (1999-2005) seu interesse está na alteração e na mutação do corpo quando esse é projetado com o auxílio das redes informáticas. Segundo Choinière, esta obra é um duo da dança que envolve dois espaços geográficos que podem ser localizados a milhares de quilômetros um do outro.

Figura 47: *La demence des anges*[186] (1999-2005), Isabelle Choinière, fotografia de Frédéric Bolté.
Fonte: **La démence** des **anges** d'Isabelle Choinière. Disponível em: <http://www.dfdanse.com/article600.html>. Acesso em: 1 dez. 2012.

[186] Tradução nossa: A demência dos anjos.

3.2.5 Os corposciborgues fluídos nas mídias móveis

Desempenhar múltiplas e não correlatas tarefas ao mesmo tempo é a sina do corpo na contemporaneidade, e, para atender a essa necessidade, dispositivos, como o telefone celular, são adaptados para dar conta dessa cultura híbrida. O celular já atingiu o índice avassalador de consumo, e, segundo Santaella (2007), o número de usuários na Itália, por exemplo, é de quase 100%. Isso porque o celular pode ter diversas funções ao mesmo tempo, televisão, câmera de vídeo e foto, computador de mão com rede *wi-fi*, *pen drive*, rádio, mp3, mp4, mp5, GPS.

Cada vez mais próximo das funções dos computadores, os celulares adquirem interfaces sociais e coletivas. No espaço físico acessamos o espaço virtual através de mídias móveis como o celular, Ipod e outros, e "essas práticas de acesso estão também construindo um novo espaço de misturas inextrincáveis entre o virtual e os ambientes físicos que o nosso corpo circula" (SANTAELLA, 2007, p. 218). Portanto, o espaço virtual não veio para substituir o espaço físico[187], mas para potencializar funcionalidades a ele, um processo codependente.

Assim, à medida que as mídias móveis estão contidas no cotidiano humano, com suas diversas funcionalidades, compreendemos, com Santaella (2007), que o híbrido não se refere apenas à multifuncionalidade dos dispositivos, mas, também, aos usos híbridos que se faz deste recurso: a dança com mídias móveis.

A elevada exploração das mídias móveis nas obras de dança reflete explicitamente as transformações que as linguagens têm sofrido na contemporaneidade. O conhecimento materializado nos dispositivos móveis permite que esse seja capaz de não apenas estender habilidades sensórias, mas o habilitar a estender a capacidade humana de produzir linguagens. O celular é um multiplicador de signos e é por isso que na dança com mídias móveis o celular funciona como uma mídia semiótica. A esse estado das linguagens Santaella (2007) denomina de *linguagens líquidas*. Apropriando-se, mais uma vez, do conceito dos "líquidos", de Bauman (2007), a expressão pretende dar conta da perda do suporte fixo das mídias, do deslocamento contínuo em informação *on-line*.

Segundo Santaella (2007), as linguagens consideradas do tempo[188] e do espaço[189]

---

[187] Segundo a concepção de Baudrillard, em **A transparência do mal**: ensaio sobre os fenômenos extremos. São Paulo: Papirus, 1990.
[188] Verbo, som e vídeo.

espacializam-se nas cartografias líquidas do ciberespaço, “textos, imagem e som já não são o que costumam ser” (2007, p. 24), perderam a estabilidade que o suporte imóvel lhes proporcionava. Em suas palavras, “viraram aparições, presenças fugidias que emergem e desaparecem ao toque delicado da pontinha dos dedos, em minúsculas teclas” (p. 24, 2007).

Compreendemos que a dança contemporânea está cada vez menos destinada a lugares fixos, desde os *happenings* da década de 1960 a dança na performance já preconizava a ruptura da “quarta parede do teatro”, em busca de interdisciplinaridade e mobilidade. A dança em/com as mídias móveis surge para ilustrar o estado de virtualização do corpo no “espaço líquido de hipermobilidade” da sociedade contemporânea (SANTAELLA, 2007).

À medida que a comunicação entre pessoas, a informação e o acesso à internet começaram a se desprender dos seus respectivos pontos de localização físicos, bem como a eliminação dos cabos para acesso à internet, o uso de *mouses* e *desktops*, todo ambiente urbano, e consequentemente o corpo que habita esse ambiente, adquiriram um novo *design* que resulta da inserção das vias virtuais de acesso à informação.

Na virtualização do corpo na dança digital em/com mídias móveis, encontramos recentes obras da videodança para o celular, assim como toda ação de dança desenvolvida com a mídia móvel interpela o uso de *softwares* específicos, interatividade e dança telemática. Compreendemos que a dança contemporânea em/com mídias móveis ascende no século XXI, deslocando o corpo para o ciberespaço, um espaço de acesso livre, híbrido, descentrado, capaz de virtualizar muitas das idiossincrasias – motoras, afetivas, emocionais, cognitivas – do corpo. Santaella (2007) define híbrido como “a atual coexistência, convivência e sincronização das culturas oral, escrita, impressa, massiva, midiática e ciber que se misturam na constituição de um tecido cultural polimorfo e intrincado” (SANTAELLA, 2007, p. 133).

Concluímos que a virtualização do corpo na dança realizada com mídias móveis é o resultado da soma das categorias de virtualização do corpo que foram apresentadas até agora, em ritmo frenético de mobilidade. Do corpo virtualizado na videodança, passando pelo corpo virtualizado pelos *softwares* interativos e animados, na dança telemática, até chegar à dança com/em mídias móveis, falamos da soma desses processos de virtualização do corpo, em que percepções, sensações e espaçotempos são alterados, potencializados e interfaceados por uma rede ininterrupta de fluxos.

Assim, as características da virtualização do corpo na dança com mídias móveis são: a exploração da mobilidade física e informacional, produção artística multimodal[190] de qualquer

---

[189] Imagens, diagramas e fotos.
[190] O mesmo conteúdo pode ser encontrado em múltiplas representações.

lugar para qualquer lugar. Segundo o pesquisador André Lemos (2010), as trocas informacionais no espaço urbano criam novos sentidos de lugares, e a transgressão de fronteiras entre público-privado, presença-ausência e real-virtual.

O espaço público conhecido, segundo Bauman (2000), como o espaço propício à prática individual da civilidade, ligado, portanto, à inviolabilidade do espaço pessoal, sofre profundas mudanças com o advento das primeiras mídias. Santaella (2007) diz que desde a televisão e o rádio a separação entre os espaços começou a ser erodida, bem como a superação da distância. A fluidez intensificou-se com o advento da internet: em espaços privados o público está ao alcance dos *desktops*. Com as tecnologias móveis, o estado de liquidez é ainda maior: o acesso à internet através das mídias móveis inclui informações privadas no seio do espaço público.

Segundo Lemos (2004), essa capacidade do celular de incluir a internet no espaço público desvanece os limites entre o público e o privado. Assim, as fronteiras entre presença e ausência também são transgredidas. O corpo conquista o estado de ubiquidade, a dança aproveita esse estado do corpo para realizar propostas artísticas e construir processos criativos no ciberespaço. É possível interagir em dois contextos simultaneamente, presença não é sinônimo de fisicalidade e materialidade, assim como virtual não é antônimo de real. Como já mencionado e bastante explorado nesta dissertação, o virtual (LÉVY, 1996) reporta-se a um estado potencial que pode se tornar atual, portanto, virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual, ao passo que o real se opõe ao possível.

A dança em/com mídias móveis se desenvolve nos espaços intersticiais. O espaço intersticial é construído da fusão entre o espaço virtual (ciberespaço) e os ambientes físicos. Preferimos usar o conceito de espaços intersticiais, de Lúcia Santaella (2007), por compreendermos que as recorrentes dicotomias entre “mundo real” e “mundo virtual” (metáfora dos universos paralelos) passam ao largo desse conceito. Essa designação problemática, muito pronunciada por Peter Anders (1993), por exemplo, quando cunhou o conceito de espaço híbrido, anunciou um entendimento contrário do conceito de virtual de Pierre Lévy (1996). Porém, por falta de palavras no nosso vocabulário, Santaella (2007) admite que somos reféns da nossa própria língua. Faltam-nos palavras mais justas, para não recairmos “na ingenuidade filosófica e epistemológica, de imaginar que os objetos e o universo virtual não são também físicos e reais, quando, na verdade, têm um outro estatuto de fisicalidade e realidade que lhes são próprios” (SANTAELLA, 2007, p. 224).

A geração da conexão contínua, da qual fazemos parte, é “constituída por uma rede móvel de pessoas e de tecnologias nômades que operam em espaços físicos não-contíguos”

(SANTAELLA, 2007, p. 200). O corpo não precisa estar presente no mesmo local e momento para dançar. Ocupar o mesmo espaço geográfico não é condição para a produção da dança em coletivo, como nos casos exemplificados abaixo.

a) *Happenings* na cultura da mobilidade

O *Vivo arte.mov* é um projeto da empresa brasileira de telefonia móvel VIVO[191] que visa estimular um conjunto de iniciativas em torno da cultura da mobilidade (SANTAELLA, 2007), incentivando a criação, pesquisa, reflexão e difusão da arte em mídias móveis e locativas. O "Festival Vivo arte.mov" integra o programa supracitado e pode ser considerado um dos maiores eventos de arte em mídias móveis do Brasil. Através de uma programação cultural que explora as possibilidades criativas em mídias móveis, diversas propostas em dança são experimentadas no programa. Além do Festival *Vivo arte.mov*, ações como colóquios, mostras e exposições integram o programa "Vivo arte.mov". No festival, videodanças para a plataforma web e também para celular participam da mostra competitiva, como é o caso de "*Sombra*"[192] (2008), de Danilo Scaldaferri.

Iniciativas que envolvem dança, mídias móveis e a internet estão ascendendo na contemporaneidade. No Brasil, O *Tempo_Festival das arte*s[193] (2012), sediado no Rio de Janeiro, organizou um *happening* de dança, para o celular, com diversas pessoas conectadas e interessadas nessa categoria de virtualização do corpo. O pré-requisito para participar do *happening* foi possuir um celular *Smartphone* com o aplicativo *Layar*[194] instalado e acesso à internet. Para participar do espetáculo/*happening* denominado *Dance.RA Global Coreography*[195] bastava seguir as orientações coreográficas que surgiam na tela do celular. Segundo o site do festival, a coreografia consiste em 33 movimentos: é uma experiência coletiva, afinal, todas as pessoas que participam de uma mesma sessão do Dança.RA, em qualquer parte do mundo, dançarão juntos, no mesmo momento, independente das diferenças de fuso horário. Cada interação dentro do aplicativo pode ser vista simultaneamente pelas pessoas envolvidas no espaço físico e por aquelas que participam *online.*

---

[191] Ver em <http://www.vivo.com.br/portalweb/appmanager/env/web>.
[192] Dançando com a própria sombra, 2008, 2'55'.
[193] Descrição extraída da página do *Facebook* do festival: "TEMPO_FESTIVAL das Artes acontece em dois tempos na cidade maravilhosa e no TEMPO_CONTÍNUO na internet, o ano inteiro". Disponível em: <http://www.facebook.com/tempofestival/info>. Acesso em: 01 nov. 2012.
[194] Ver em <http://www.layar.com>. Acesso em: 01 nov. 2012.
[195] Tradução: Dança.RA – Realidade Aumentada – Coreografia Global. Ver em <http://globalchoreography.info>. Acesso em: 01 nov. 2012.

Figura 48: *Dance. RA Global Coreography (2012).*
Fonte: Extraída do site do Tempo Festival. Disponível em: <http://tempofestival.com.br/programacao/danca-r-a-coreografia-global/>. Acesso em: 12 nov. 2012.

Dança.RA é uma interface que conjuga dança e realidade aumentada, destinada para celulares, com concepção do holandês Sander Veenho e coreografia de Marjolein Vogels. Nesse exemplo, a interligação entre dança, espaços e corpos é simultânea e ubíqua. O aumento da realidade é selecionado pelos usuários do *Laya*, em tempo real, à medida que participam no processo coreográfico. A ambição do projeto e o convite expresso no site da Oi Futuro predizem mais uma vez o rompimento de fronteiras:

> O mundo inteiro estará convidado a se juntar a uma coreografia sincronizada globalmente. Seguindo as instruções em um smartphone, uma sequência de movimentos é realizada. Uma dança para ser experimentada a sós ou juntos. Como um *flashmob* mundial. Alguém, no Rio de Janeiro, movimenta seu celular, acima da cabeça, da esquerda para a direita e no exato momento outra pessoa, em Nova York, fará a mesma coisa (SITE OI FUTURO. Disponível em: <http://www.oifuturo.org.br/cultura/programa.php?id=9674>. Acesso em: 01 nov. 2012).

A frase *dance alone, together* já indica o rompimento de fronteiras entre o corpo e as mídias móveis e promove uma ação coletiva em dança. O evento aconteceu no dia 7 de outubro de 2012 e contou com a participação do mentor do conceito, Sander Veenho. No *link* http://www.youtube.com/watch?v=I1_hLESF4gA&feature=watch_response um participante do *Dança.RA* publicou um vídeo em resposta ao *Happening Dance.RA Global Coreography*. É possível conferir algumas imagens de ações do Dança.RA através desse da plataforma *youtube*, acessando o link: <http://www.youtube.com/watch?v=8RJSRqElfYo&feature=player_embedded>.

b) *Softwares* de dança em mídias móveis

Outro exemplo dessa categoria, na dança digital com mídias móveis, é o projeto *Subway*[196], concebido pela artista performática Ava Ansari, que gerou o aplicativo Android. O projeto possui colaboração de Andrew Quitmeyer e do *Digital World and Image Group*[197]. Através de um aplicativo para *smartphone* chamado *Android*, os participantes recebem quadros de imagem estáticas do corpo que dança, os quais são sobrepostos aos corpos capturados pela câmera do *smartphone*, criando, assim, novos quadros de dança e atualizando o corpoimagem enviado.

Segundo o site do projeto, o *Subway* pretende explorar a qualidade subversiva da mídia digital. A semente artística para a elaboração do projeto foram as leis de restrições, que impedem a livre expressão do indivíduo no Irã. Em um país onde homens e mulheres não podem dançar em público, a mídia móvel possui a liquidez necessária para promover a dança no espaço público, sem criar grandes transtornos. Isso só é possível graças à mídia móvel, que transforma a produção do corpo que dança.

Enquanto cidadã iraniana, Ava estava sujeita às penalidades da lei caso promovesse ações de dança em público. Por isso, quando Ava se mudou para Nova York ela estudou e executou a performance *Dancing by myself in public*[198], uma resposta às restrições vividas no Irã. Dessa performance surge o projeto *Subway*, que pretende ultrapassar os limites da lei mudando a produção da dança no espaço público através do celular. No vídeo da performance *Dancing by myself in public* podemos observar Ava dançando livremente numa estação de metrô de Nova York, na Times Square. Longe de ser um exibicionismo, dançar numa estação de metrô, para Ava, é uma ação eminentemente política. Uma resposta às restrições do seu país, pois em sua terra natal esse comportamento seria muito perigoso e, provavelmente, penalizado.

Valendo-se dessa performance como motivação principal, Ava estendeu a performance original para a versão digital. Sua intenção original era dividir publicamente suas ações com os iranianos. No entanto, tendo as leis como obstáculo, estimular ações performáticas, como a performance realizada em Nova York, seria ainda muito perigoso. Das imagens da performance *Dancing by myself in public* Ava produziu quadros estáticos de movimentos em dança. O primeiro passo foi decupar e extrair uma célula de sua dança,

---

[196] Disponível em: <http://dwig.lmc.gatech.edu/projects/Quitmeyer/subway/main.php>. Acesso em: 01 nov. 2012.

[197] O Mundo Digital & Image Group é parte do programa de Mídia Digital da Escola de Literatura, Mídia e Comunicação do Instituto de Tecnologia da Geórgia. É dirigido por Michael Nitsche. Disponível em: <http://dwig.lmc.gatech.edu/index.html>. Acesso em: 01 nov. 2012.

[198] Tradução nossa: "Dançando comigo mesma em público". Vídeo disponível em: <http://vimeo.com/34677426>. Acesso em: 01 nov. 2012.

oriunda da performance, em série discreta de sobreposições de imagens estáticas, como vemos na imagem a seguir:

Figura 49: Da performance *Dancing by myself in public* até os quadros estáticos de movimento em dança, do aplicativo Android.
Fonte: Disponível em: <http://dwig.lmc.gatech.edu/projects/Quitmeyer/subway/main.php>. Acesso em: 12 nov. 2012.

Em seguida, criou-se um aplicativo, o Android, que leva esses quadros como guias visuais e aleatoriamente os atribui aos usuários. O aplicativo Android inclui as imagens de dança em pausa (estáticas); são enquadramentos de imagens dos corpos que funcionam como guias visuais e são aleatoriamente distribuídos aos usuários. Os participantes recebem uma quantidade de formas corporais, em imagens, que são sobrepostas através da câmera do *smartphone*, capturando o corpo do usuário em tempo atual. Através dessa tecnologia os participantes podem contribuir para a pesquisa em dança sem se comprometerem em seu país.

O objetivo do aplicativo é permitir o diálogo midiatizado entre dançarinos que buscam superar a doutrina repressiva de países como o de Alva com o uso criativo das mídias móveis. Confirmando esse argumento, diz Alva no site oficial do projeto: “Embora não possamos mudar a lei, nós podemos mudar a produção de dança para permitir que todos participem da sua forma de expressão” (tradução nossa)[199].

[199] Disponível em: <http://dwig.lmc.gatech.edu/projects/Quitmeyer/subway/main.php>Acesso 30 nov. 2012.

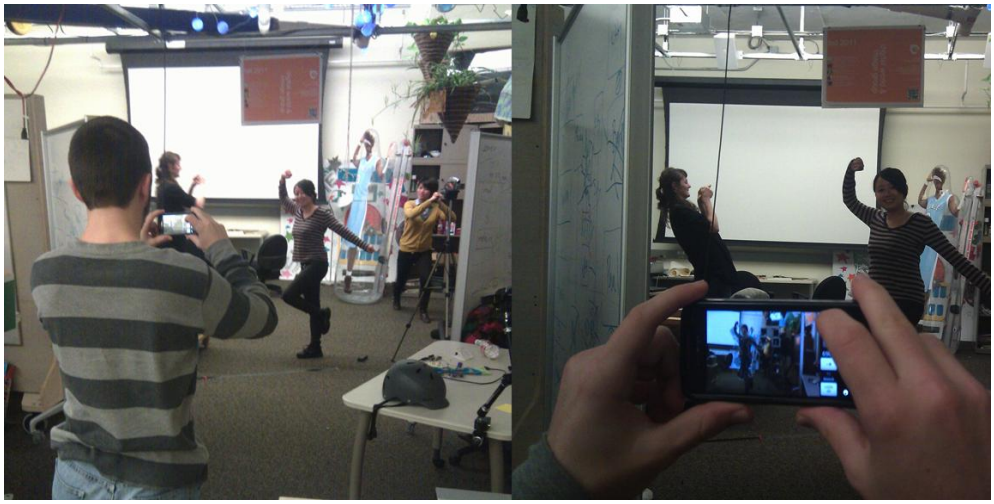

Figura 50: Membros do laboratório de pesquisa do projeto *Subway* são convidados a testar o programa.
Fonte: Fonte: Disponível em: <http://dwig.lmc.gatech.edu/projects/Quitmeyer/subway/main.php>. Acesso em: 12 nov. 2012.

O aplicativo Android possui uma série de imagens de dança em pausa (estáticas). São enquadramentos de imagens dos corpos que funcionam como guias visuais e são aleatoriamente distribuídos aos usuários anônimos. Os participantes recebem uma quantidade de formas corporais, em imagens, que são sobrepostas através da câmera do *smartphone*, capturando o corpo do usuário em tempo atual.

Figura 51: Interface interativa do *software*
Fonte: Disponível em: <http://dwig.lmc.gatech.edu/projects/Quitmeyer/subway/main.php>. Acesso em: 30 nov. 2012.

A sobreposição entre corpo atual e corpo digital renova os quadros de dança, promovendo novas danças e, de certa forma, atualização da performance *Dancing by myself in public.* Dessa forma, qualquer um pode atualizar a performance de dança de Ava, com a

mesma intencionalidade, porém sem estar dançando da mesma maneira que Ava dançou em Nova York. Os participantes podem contribuir para a dança sem se comprometerem em países cuja restrição à dança é predominante. O aplicativo armazena os quadros atualizados pelos usuários. O aplicativo "Android" é gratuito e está aberto para que os interessados participem do projeto.

c) Dança na Mochila, imagens do corpociborgue no ciberespaço

Outro projeto que comunga a dança com as mídias móveis é o *Dança na Mochila*[200], que temos desenvolvido em parceria com o Grupo de Pesquisa Concepções Contemporâneas em Dança (UFMG-CNPq). O projeto está sendo encabeçado pela Professora e *performer* Isabel Coimbra, em seu Doutorado Sanduíche na *Sorbonne* – Paris IV. O *Dança na Mochila* é uma ação plástica de ocupação/intervenção do espaço público por um tecido vermelho dançante, que surge pigmentando a paisagem e produzindo textos poéticos. O trabalho é desenvolvido em andanças por Paris e a ocupação dos cenários urbanos dá-se através da presença do corpo, numa escuta das possíveis pulsações/inspirações/orações em movimento que ocorre durante as associações com o espaço-tempo. São *flashes* de dança inspirados na Sagração da Primavera[201], da performance Pina Bausch, e propõe uma dança movida pelo impulso, sem determinação de movimentos ou tempo definidos para a dança acontecer.

[200] Disponível em: <http://dancanamochila.wordpress.com/>. Acesso em: 10 nov. 2012.
[201] Música de Stravinsky e coreografia de Nijinsky, em 1913.

Figura 52: Isabel Coimbra em performance, no Musé Arts Decoratifs na Exposição French Touch
Fonte: Arquivo pessoal da artista, socializado via e-mail.

Figura 53: Isabel Coimbra em performance no Metrô Belleville
Fonte: Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=w9xuHRCg6GI>. Acesso em: 02 jun. de 2013.

As danças são realizadas por Isabel Coimbra espontaneamente: a improvisação, o impulso e o não planejamento casam-se perfeitamente à característica do celular e da máquina fotográfica, que também são usados como mídias principais, para registrar as performances que estão sendo estudadas para virem a ser videodança.

Segundo a performer: “A proposta é caminhar por lugares públicos, praças, ruas avenidas, metrôs, parques, monumentos, trechos, templos e edificações com um cronograma e

itinerário previsto, e onde surgir o impulso para a dança acontecer, ela acontece". *Dança na Mochila* faz parte da linha de pesquisa Dança Linguagem e Tecnologia do Grupo de Pesquisa Concepções Contemporâneas em Dança (UFMG-CNPq), cada vídeo leva o nome da cidade ou o local em que a dança aconteceu e as imagens capturadas pelo celular e câmera de vídeo após edição são publicadas no *YouTube.com*, em domínio público. Em grupo, através de estudos *on-line*, estamos analisando os vídeos e trabalhando nas edições da videodança.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa dissertação teve como principal objetivo propor o conceito de corpociborgue enquanto atualização do conceito de *cyborg* de Haraway (1985), e evidenciar cinco categorias de corposciborgues na dança, como resultado das atualizações/virtualizações (LÉVY, 1996) contemporâneas do corpo que dança. São elas: *corposciborgues na videodança*, *corposciborgues criados com softwares interativos*, *corposciborgues criados com softwares de animação*, *corposciborgues na dança telemática* e *corposciborgues fluídos das mídias móveis.*

Para isso, foi necessário aprofundarmos nossos conhecimentos sobre a virtualização contemporânea, enquanto vetor de problematização, a atualização, enquanto vetor de resoluções de tensões da virtualização (LÉVY, 1996), e o conceito de *cyborg* (HARAWAY, 1985), como híbrido da relação corpo e máquina, que só pode existir no mundo traduzido por informações cibernéticas.

Estamos interessados no estado da arte do corpociborgue que dança, e identificamos experiências de artistas contemporâneos que o exemplificam. Tais conceitos foram estudados aqui como parte das inquietações provocadas desde nossa graduação em Dança nessa Universidade, cujo corpo sempre foi *locus* de problematização.

Retomamos aqui, então, os principais conceitos motivadores dessa pesquisa.

Em Lévy (1996) a atualização é uma criação, é a invenção de uma forma, e, nesse caso, um conceito gerado a partir de uma configuração dinâmica de forças e finalidades. Esses conceitos aqui estudados foram comparados a uma produção de qualidades novas em dança, uma transformação das ideias, um verdadeiro devir que alimenta o campo dos debates, ou seja, o virtual, enquanto complexo problemático (LÉVY, 1996, p. 16-17). Para esse estudo, a atualização foi aplicada como um processo de resolução do nó de tensões entre a discussão de conceitos próximos do conceito *cyborg* da Haraway (1985).

A nossa proposta atualizou o conceito de *cyborg* de Haraway em corpociborgue e instaurou uma nova dinâmica de colaboração entre o processo contemporâneo de virtualização do corpo e a dança contemporânea. O que nos faz concluir que o *cyborg* de Haraway (1985) habita e se instala enquanto conceito paradigmático no corpo contemporâneo. Portanto, o corpociborgue é o corpo vivo, reinventado, multiplicado, borrado e transformado pela tecnologia, que habita o espaço do corpo (GIL, 1999), o ciberespaço (LÉVY, 1999) e o não-lugar (AUGÉ, 1954).

Nesse momento histórico da arte, em que borram-se também as fronteiras entre o autor e a obra, a criação deixa de ser do artista e passa a ser de todos, construída coletivamente. É a própria singularidade e exclusividade da obra que se dissolve, tão líquida e fluida (BAUMAN, 2000) quanto o espaço que está contida. Por assim dizer, borram-se também as autorias.

Pudemos perceber que o corpociborgue na dança, multiplicado em experiências, não é puramente natural ou estável, este corpo questiona seus limites, confundindo as fronteiras entre interioridade e exterioridade, individual e social, natural e artificial, presença e ausência, atualidade e virtualidade.

No primeiro capítulo apresentamos um exercício de revisão de literatura, através do qual buscamos apurar uma série de conceitos com significados muito próximos do conceito de corpociborgue que propomos nessa dissertação. Compreendemos o corpo como um fenótipo da cultura, em caráter dinâmico e processual das fusões entre corpos e tecnologias, sendo que a corrida tecnológica fez surgir máquinas de capacidade extensora, modulando nossas capacidades físicas, sensórias e perceptivas, dos músculos aos sentidos humanos, o corpo virtualizado.

No segundo capítulo realizamos uma sistematização do campo de abrangência do corpociborgue na arte, ilustrando tais fenômenos na arte a que esse conceito se aplica. Estudamos que a virtualização do corpo também está ligada às cirurgias plásticas, enxertos, às técnicas de *body building* e *body modification*. As tecnologias médicas, a partir de ultrassonografias, inserção de câmeras de vídeo com fins cirúrgicos, exames de Raio-X, dentre outros, virtualizam os corpos, reconfiguram, potencializam e criam novos corpos a partir da tecnologia.

Das possibilidades de virtualizar/desterritorializar o corpo surgem vários corposciborgues, que são apresentados no terceiro capítulo dessa dissertação, mencionadas acima, na introdução dessa conclusão. Em *corposciborgues na videodança* identificamos os pioneiros e contemporâneos dessa categoria do corpo e apresentamos o conceito de *cinedança* de Allegra Füller Snyder; já em *corposciborgues criados com softwares animados e interativos,* apresentamos o corpociborgue que cria corpos digitais a partir de *softwares*; na categoria *corposciborgues na dança telemática* apresentamos o corpo imerso no ciberespaço a partir das redes telemáticas; e, por último e finalmente, os *corposciborgues construídos com mídias móveis*, que apresentam a recente relação entre corpociborgue, dança, ciberespaço, *softwares* e mídias móveis.

Aplicamos o conceito de corpociborgue à dança contemporânea e compreendemos que, graças ao *espaço do corpo*, ao dançar o corpo cria *duplos* e *múltiplos virtuais* dançantes (GIL, 2009). Segundo Gil (2009), dançar é experimentar e trabalhar os agenciamentos possíveis do corpo. Tais conceitos são abordados no terceiro capítulo e ilustrados a partir das obras *Serpentine Dance*, de Loie Füller, *Variations V*, de Merce Cunningham, *Communion*, de Isabelle Choinière, *Corpos-híbridos*, do Elétrico, dentre outras que citamos ao longo do capítulo III. Interessou-nos o corpociborgue de Isabelle Choinière, porque a consideramos como um exemplo expressivo do corpociborgue na dança, seu espetáculo *Communion* (1995) é um exemplo singular do conceito aplicado à dança, apresentado nessa dissertação.

Nessa obra a artista dança com uma parceira virtual, expondo suas ações em interação contínua na cena. Seu corpociborgue, composto de sensores, cabos e microfones, comanda as projeções e os sons da performance. A concepção de *Communion* é centrada sobre a criação e difusão de pesquisa teórica dentro do campo da arte digital, com forte engajamento na arte da performance. Com o alvorecer de uma nova compreensão do corpo, nessa obra, a dança está sendo apresentada como uma ação eminentemente do corpo, questionando o corpo que dança, tanto no que diz respeito ao espaço/tempo/corpo quanto ao espaço-tempo-corpo-virtual indicando um futuro de possibilidades múltiplas para dança.

Do corpo virtualizado de Isabelle Choinière compreendemos que ele não traz consigo uma identidade fixa, mas sim a presença dinâmica, ubíqua, líquida, conectiva e criativa que reinventa, para o corpo (SANTAELLA, 2007), modos de estar e produzir na perspectiva corpociborgue. A condição corpociborgue constrói uma identidade transitória, uma fisicalidade e um perfil multiplicador para o mundo.

Retomando o argumento exposto no terceiro capítulo, nessa obra o corpo virtualizado, multiplicado e não fixado na sua identidade, desfaz a ideia ilusória da virtualização enquanto sinônimo de desencarnação/ausência. No corpo virtualizado as fronteiras (atualidade/virtualidade, orgânico/inorgânico) são diluídas, a identidade do corpo é dissipada.

A partir desses exemplos coadunamos com Pimentel (2008), ao dizer que os corpos expandidos pelas tecnologias dançam em novos espaços, espaços físicos, espaços virtuais, espaços simulados, espaços híbridos, em uma nova dimensão espacial, em novos ambientes (p. 438). Como prevê Santaella (2007), “toda nova tecnologia cria gradualmente um ambiente humano inteiramente novo, ambiente não são vestimentas passivas, mas processos ativos” (2007, p. 204).

Em meados da década de 1990 a explosão das redes telemáticas de comunicação desenhou múltiplas possibilidades para o corpo, evidenciando que o espaço virtual não surgiu

para substituir o espaço físico, como previam os tecnofóbicos. Compartilhamos o pensamento de Santaella (2009), ao considerar que os dispositivos móveis com capacidade *on-line*, por exemplo, são apêndices do corpo no cotidiano, acoplados ao corpo que dança indicam a iminente e tendenciosa integração da dança às mídias móveis.

Estudos recentes nos fizeram considerar a necessidade de também considerarmos o corpociborgue a partir dos estudos e proposições atuais sobre o *embodiment.* Considerando que, para essa dissertação, as atividades cognitivas da humanidade são inseparáveis do seu corpo, o conceito de *embodiment* é considerado um terreno fértil para estudos futuros. O termo *embodiment* não possui uma tradução exata para o português, por *embodiment* compreendemos o corpo e a mente juntos. Nesse sentido o corpo é um texto semiótico, capaz de produzir signos e serem decodificados, expressivo, dentro da concepção de Peirce.

Descobrimos ao final dessa pesquisa que o conceito de *embodiment,* estudado por Don Idhe no livro *Embodied Technics* (2010), pode trazer novas perspectivas para pensar o corpociborgue. Nesse livro, após uma cuidadosa revisão bibliográfica, Don Idhe (2010) sugere que o corpociborgue é apenas uma categoria do *embodiment,* e, por isso, acreditamos que a nossa categoria de corpociborgue merece ser revisitada futuramente e ampliada, considerando as seguintes referências sugeridas por Idhe (2010): *How we became posthumans* (1999), de Katrine Hayles; *Carnal Thoughts* (2004), de Vivian Sobchach; e *Closer* (MIT PRESS, 2007), de Susan Kozel.

Para Ihde (2002 *apud* SANTAELLA, 2004, p. 10), existem três categorias/sentidos do corpo. O primeiro é o sentido do corpo compreendido pela fenomenologia, no mundo emotivo perceptivo e móvel; o segundo diz respeito ao corpo no sentido social e cultural, algo que experienciamos a partir de situações e valores relativos ao corpo, que são culturalmente construídos; a terceira categoria atravessa as duas anteriores e traz a problematização do corpo, sob uma multiplicidade de ângulos, a das relações com as tecnologias, da simbiose entre corpos e tecnologias.

Durante a escrita dessa pesquisa descobrimos novos conceitos e autores que dialogam com o tema da pesquisa, como a professora Maria Celeste Wanner (2010), que nos trouxe ricas contribuições no exame de Qualificação, e que estuda as artes visuais contemporâneas a partir de uma perspectiva semiótica. Wanner (2010), assim como Lucia Santaella (2009) e Ivani Santana (2010), relacionam suas pesquisas com a filosofia de Charles Sanders Peirce (2005), a partir da compreensão dos signos.

Santana (2010) propõe o conceito de *dança com mediação tecnológica*, e, para Santaella (2009), não existe *mediação* sem signo. Segundo Santaella (2010), “cada tipo de

signo apresenta, indica ou representa aquilo que chamamos de realidade de acordo com seus potenciais e limites" (2009, p. 208). E, para nós, esse estudo é interessante pois no cerne de quaisquer mediações, seja cultural, tecnológica ou midiática, está a linguagem, que, segundo Santaella (2007, p. 188), "é a camada processual mediadora que revela, vela, desvela, para nós o mundo e que nos constitui como humanos".

No curso do processo evolutivo, o corpociborgue deu inicio a construção de sistemas sígnicos, que segundo Santaella (2007, p. 202), "não são outra coisa, senão prolongamentos, expansões, cada vez mais complexas da habilidade comunicativa possibilitada pela língua".

Retomamos o argumento do primeiro capítulo ao dizer que as sucessivas mudanças técnicas e tecnológicas fizeram surgir *tecnologias de linguagem*. Avançamos um pouco mais na definição até aquelas que distinguem os três tipos de máquinas: musculares, sensórias e as inteligentes. O conhecimento materializado nas máquinas permite que este seja capaz não apenas de estender habilidades sensórias, mas o habilita a estender uma capacidade humana de produzir linguagem. Por isso, a mediação é mérito da linguagem e não estritamente do equipamento (SANTAELLA, 2009, p. 206). Santaella explica que a máxima de McLuhan "dos meios como extensão", embora sejam extensões de sentidos, os meios são, acima de tudo, extensões da capacidade humana de produzir signos.

A relevância está em notar não apenas a fusão das mídias digitais à dança, mas compreender a forma de pensar e organizar a dança semioticamente. Devido a sua natureza sígnica, a dança porta significações que transcendem o valor estético espetacular, caracterizando-se em uma forma de expressão e comunicação complexa, pois envolve corpos, histórias e contextos múltiplos.

Sob essa perspectiva, novas questões surgem para engrenagem dos próximos estudos. Nossa próxima perspectiva é abrir o estudo da dança enquanto um sistema semiótico que estuda o corpociborgue, analisando semioticamente os textos da dança a partir de coreografias que explorem as mídias digitais. Segundo Santana (2006), a compreensão da tecnologia quanto parte da noção de semiose e cadeia sígnica propõe um outro rumo para a sua relação com o corpo.

Concomitantemente sob essa perspectiva da experiência tecnologicamente mediada, Don Idhe (2010) revela que nessa área da experiência do *embodied* surgem muitos questionamentos dessa interface humano-tecnologia, e, claro, nem todos os pensadores concordam entre si. Há, basicamente, duas vertentes:

a) Alguns autores pensam que as novas tecnologias das mídias digitais, tecnologias da imagem e digital-computacionais provocam um *disembodiment* para o (corpo) humano.

b) Outros autores, entretanto, que mais frequentemente vêm surgindo recentemente, de posições fenomenológica e pós-fenomenológica, argumentam que essas tecnologias contemporâneas promovem *embodiment* ou *re-embodiment* da nossa experiência carnal em novos caminhos, caminhos interativos. Assim, algumas perguntas foram surgindo ao final da escrita dessa pesquisa. Vejamos algumas delas:

- Como pensar o corpo que dança a partir desses conceitos?

- Como traduzir semioticamente textos de dança a partir das quatro categorias de corposciborgues apresentados nessa dissertação, com vista a uma pesquisa teórica de Doutorado?

Fica claro que no futuro precisaremos verificar e ampliar nossos estudos nessas correntes fenomenológicas e semióticas para compreendermos mais amplamente essa discussão contemporânea. Aqui fica apenas o desejo de continuar esta pesquisa, quem sabe num futuro doutorado e também em nossos próprios experimentos e trabalhos artísticos, aprofundando as possibilidades dos corposciborgues na dança.

Na virada do novo século muitos interesses em áreas relacionadas de filme, música eletrônica, arte digital, ciência e tecnologia, design, engenharia, robótica, telecomunicações, avançaram a nossa compreensão dos processos de pensamento complementares que orientam a pesquisa interdisciplinar novo e modelos conceituais influenciada pela capacidade do computador de processamento de informação e alcance global da internet. Performances de dança incorporam novas ideias de composição e de instrumentos, tais como câmeras, projeção de vídeo, microfones, sensores, sintetizadores ou *softwares* de computador. Assim como a música, antes disso, a dança estendeu seu alcance, e a coreografia agora abrange escultura, espaço, projeção de vídeo, luz, sensores e interativo em tempo real de processamento de sinal digital. O movimento é também parte da linguagem de edição de programação, design, animação e cinema.

Em suma, a aplicação do *cyborg* de Haraway (1985) na dança promove a ampliação dos nossos territórios de atuação, a dança se amplia em territórios e isso se trata de uma estratégia de sobrevivência do corpo, que dança, na contemporaneidade. Temos aqui um princípio teórico definido: cada categoria do corpociborgue na dança expande e reconfigura o corpo que dança, porque traz em seu bojo novas tecnologias, que antes não possuía. O corpociborgue, enquanto principal elemento da dança, incorpora diferentes tecnologias em toda as suas extensões.

REFERÊNCIAS

ALLIEZ, Éric (Org.). **Gilles Deleuze**: uma vida filosófica. Tradução sob coordenação de Ana Lúcia Oliveira. São Paulo: Editora 34, 2000.

ALVES, Ana Margarida. **O espaço na criação artística contemporânea do século XX:** Heterogeneidade, tridimensionalidade, performatividade. Tese (Doutorado em História da Arte Contemporânea). Escola de Ciências sociais e humanas. Universidade Nova de Lisboa. Disponível em: <http://migre.me/811hX>. Acesso em: 17 Jan. 2012.

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

BANES, Sally. **Greenwich Village 1963:** avant-garde, performance e o corpo efervescente. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

BAUDRILLARD, Jean. **A transparência do mal**: ensaio sobre os fenômenos extremos. São Paulo: Papirus, 1990.

BAUMAN, Zigmund. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

BERGER, Mirela. Tatuagem: a memória na pele. *In*: **SINAIS – Revista Eletrônica -** Ciências Sociais. Vitória: CCHN, UFES, Edição n.05, v.1, p. 65-83, Setembro, 2009.

BERNSTEIN, Ana. A performance solo e o sujeito autobiográfico. *In*: Sala Preta: **Revista Dep Artes Cênicas**, ECA/USP, n. 01, SP, 2001.

BEZERRA, Laise. Porpino, Karenine. **Entre corpos reais e virtuais**: reflexões da dança contemporânea para pensar o corpo na Educação Física. Disponível em: <http://www.revistas.ufg.br/index.php/fef/article/view/1115/1693>. Acesso em: 11 Jan. 2012.

BRITTO, Fabiana Dultra. **Temporalidade em dança**: parâmetros para uma história contemporânea. Belo Horizonte: Fabiana Dultra Britto, 2008.

BRITTO, Fabiana Dultra; JACQUES, Paola Berenstein. **Cenografias e corpografias urbanas**: um diálogo sobre as relações entre corpo e cidade. Salvador: FAUFBA: EDUFBA, 2003.

CERTEAU, Michel de. **Invenção do cotidiano I**. Petrópolis: Vozes, 1996.

COHEN, Renato. **Performance como linguagem**. São Paulo: Perspectiva, 1989.

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

COSTA, Alan. **Mídias e jogos**: Do virtual para uma experiência corporal educativa. São Paulo, 2006. Dissertação (Mestrado em Ciências da Motricidade). Universidade Estadual Paulista. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/diaadia/diadia/arquivos/File/conteudo/artigos_teses/EDUCACAO_FISICA/dissertacao/MIDIAS_E_jOGOS.pdf>. Acesso em: 20 Jan. 2012.

CLYNES, Manfred; KLINE, Nathan. Cyborgs and Space. **Revista Astronauta**, 1960. Disponível em: <http://web.mit.edu/digitalapollo/Documents/Chapter1/cyborgs.pdf>. Acesso em: 01 out. 2012.

CUNNINGHAM, Merce. **Merce Cunningham dance [en línea]**. Disponible en: <http://www.merce.org.:80/home.html>. [Consulta: 2 diciembre 1998].

_____. **Technology**: Life forms [en línea]. Disponible en: <http://www.merce.org.:80/technology/lifeforms.html>. [Consulta: 2 diciembre 1998].

DAWKINS, Richard. **O gene egoísta.** Belo Horizonte: Itatiaia, [1976] 2001.

_____ **The extended phenotype**. Oxford: Oxford University Press, 1982.

DELEUZE, G., GUATTARI, F. **Différence et répétition**. Trad. br. de Luis Orlandi e Roberto Machado. Rio de Janeiro: Graal, 1988.

_____. **Mil platôs, capitalismo e esquizofrenia**. Rio de Janeiro: editora 34, vol. 3 e vol. 5, 1999.

_____. **Tratado de nomadologia**: a máquina de guerra. Cap. 12 *In*: Mil Platôs. 1980.

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

_____. (Org.). **A arte no século XXI***:* tecnologia ciência e criatividade. São Paulo: Unesp, 2003.

DRAIN, Richard. **Renewing theatre**: a twentieth century sourcebook. Routledge: Canadá, 1995.

ECO, Humberto. **Obra aberta**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

FOUCAULT, M. **Vigiar e punir**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

GARCÍA, Teresa. Aguilar. **Ontología cyborg:** el cuerpo en la nueva sociedad tecnológica. Barcelona: Gedisa, 2008.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GIL, José. **Movimento total**: o corpo e a dança. São Paulo: Iluminuras, 2009.

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

GOLDBERG, Roselee. **Performance art**. Madrid: Destino, 1979.

_____. **Performance art***:* from futurism to the present. New York: Thames & Hudson, 2001.

GOLDENBERG, Mirian. **A arte de pesquisar**. Rio de Janeiro: Record, 2007.

GONZALEZ, Jennifer. Envisioning Cyborg Bodies: Notes from Current Research. *In:* GRAY, C.H.; FIGUEROA-SARRIERA, H.; MENTOR, S. **The Cyborg Handbook**. New York: Routledge, 1995.

GREINER, Christine. **O corpo**: pista para estudos indisciplinares. São Paulo: Annablume, 2005.

GUNDUZ, Zeynep. **Interactive dance**: The Merger of Media Technologies and the Dancing Body. 2007. Disponível em: <http://www.inter-disciplinary.net/ci/cyber%20hub/visions/v3/gunduz%20paper.pdf>. Acesso em: 20 out. 2012.

HARAWAY, Donna. “A Cyborgue Manifesto: Science, Technology and Socialist-Feminist in the late twentieth century”. *En*: **Simians, cyborgs and women**: the reinvention of nature. New York: Routledge, 1991.

_____. **Antropologia do ciborgue**. 2009.

_____. **Manifesto ciborgue:** ciência, tecnologia e feminismo socialista no final do século 20. Disponível em: <http://pt.scribd.com/doc/55060755/Haraway-Donna-Ciencia-Cyborgs-y-Mujeres>. Acesso em: Jan. 2012.

HARAWAY, Donna; KUNZRU, Hari; TADEU, Tomaz. **Antropologia do ciborgue**: as vertigens do pós-humano. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface***:* como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

KAPPEL, Caroline. **Labyrinthine Depictions and Tempting Colors**: The Synaesthetic Dances of Loïe Fuller as Symbolist Choreography. Dissertação de Mestrado. College of Fine Arts of Ohio University. Disponível em: <http://etd.ohiolink.edu/send-pdf.cgi/Kappel%20Caroline%20J.pdf?ohiou1195707359>. Acesso em: 20 Jun. 2012.

KUNZRU, Hari. Genealogia do ciborgue. *In*: SILVA, Tadeu Tomaz da (Org. e trad.). **Antropologia do ciborgue.** Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

_____. “Você é um ciborgue”: um encontro com Donna Haraway. *In*: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). **Antropologia do ciborgue:** as vertigens do pós-humano. Belo Horizonte: Autêntica, 2000. p. 19-36.

LABRA, Daniela Hochmann. **O artista personagem**. Dissertação de Mestrado apresentado ao Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas. Disponível em: <http://www.artesquema.com/arquivos/o_artista_personagem.pdf>. Acesso em: 01 out. 2012.

LEÃO, Lucia. **O labirinto da hipermídia - arquitetura e navegação no ciberespaço.** São Paulo: Iluminuras; FAPESP, 1999.

LE BRETON, D. Adeus ao corpo. *In*: NOVAES, A. (Org.). **A ciência no corpo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2003, p.7-12.

LEITE, Juliete; LA ROCCA, Fabio. Formas e interfaces do urbano: sentido do lugar na cidade pós-moderna. **Contemporânea**, Edição 14, Vol. 8, n. 1, 2010.

LEMOS, André. **Ciberarte**. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/CIBERARTE.pdf>. Acesso em: 20 jan. 2012.

_____. **Cibercultura:** tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2008.

_____. **Cidade-ciborgue**: A cidade na cibercultura. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/cidadeciborgue.pdf >. Acesso em: 01 out. 2012.

_____. Cidade-ciborgue. *In*: Galaxia. **Revista Transdisciplinar de Comunicação, Semiótica, Cultura**. n. 8. PUC-SP, São Paulo, EDUC: Brasília, 2004. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/cidadeciborgue.pdf>. Acesso em: 10 jan. 2012.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.
_____. **O que é o virtual**. São Paulo: Editora 34, 1996.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

_____. **O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges**. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001.

MAGNANI, Elisangela Mansano. **As interferências que o corpo sofre na Body Art**. Disponível em: <http://tinyurl.com/77aba23>. Acesso em: 20 Jan.2012.

MATOS, Lúcia. **Cartografando múltiplos corpos dançantes**: a construção de novos territórios corporais e estéticos na dança contemporânea brasileira. Salvador, 2006. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas). Universidade Federal da Bahia. Disponível em: <http://www.moodle.ufba.br/file.php/11412/Textos/tese_lucia_completa_protegida_1_.pdf>. Acesso em: 20 Jan. 2012.

MORIN, Edgar. **O método 3:** o conhecimento do conhecimento. Tradução de Juremir Machado da Silva. Porto Alegre: Sulina, 1999.

_____. **Introdução ao pensamento complexo**. Lisboa: Instituto Piaget, 1991.

ORTEGA, Francisco. **O corpo incerto**. Rio de Janeiro: Garamond, 2008.

_____. Fenomenologia da visceralidade. Notas sobre o impacto das tecnologias de visualização médica na corporeidade. **Caderno de Saúde Pública.** Rio de Janeiro, n. 27, v. 6, p. 1881, nov-dez. 2005. Disponível em: <http://www.scielosp.org/pdf/csp/v21n6/27.pdf>. Acesso em: 18 abr. 2012.

NAJMANOVICH, Denise. **O sujeito encarnado**: questões para pesquisa no/do cotidiano. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

NOE, Alva. **Action in Perception**. Cambridge: MIT Press, 2004.

PENDLEY, Catherine. **Dualities:** The Female Performer and the Popular Stage in Late Nineteenth-Century Paris. PhD thesis, University of Warwick, 2003.

PIANOWSKI, Fabiane. **O corpo como arte**: Günter Brus e o acionismo vienense. Disponível em: <http://www.observacionesfilosoficas.net/ocorpocomoarte.html>. Acesso em: 20 jan. 2012.

PIMENTEL, Ludmila. **Corpos e *bits***: linhas de hibridação entre dança e novas tecnologias. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura contemporâneas) – Universidade Federal da Bahia. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/downloads/dis_ludmila.pdf>. Acesso em: 20 Jan. 2012.

_____. **El cuerpo híbrido en la danza***:* transformaciones en el lenguaje coreográfico a partir de las tecnologías digitales. Análisis teórico y propuestas experimentales. (Tesis doctoral). Valencia: Universidade Politécnica de Valencia, 2008. Disponível em: <http://dspace.upv.es/manakin/handle /10251/3838>. Acesso em: 20 jan.2010.

_____. **La coreografía digital interactiva**. ARTECH 2010 “Envisioning Digital Spaces”, Guimarães, Portugal School of Architecture, University of Minho: 22 e 23 april, 2010, p.140-149.

SANTAELLA, Lucia. **Corpo e comunicação:** sintomas da cultura. São Paulo: Paulus, 2004.

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

_____. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

_____. “O homem e as máquinas”. *In*: DOMINGUES, D. (Org.). **A arte no século XXI**: a humanização das tecnologias. São Paulo: Editora Unesp, 1997.

SANTANA, Ivani. **Corpo aberto:** Cunningham, dança e novas tecnologias. São Paulo: Editora Educ, Editora da PUC, 2006.

_____. **Dança na cultura digital**. Salvador: EDUFBA, 2006.

SANTOS, David Rodrigues. **Anything Goes? Uma discussão sobre a necessidade de uma orientação ética na arte Contemporânea.** Dissertação (mestrado em Culturas contemporâneas e novas tecnologias). Universidade Nova de Lisboa. Disponível em: <http://tinyurl.com/88jwnox>. Acesso em: Jan. 2012.

SILVA, Eliana R. **Dança e Pós-Modernidade**. Salvador: Edufba, 2005.

SILVA, Juremir Machado da. **As tecnologias do imaginário**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

SILVA, Priscila. **Os acionistas vienenses**: revolucionários ou perversos? Disponível em: <http://pt.scribd.com/corponaarte/d/8665322-Os-Acionistas-Vienenses-Revolucionarios-ou-Perversos>. Acesso em: 20 jan. 2012.

SNYDER, A.F. Three kinds of dance film: a welcome clarification. *In*: **Dance Magazine**, v. 39, p. 34-39, 1965.

SORRELL, Walter. **"The growing awareness of movement”**, p. 287-293 from Dance in Its Time. New York: Columbia Univ. Press. 1986.

SPANGHERO, M. **A dança dos encéfalos acesos.** São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

TOMASELLO, Michael. **Origens culturais da aquisição do conhecimento**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

VASCONCELLOS, J. **Um olhar sobre o corpo que videodança.** Disponível em: <http://acervomariposa.com.br/vidbr/2012/02/02/um-olhar-sobre-o-corpo-que-videod anca/>. Acesso em: 01. mar. 2012.

VIEIRA, Ana Luiza Valdeira da Silva. **Teoria da relatividade combinatória**: os espetáculos de John Cage, Merce Cunningham e Robert Rauschenberg. Dissertação de Mestrado apresentado ao Programa de Estudos Ingleses e Americanos, Especialização em estudos Inter-Artes, Faculdade de Letras, da Universidade de Lisboa. Disponível em: <http://repositorio.ul.pt/handle/10451/5355>. Acesso em: 14 out. 2012.

VILODRE, Silvana Goellner; SOUZA, Edvaldo Couto. La estética de los cuerpos mutantes en las obras de Stelarc, Orlan y Gunter Von Hagens. **Opción, septiembre-diciembre**, año/vol. 23, n. 54, Universidad del Zulia Maracaibo, Venezuela, 2007.

WIENER, Norbert. **Cibernética e sociedade**: o uso humano de seres humanos. Traducción en portugués. São Paulo: Editora Cultrix, 1954.

WOSNIAK, Cristiane. **Dança, cine-dança, vídeo-dança, ciber-dança**: dança, tecnologia e comunicação. Curitiba: Ed. PPGCOM, 2006.

_____. **Dança, cine-dance, vídeo-dance, ciber-dance, dança, tecnologia e comunicação**. Dissertação de Mestrado apresentado ao Programa de Pós-Graduação de Comunicação e Linguagens, Faculdade de Ciências sociais aplicadas. Disponível em: <http://tede.utp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=23>. Acesso em: 10 out. 2012.

REFERÊNCIAS DA INTERNET

COIMBRA, Isabel. Disponível em: <http://www.portalabrace.org/vicongresso/territorios/Isabel%20Cristina%20Vieira%20Coimbra%20Diniz%20.%20A%20dan%E7a%20em%20cena%20no%20ciberespa%E7o.pdf>. Acesso em: 01 dez. 2012.

REGO. Disponível em: <http://www.portalanda.org.br/anais_2012/4/COMUNICACOES-ORAIS/ISA-REGO.pdf>. Acesso em: 01 dez. 2012.

_____. Disponível em: <http://www.portalabrace.org/vireuniao/historia/18.%20REGO,%20Isa%20Sara..pdf> Acesso em: 01 dez. 2012.

SANCHEZ. . Disponível em: <http://www.dfmc.ufscar.br/uploads/publications/4f05cf37ab4cc.pdf Acesso em: 01 dez. 2012.

SITE OI FUTURO. Disponível em: <http://www.oifuturo.org.br/cultura/programa.php?id=9674>. Acesso em: 01 nov. 2012.

TEKNOKULTURA. Revista online. Disponível em: <http://teknokultura.uprrp.edu/teknosphera/derived/Untitled-21.htm>. Acesso em: 01 out. 2012.

PARA A APRESENTAÇÃO DA DISSERTAÇÃO

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS - ABNT. Informação e Documentação - Referências - Elaboração: **NBR 6023**. Rio de Janeiro, ago. 2012, 24p.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS - ABNT. Informação e Documentação - Citações em Documentos - Apresentação: **NBR 10520**. Rio de Janeiro, ago. 2012, 7p.

ANEXO A: Ata de defesa da dissertação de mestrado

Ministério da Educação
Universidade Federal da Bahia
Programa de Pós-Graduação em Dança

ATA DE DEFESA DA DISSERTAÇÃO DE MESTRADO DA ALUNA

Isa Sara Pereira Rego

Aos dezoito dias do mês de janeiro de 2013, às 10hs realizou-se no Teatro Movimento da Escola de Dança da Universidade Federal da Bahia, a sessão pública de defesa da Dissertação: **"Corpos Virtualizados, Danças Potencializadas: Atualizações Contemporâneas do Corpociborgue"** apresentada pela aluna Isa Sara Pereira Rego que concluiu os créditos exigidos para obtenção do título de **Mestre em Dança**. A abertura da sessão foi realizada pela Profa. Dra. Gilsamara Moura, Vice-Coordenadora do Programa, a qual deu boas vindas aos presentes e passou a condução dos trabalhos à presidente da Banca Examinadora Prof.ª Dr.ª Ludmila Cecilina Martinez Pimentel que iniciou os trabalhos, convocando a banca constituída pelas seguintes Professoras Doutoras: Fátima Campos Daltro de Castro (PPGDança) e Maria Celeste de Almeida Wanner (PPGAV-UFBA). Após a apresentação do trabalho, a Banca Examinadora passou a arguição pública. Encerrada a arguição, as examinadoras deram o parecer final sobre a Dissertação, tendo sido a mesma **aprovada.** Proclamado o resultado pela Prof.ª Dr.ª Ludmila Cecilina Martinez Pimentel, presidente da Banca Examinadora, foram encerrados os trabalhos, e para constar eu, Ana Lúcia Soares da Conceição Araújo, lavrei a presente ata que assino juntamente com os membros da Banca Examinadora e os presentes. Salvador, 18 de janeiro de 2013.

Endereço: Av. Ademar de Barros, s/n Campus de Ondina
Salvador- BA CEP: 40170-110
Fone: (71)3283-6575 : (71) 3263-6581
E-mail: ppgdanca@ufba.br

Isa Sara Pereira Rego