



Licenciatura em Dança
UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA



DANA93

Dança e Culturas de Rede

Isabel Cavadas Valverde

UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
ESCOLA DE DANÇA
LICENCIATURA EM DANÇA

DANÇA E CULTURAS DE REDE
Isabel Cavadas Valverde

Salvador, 2016

UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA

Reitor: João Carlos Salles Pires da Silva
Vice-Reitoria

Vice-Reitor: Paulo César Miguez de Oliveira
Pró-Reitoria de Ensino de Graduação
Pró-Reitor: Penildon Silva Filho

Escola de Dança
Diretora: Dulce Lamego Silva e Aquino

Superintendência de Educação a Distância - SEAD

Superintendente: Márcia Tereza Rebouças Rangel

Coordenação de Tecnologias Educacionais CTE-SEAD

Haenz Gutierrez Quintana

Coordenação Administrativa CAD-SEAD

Sofia Souza

Coordenação de Design Educacional CDE-SEAD

Lanara Souza

UAB -UFBA
Licenciatura em Dança

Coordenador:
Prof. Antrifo R. Sanches Neto

Produção de Material Didático

Coordenação de Tecnologias Educacionais CTE-SEAD

Núcleo de Estudos de Linguagens & Tecnologias - NELT/UFBA

Direção geral
Prof. Haenz Gutierrez Quintana

Projeto gráfico
Prof. Haenz Gutierrez Quintana
Foto de capa: Thiago Andrade Santos

Equipe Design
Editoração / Ilustração
Edna Laize Matos da Silva
Vanessa Souza Barreto
Tiago Silva dos Santos

Equipe Audiovisual

Direção:
Prof. Haenz Gutierrez Quintana

Coordenação de estúdio:
Maria Christina Souza
Produção:
Letícia Moreira de Oliveira
Lana Denovaro Scott

Câmera / Iluminação
Maria Christina Souza;
Thiago Andrade Santos
Edição:

Maria Christina Souza
Michaela Janson
Jeferson Alan Ferreira
Imagens de cobertura:
Maria Christina Souza;
Thiago Andrade Santos.

Animação e videografismos:
Rafael Caldas
Trilha Sonora:
Lana Denovaro Scott



Esta obra está sob licença Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0: esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do seu trabalho para fins não comerciais, desde que atribuem o devido crédito e que licenciem as novas criações sob termos idênticos.

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca Universitária Reitor Macedo Costa
SIBI - UFBA

Valverde, Isabel Cavadas

V215 Dança e culturas de rede / Isabel Cavadas Valverde.
Salvador: UFBA, 2016.
67 p. il.

ISBN: 978-85-8292-097-8

1.Dança. 2. Corpo - Movimento.3. Fusão cultural – Internet (Redes de Computação). I.Universidade Federal da Bahia.
II.Superintendência de Educação a Distância. III.Título. CDU 793.3

Sumário

BOAS VINDAS	4
MINICURRÍCULO DO PROFESSOR	6
UNIDADE 1 – QUE DANÇAS? QUE CULTURAS DE REDE?	7
1.1 – Conceitos-práticas de dança como culturas massivas de rede	8
1.1.1 – Dança nas redes como culturas de divulgação de conteúdos/conhecimento	8
1.2. - Conceitos-práticas de dança como culturas artísticas de rede	26
1.2.1 – Dança em Rede como ambientes para criação e produção artística	27
Síntese da Unidade	40
UNIDADE 2 – ABORDAGENS ARTÍSTICAS E EDUCATIVAS À DANÇA EM REDE	41
2.1 – Processos artísticos e educativos coreográfico-tecnológicos	41
2.1.1 – Dançar e coreografar com/como corpos ciborgues, pós-humanos e sintéticos	42
2.1.2 – Novos processos criativos coreográfico-tecnológicos	48
2.2 – Configurações/formatos da dança em rede	50
2.2.1 – Dança/Performance telemática	52
2.2.2 – Dança como website interativo/reactivo	56
2.2.3 – Dança / Performance e instalação / ambiente virtual ou em realidade mista	59
REFERÊNCIAS	66

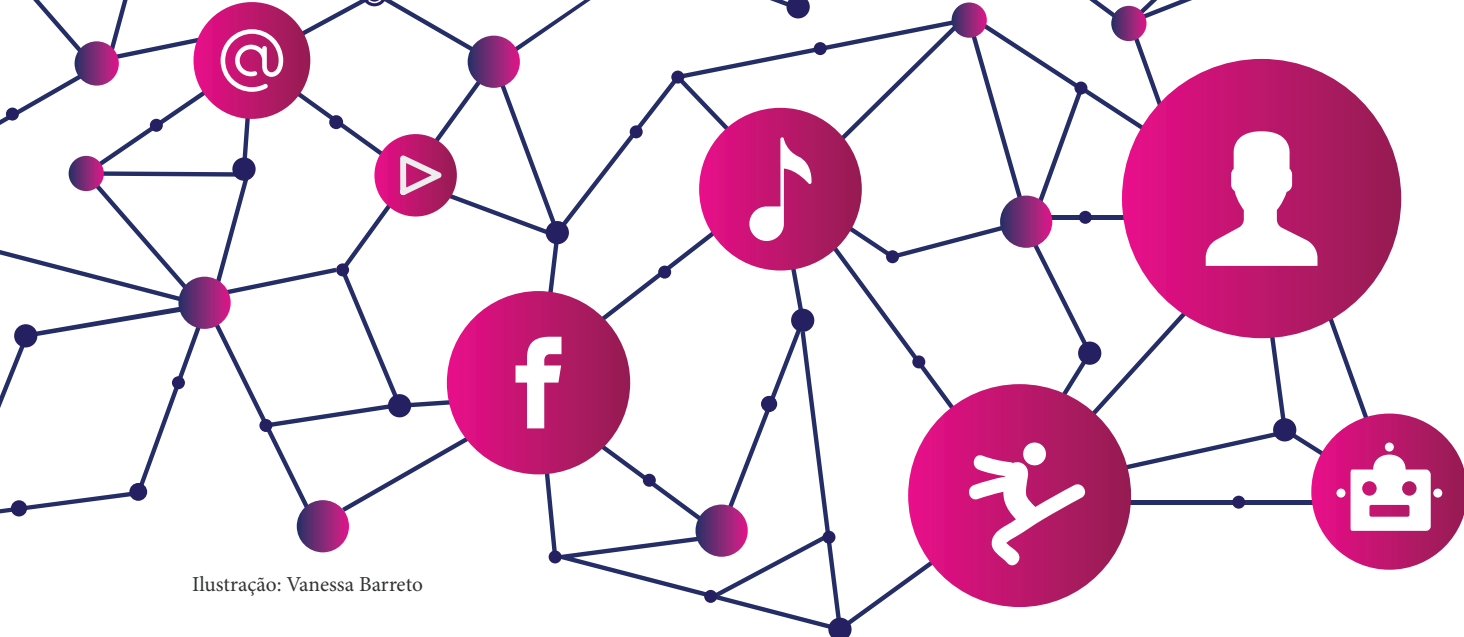


Ilustração: Vanessa Barreto

BOAS VINDAS

Sejam muito bem vind@s à disciplina Dança e Culturas de Rede!

Com o recente domínio transversal das tecnologias de informação e comunicação (TIC) na sociedade, cultura e vida cotidiana, nesta disciplina Dança e Culturas de Rede vamos abordar os principais vectores que caracterizam, por um lado a influência dos média de rede, particularmente a internet ou World Wide Web (WWW), sob a ótica da dança nos seus propósitos e atividades. Por outro lado, iremos discutir também a influência inversa que a dança representa para estas culturas.

A primeira questão que iremos discutir é a recente redefinição do que tradicionalmente se entende como dança, uma atividade realizada ao vivo em local físico (teatro, espaço público, sítio específico) por dançarinos e audiências presenciais. Como pode então a dança manter as suas características artísticas e socioculturais de criação e apreciação ao tornar-se media(tiza)da? Que desafios enfrenta a dança nas novas plataformas midiáticas disponíveis para a sua criação, produção e apreciação? Que abordagens se conjugam com estes meios? Com o acentuado sedentarismo provocado pelo computador assistimos a uma crise nas relações sociais presenciais. Pode a dança nas e como culturas de rede constituir um novo paradigma para uma reconfiguração da corporalidade? Como está o corpo implicado na interface com as máquinas inteligentes? E como pode, nesse caso, privilegiar o nosso desenvolvimento integral e a nossa inclusão sociocultural como cidadãos?

Para refletirmos criticamente as formas como a dança se vem integrando nas, constituindo e reinventando como culturas de rede, vamos diferenciá-la sob duas vertentes principais mas concomitantes. A primeira vertente é pautada por uma homogeneização cultural dominante característica da presente economia de mercado global e, uma segunda vertente crítica, é voltada para a riqueza da sua heterogeneidade, diferenciando povos,

regiões, sujeitos e suas culturas. Assim, identificamos o modo como a dança explora os ambientes mídia online, tanto como espaço de produção e divulgação massiva da dança que se realiza na realidade física, como na emergência de novos formatos e processos de criação artística-tecnológica, de colaboração, pesquisa e partilha de conhecimento, e desenvolvimento de comunidade. Esta presença multidimensional da dança no ciberespaço irá abranger redes e artistas a nível internacional, nacional e regional, com foco no contexto brasileiro e sua contribuição para o panorama internacional.

O conteúdo programático é organizado em duas unidades temáticas, por sua vez subdivididas em tópicos/atividades, conforme apresentado no *Sumário*. A dinâmica dos estudos/processo ensino-aprendizagem acontece via atividades de leitura de referências, visualização de vídeos, busca e partilha comentada de ligações internet/vídeos, imagens, textos, e participação ativa nos fóruns de discussão do Ambiente Virtual de Aprendizagem Moodle, de acordo com as propostas semanais no final de cada tema, contempladas no cronograma do curso.

Desejos de um estudo formidável a tod@s!

Prof^a Isabel Cavadas Valverde

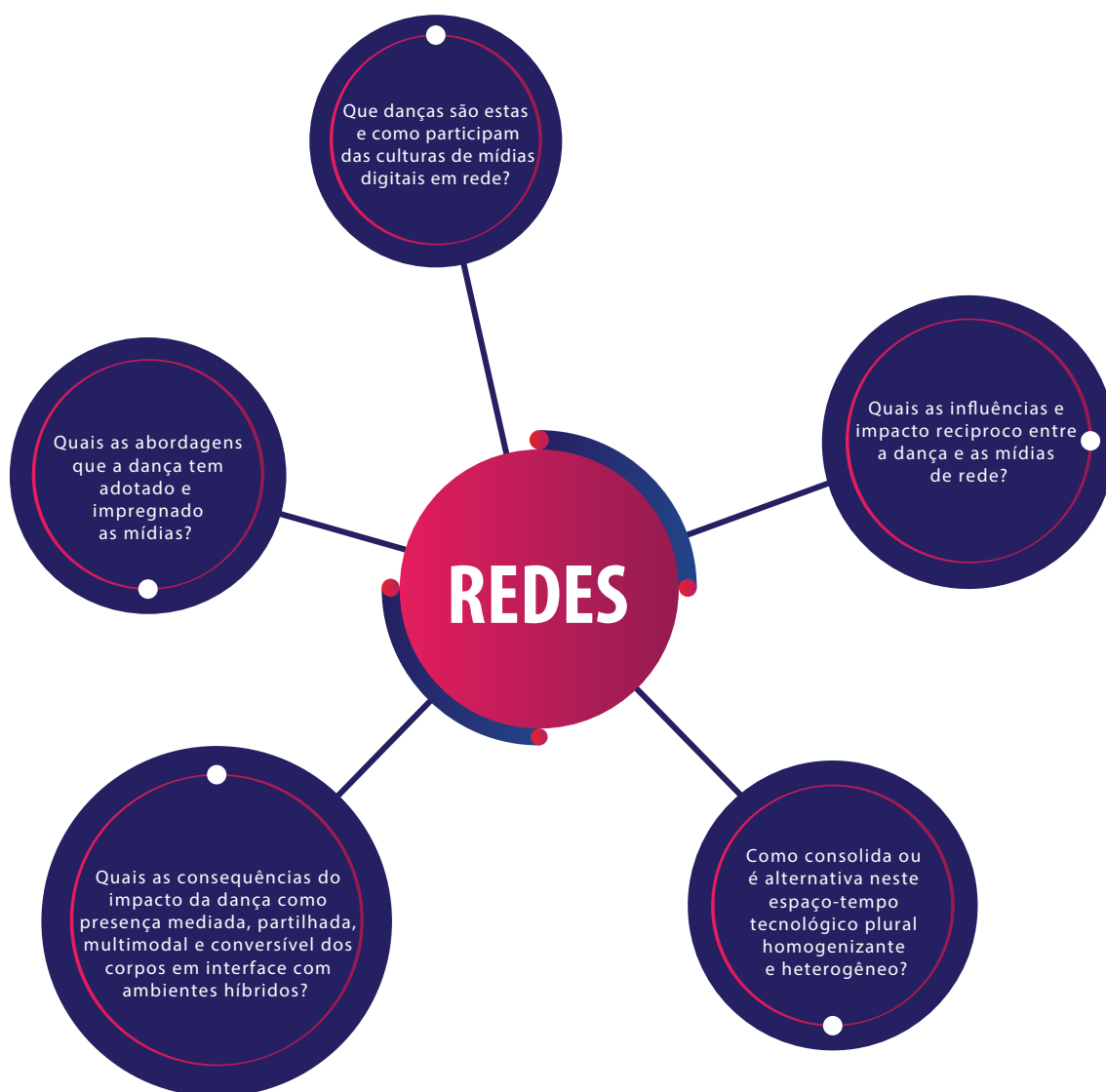
Mini currículo do Professor

Sou performer, coreógrafa, professora e pesquisadora transdisciplinar. Doutorada em História e Teoria da Dança (UCRiverside, EUA), mestre em Artes Interdisciplinares (Inter-Arts Center/SFSU, EUA), diplomada em Nova Dança (SNDD/AHK, PB), e licenciada em Dança (FMH/UTL, PT). Realizei dois pós-doutoramentos em Danças e Tecnologias, coordenando o CAT/IHSIS, Centro para as Artes e Tecnologias, e associada ao VIMMI/INESC-ID/IST (BPD/FCT 2005-2011, PT). Desde 2011 sou investigadora associada do Grupo de Agentes Inteligentes e Personagens Sintéticas (GAIPS/INESC-ID/IST, PT) e desde 2013 do Centro de Investigação em Artes e Comunicação (Pólo CIAC/UAberta, PT). Presentemente realizo pós-doutoramento no Programa de Pós-graduação em Dança (PPGDança/UFBA, CAPES), associada às linhas de pesquisa Processos e Configurações Artísticas em Dança e Dança Corpo Cognição, coordenando o Laboratório Mocap. Lecciono Educação Física, Dança, Dança-tecnologia, Interfaces Humano-Máquina, Contacto Improvisação e Danças somáticas e tecnológicas, em escolas e universidades públicas, privadas e de iniciativa independente. Autora da tese/livro *Interfaces Dança-Tecnologia: um quadro teórico para a performance no domínio digital* (FCG/FCT, 2010), traduzida do inglês. Fundadora e coordenadora das Posthuman Corporealities – Network Festival Symposium e do Festival Danças Híbridas – Contacto Improvisação e Práticas Somáticas. Desenvolvo prática artística em dança somática e tecnológica como pesquisa e participo e publico em revistas on-line e reuniões científicas internacionais em torno da *corporeidade* na condição pós-humana.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7087838068339552>

UNIDADE 1 – QUE DANÇAS? QUE CULTURAS DE REDE?

Neste estudo da presença e concepções da dança nas e como culturas de rede propomos discutir articulações para a situar:



A ideia é de conhecermos e compreendermos as culturas de rede através dos modos como a dança as integra, forma e transforma nas suas atualizações em múltiplas modalidades e configurações.

1.1 – Conceitos-práticas de dança nas/como culturas massivas de rede

Objetivos

A compreensão e questionamento na aquisição de conhecimentos e tornada da presença e contribuições da dança como parte integrante de diferentes tipos de culturas de rede, e suas principais características homogenizadoras e de diferenciação, com ênfase nas culturas regionais e locais.

O desenvolvimento das capacidades de expressão oral, escrita, visual e audiovisual nos exercícios e atividades proposta fórum semanal, com vista a um posicionamento subjetivo acerca dos conteúdos abordados tendo em conta o seu contexto e atividade(s) de dança.

O desenvolvimento da capacidade de reflexão crítica de argumentação em diálogo e metadiálogo nas situações de escrita cooperativa e colaborativa no fórum de discussão e outras atividades propostas.

1.1.1 – Dança nas redes como culturas de divulgação de conteúdos/conhecimento

Após a disciplina *Introdução à Educação em Dança a Distância*, onde abordamos os principais conceitos, ambientes e aplicativos de produção e comunicação de conhecimento/conteúdos a utilizar e explorar como nova modalidade educacional, iniciamos agora o estudo crítico da Dança no ambiente digital globalizado pela economia de mercado capitalista em sua vertente tecnologizada, como Cultura de Rede. Assim, nas temáticas deste tópico vamos perspectivar as Culturas da Rede sob a óptica da Dança como divulgação e entretenimento global, educação e formação de comunidades plurais.

Proponho que partamos das danças que mais facilmente chegam até nós via redes sociais e mídias de massa. Como todas as artes e atividades humanas no mundo globalizado pelas TIC, a dança vem integrando e formando ativamente as culturas mídia em rede, com a sua intensa e múltipla presença na internet, particularmente a rede mundial de computadores ou *World Wide Web (WWW)*. Por certo, na vossa interação cotidiana com a internet, pelo celular ou computador, para além da TV, tem por hábito visionar,

partilhar e comentar com os amigos e/ou familiares, vídeos, fotos e textos, de variadíssimos tipos de eventos de dança, através das redes sociais, como o Facebook, YouTube, ou Google+, Instagram, WhatsApp, Skype, Messenger, e muitas outras de forma mais ou menos aberta.

Mesmo antes destas plataformas, provavelmente muitos de vocês já participavam e continuam a participar nestas redes comunicando por e-mail e chatrooms, escrevendo comentários sobre danças que experienciaram ao vivo ou na internet, entre muitos outros assuntos. Em outras plataformas mais sofisticadas, mas de acesso gratuito, como o ambiente social virtual 3D Second Life®, habitado por avatares, a dança é a atividade mais concorrida como forma de entretenimento em inúmeras discotecas virtuais onde que é possível presenciar e experienciar inúmeros estilos de dança urbana/de salão.

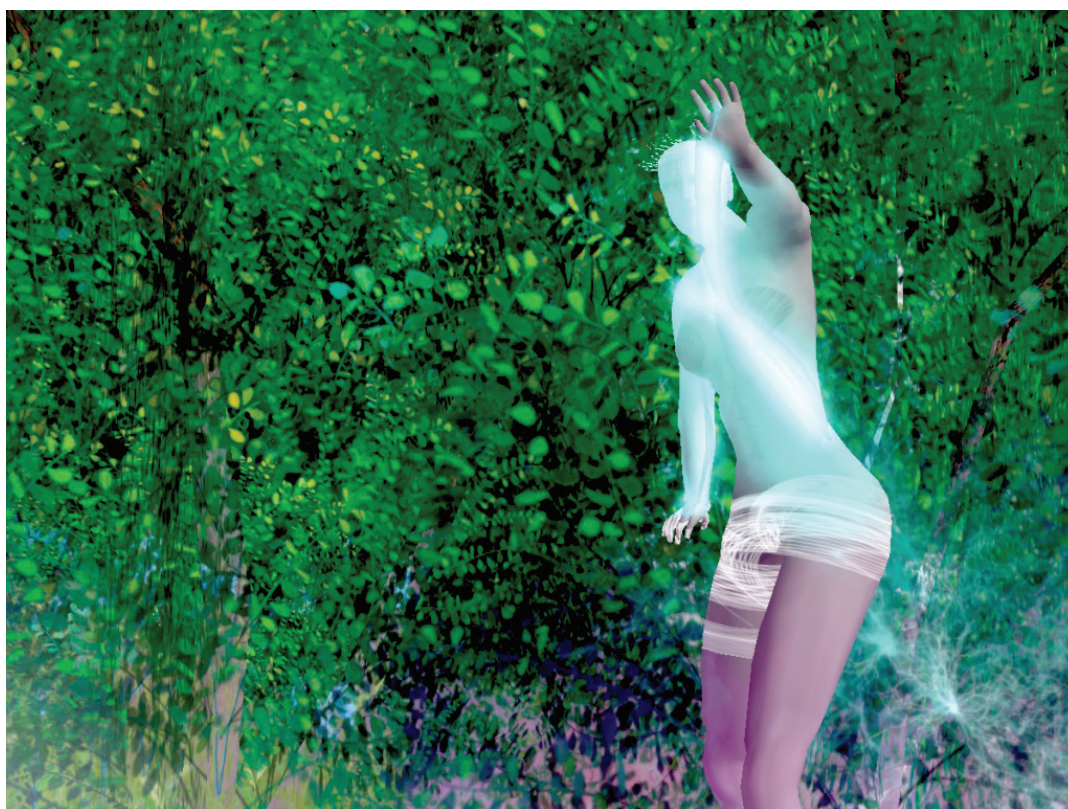


Figura 1 - Captura de tela de avatar Janjii Rugani na “Dança dos elementos em Julho de 2016 © Isabel Valverde



Glossário

Avatar *sm.*

É a nossa representação no espaço virtual ou digital, através da qual interagimos com esse espaço e os seus elementos ou outros avatares. Ainda que se tenha tornado costume chamar avatar apenas a personagens virtuais/sintéticos que habitam os videojogos e os mundos virtuais, qualquer representação da nossa presença e ação neste espaço toma essa designação. Assim, a seta do rato é a forma mais simples de avatar, passando por imagens bi-dimensionais até às tridimensionais e mais complexas das personagens destes mundos.

Daí que é importante percebemos que esta atividade lúdica, criativa e artística é desenvolvida de modo transversal por todo o tipo de entidades, desde o cidadão comum até organizações, instituições, companhias, e empresas com diferentes escalas e diferentes propósitos, semelhante ao que acontece na nossa realidade física.

Consideramos que esta recente permeação da dança com os ambientes tecnológicos tem por base uma concepção e produção em dança em que a interface corpo-ambiente, neste caso híbrido físico-virtual tem um papel preponderante no fazer e apreciar da própria dança, sendo mais que o local onde acontece. (KATZ; GREINER, 2010).



Glossário

Rede *sf.*

1. Tecel Entrelaçamento de fios, cordões, arames etc., formando uma espécie de tecido de malha com espaçamentos regulares, em quadrados ou losangos, relativamente apertados, que se destina a diferentes usos;
2. *por ext*: Qualquer objeto feito desse trabalho de malha.
3. Dispositivo feito em tecido de malha, usado para apanhar peixes, borboletas, pássaros etc.
11. Qualquer estrutura ou conjunto que se assemelha a um sistema reticulado;
13. Conjunto de meios de comunicação ou de informação (telefone, rádio, televisão) que, por sua estrutura, se assemelha a uma rede;
20. Conjunto de instituições educacionais que oferecem ensino à população;
23. *inform*: Sistema interligado de computadores, para comunicação e troca de dados;
24. V internet.

EXPRESSÕES

Rede local, Inform: rede de computadores estabelecida em espaço físico limitado, especialmente para a transmissão de dados a curta distância.

Rede mundial de computadores, Internet: reunião de computadores ligados à internet que trocam dados e mensagens mutuamente. Sigla: WWW.

ETIMOLOGIA: lat. *retem*.



Glossário

Mídia sf.

1. *Comun*: Toda estrutura de difusão de informações, notícias, mensagens e entretenimento que estabelece um canal intermediário de comunicação não pessoal, de comunicação de massa, utilizando-se de vários meios, entre eles jornais, revistas, rádio, televisão, cinema, mala direta, outdoors, informativos, telefone, internet etc.

5. *Comun*: Suporte e base tecnológica usados para registrar informações como CD, CD-ROM, DVD etc.

EXPRESSÕES:

Mídia digital, *Publ*: aquela que veicula mensagens através dos canais digitais, como iPod®, e-mail, website etc.

Mídia eletrônica, *Publ*: aquela que utiliza veículos como o rádio, a televisão, o cinema etc.

Mídia impressa, *Publ*: aquela que utiliza veículos como revistas, jornais, malas diretas, informativos etc.

ETIMOLOGIA: ingl. *media*.



Glossário

Internet sf.

Inform: Rede remota internacional de ampla área geográfica que proporciona transferência de arquivos e dados (em tempo real), juntamente com funções de correio eletrônico para milhões de usuários ao redor do mundo; *net*, rede, *web*.

ETIMOLOGIA: ingl. *internet*.

Fonte: MICHAELIS, c2016. Em: <http://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=rede>

Neste ambiente, maioritariamente concebido ou apropriado para a economia à escala global, predominam os vídeos comerciais voltados para a homogeneização dos gostos da cultura popular de rede. Aqui somos todos tomados como usuários destes média, consumidores dos produtos de mercado do sistema capitalista global. Para nos mantermos conectados, agora predominantemente por estes meios, experienciamos a necessidade de uma constante adaptação aos seus novos aplicativos/ambientes e à sua atualização, os quais estabelecem as regras do jogo interativo. Ou seja, a forma como comunicamos uns com os outros e interagimos com o conteúdo informativo, incluindo a produção de conteúdos caseiros, muitas vezes com os comerciais como pano de fundo. Há quem faça tudo para se sentir incluído, ser famoso e, de preferência, quem sabe, enriquecer. E, de um modo geral, assumimos que a monitorização, como o GPS, pela partilha de todos os possíveis dados da nossa atividade e movimento que possam ser extraídos dos nossos dispositivos, faz parte dessas regras e, que recusá-las significa ficarmos fora do barco, incomunicáveis, excluídos socialmente.

Ora, no entanto, quem possua o conhecimento e a compreensão, como a que você adquiriu na disciplina anterior, acerca da economia de mercado e o modo como controla e explora estes ambientes sociais de rede, percebe que para serem legais, perante as leis e princípios que governam a internet como um espaço democrático, eles têm de contemplar opções que permitam aos sujeitos escolher aquilo que desejam ou não partilhar e em que escala o fazer. Por exemplo, no Facebook, existem opções para constituir grupos fechados/privados ou públicos, semelhante às contas e postagens que podem ser públicas, acessíveis apenas para os amigos ou mesmo só para nós. É com respeito a estas e outras questões culturais e sociais que a arte e a dança que não de entretenimento se questiona e propõe posicionamentos sob a forma de linguagens e poéticas críticas e alternativas, que iremos abordar na próxima aula.

Passamos então a contemplar exemplos de culturas de dança massiva na rede e os respectivos ambientes adequados aos seus propósitos, ainda que, como constatamos, tudo se mistura nestes canais cibernéticos. Ainda assim, a cultura de dança popular ou urbana é aquela que se encontra em maior escala em vídeo nas redes sociais como o YouTube, como categoria de Entretenimento pela música de dança, enquanto a cultura de dança contemporânea profissional e experimental, marginal ou de grupos minoritários tende a optar por canais em redes com melhor qualidade de imagem como o Vimeo.

Em termos de presença generalizada e transversal na rede encontramos também os websites, blogs, e portais, desde cidadãos individuais a empresas multinacionais, incluindo as que são proprietárias dessas redes e ambientes globais que frequentamos diariamente como membros, como o Google e o Facebook.

Como exemplo icônico da cultura de massa da dança pop na rede social YouTube pelo canal Music Television (MTV) escolhemos o registro video da cantora e dançarina Beyoncé com a canção e dança “Single Ladies” na performance de 2009 para o MTV Video Music Award (VMA), provavelmente do conhecimento de todos. Curiosamente, este video foi (re)publicado a 24.08.12016 e atingiu 425,708 visualizações à data de acesso a 26.09.



Figura 2 - captura de tela do video ‘Single Ladies’ na performance 2009 VMA por Isabel Valverde

E como exemplo peculiar de video caseiro como comentário tornado viral ao vídeo original de Beyoncé, escolhemos “Baby Dancing - Beyoncé - Single Ladies (Put A Ring On It) Official” ou “Ava’s Single Lady (Put A Ring On It)”, dirigido por Ginger Cunningham, criado com Windows Movie Maker pelo canal Sevak Dasadarian e publicado a 27.07.2009, com 6,587,963 visualizações à mesma data de acesso.

Este vídeo é um exemplo fortíssimo de como a dança associada à música popular e de caráter sexualizado, visualizada nestas mídias de massa, neste caso ampliando o poder da TV, tende a ser corporalizada principalmente pelas crianças de tenra idade expostas a ela.

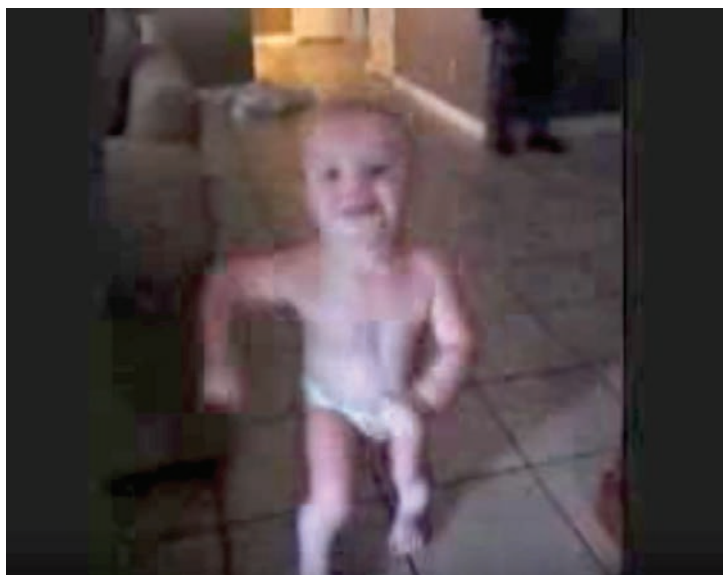


Figura 3 - captura de tela de vídeo “Ava’s Single Lady (Put A Ring On It)” © Isabel Valverde

Entretanto, com o aparecimento de alguns robôs humanoides no mercado começaram também a aparecer versões, como esta do robô NAO para o tema “Single Ladies” pelo canal de Sarang Karwal, com 248,169 visualizações a 10/11/2016.

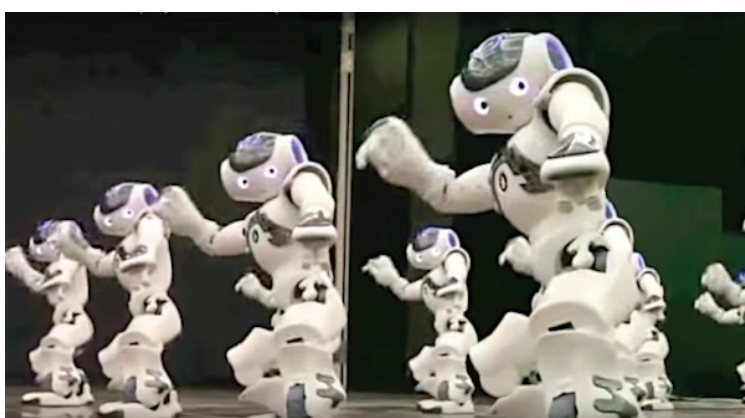


Figura 4 - Captura de tela do video “Nao Robots Dancing together.All the single ladies” por Isabel Valverde

Para percebermos ainda melhor o impacto da música de dança pop de entretenimento, através de canais como o YouTube, não posso deixar de mencionar o vídeo “Evolution of dance”, do comediante Judson Laipply. Este vídeo, ainda que publicado em 2006, em 2010 continuava a ser o mais visualizado de sempre atingindo 297.151.283 visualizações em 26.09.2016. Entretanto o autor já publicou mais duas versões “Evolution of dance 2” em 2009 e “Evolution of dance 3” em Abril deste ano, marcando o décimo aniversário do primeiro, com respetivamente 23.496.328 e 403.472 visualizações na mesma data de acesso.



Figura 5- captura de tela do video *Evolution of dance*, por Judson Laipply no Youtube por Isabel Valverde

Também com este êxito foi elaborada uma versão de dança para o robô NAO pelo canal Amazel, com 1,683,849 visualizações à mesma data.



Figura 6- Captura de tela do video YouTube “Evolution Of Dance by NAO Robot” por Isabel Valverde

Como referência última de êxito global de música de dança mais recente, agora abrangendo a produção asiática, temos o grupo SPY com tema “Gangnam Style” do seu canal officialspy, atingindo 2,681,250,267 visualizações à mesma data. Semelhante às criações anteriores derivadas de vídeos originais, entre variadíssimas versões apareceu esta para o NAO pelo Grupo HRI Pop Research da Universidade de Canterbury, Nova Zelândia, com 1,037,766 visualizações. O aumento substancial do número de visualizações das propostas mais recentes demonstra o crescimento do impacto deste meio na cultura de entretenimento de massa a nível global.



Figura 7 - Captura de tela do vídeo “PSY - GANGNAM STYLE M/V” por Isabel Valverde

Também em desenvolvimento estão as danças populares/urbanas, como o Hip Hop, dançadas por avatares, como exemplifica o evento “StreetDance Party” no Second Life® pela companhia MADABOUTDANCE, organizada pelo The Brave Colab Evolution LEA29, e coreografia de Isa Seppi (avatar Janjii Rugani).



Figura 8 - Captura de tela do machinima de “StreetDance Party” por Isabel Valverde



Atividade

Consultar **Atividade 1** no Moddle
Visionar os vídeos abordados:

"Single Ladies" na performance 2009 VMA
<https://www.youtube.com/watch?v=dJo7tGG8sRE>

"Ava's Single Lady (Put A Ring On It)"
<https://www.youtube.com/watch?v=mk42wSXXGq8>

"Evolution of dance"
<https://www.youtube.com/watch?v=dMH0bHeiRNq>

"Evolution of dance 2"
<https://www.youtube.com/watch?v=inLBPVG8oEU>

"Evolution of dance 3"
<https://www.youtube.com/watch?v=aoRImp99ci8>

"Nao Robots Dancing together. All the single ladies"
<http://www.youtube.com/watch?v=vgEFC8Eb6i4>

"Evolution Of Dance by NAO Robot"
<https://www.youtube.com/watch?v=2laujomh0JY>

PSY - GANGNAM STYLE M/V
<https://www.youtube.com/watch?v=9bZkp7q19f0>

Nao Robot Dances Gangnam Style
<http://www.youtube.com/watch?v=51vQo-imc4Q>

StreetDance Party Final
<https://vimeo.com/189323541>

Estes exemplos servem para caracterizar a cultura de dança social popular na rede, na sua forma de cultura de massa propagada a partir de canais TV como o MTV agora ampliados nas TIC. Quero salientar as dimensões virais, principalmente do que podemos designar por vídeos caseiros. Estes vídeos demonstram o impacto generalizado desta cultura globalizada tornada participativa com a Web 2.0, incluindo por igual cidadãos comuns e profissionais da indústria do entretenimento como usuários que, desta forma, suplantam as empresas comerciais e atingem notoriedade.

Atenção:

A rede YouTube, assim como a Vimeo, abarcam todo o tipo de vídeos com todo o tipo de propósitos, e não apenas de entretenimento. Estes propósitos incluem filmes e documentários, e vídeos de registo de danças ao vivo em espetáculos ou aulas de treinamento, videodança ou dança telemática. Esta última modalidade abordaremos na próxima unidade.

O carácter participativo ou interativo, tornado colossal pela rede internet, deve-se em grande parte ao aumento exponencial do uso do computador, concebido como interface física e gráfica (GUI - Graphical User Interface) para a comunicação entre sujeitos e interação com a informação através de protocolos e aplicativos. Com o desenvolvimento das TIC e da internet, que evoluiu da WWW para a Rede ou Web 2.0, maiores possibilidades interativas passaram a integrar a comunicação online. Com esta nova acessibilidade e inclusão, principalmente através das redes sociais, que passaram a incluir os média audiovisuais, ficamos a perceber o seu impacto transversal, influenciando principalmente os jovens e crianças expostas a ela.



Questionamentos

Consultar o **Tópico 1.1.1** Pergunta 1 no Moodle
Elaborar um pequeno texto de resposta às questões:

- Qual a sua experiência com a dança na internet?
- Em que ambientes de rede costuma ver dança ou procurá-la?
- Com que fim você acede à informação veiculada nestes ambientes interactivos?
- Costuma contribuir com likes, comentários e partilhas?
- Você é também um produtor de conteúdos de dança?
Caso afirmativo, que tipo de conteúdos cria e como os divulga/publica na rede?

Passamos agora a observar alguns exemplos de outras redes sociais e profissionais dedicadas especificamente à divulgação da dança como acontecimento no mundo físico com carácter global, regional, nacional e local.

Encontramos a Global Dance Network / Rede Global de Dança como um grupo público no Facebook. Na informação sobre o grupo você pode ler apenas em inglês, que aqui traduzo:

“A ideia do grupo é a de criar uma rede para os dançarinos por todo o mundo. Convida todos os teus amigos dançarinos para que este grupo se torne tão grande quanto possível. O propósito do grupo é que todos postemos informação sobre audições, oficinas, espetáculos, festivais, etc., para todos os estilos de dança no mundo mundo inteiro. Isto significa que este lugar não é para vender roupa, sapatos ou outros itens. Por favor respeite isto, se não será removido do grupo. Vamos focar na art não nos adereços.” (Tradução do inglês pela autora) <https://www.facebook.com/groups/181253168587620/>



Figura 9 - foto de capa do grupo público Facebook Rede Global de Dança (Cortesia de Michael Tang Pedersen) <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10152106334340974&set=gm.708213452558253&type=3&theater>

Após juntar-me ao grupo, contatei enviando mensagem, pedindo permissão para usar a foto de capa pelo seu autor Michael Tang Pedersen, um dos responsáveis, e obter mais informações acerca do mesmo. Obtive a seguinte resposta nesse dia:

“Este grupo criado, em 2011, tem tido muito sucesso com mais de 8000 membros e a adesão de novos todos os dias, aumentando também número de partilhas.”

Apesar do seu contentamento pelo crescimento rápido, Pedersen pensa que “o tempo e/ou o propósito deste grupo está a acabar. Penso que o tempo para todas as mídia sociais como as conhecemos está a acabar. Há cada vez mais ruído na rede e é difícil navegar por toda a informação que obtemos por fontes diferentes. Temos urgência para algo mais simples.” (mensagem enviada pelo facebook, tradução da autora)

Não posso deixar de incluir uma das postagens recentes, como exemplo de utilização deste grupo para divulgar eventos de dança no mundo. Neste caso sobre uma aula de dança semanal de Dança Moderna-Jazz por Tatiana Diara em Nuremberga.



Figura 10 - Foto postada na rede global de dança a 26.09.2016 (Cortesia de Tatiana Diara)

Ao pedir permissão para publicar a foto a Tatiana aceitou e, ao perguntar-lhe se era sua ela respondeu que a encontrou no Google e que era livre. Achei curiosa mas compreendi a sua escolha pela personagem retratada ser uma criança bem forte e asiática, exibindo skills incríveis de flexibilidade e salto. É que, na procura de impacto e atenção, um corpo diferente dos que fazem parte do típico contexto de dança com corpos esbeltos, assim como a diferença cultural, como é o caso, é o que funciona melhor. A única familiaridade, que ainda exalta mais o contraste, é a incrível virtuosidade técnica que este jovem revela.

Já numa escala regional que nos diz mais respeito, encontramos a rede de dança <http://movimientolaredsd.ning.com/>, criada pela em associação com a Idança , após uma colaboração de 7 anos. É uma rede de redes de dança onde são destacados como membros, para além das mencionadas, a Associação Cultural Panorama (Brasil), a <http://arqueologiasdelfuturo.com> (Perú), e a Red de Danza del Estado Bolívar . Tem mais de 5.000 membros, é apoiada pela Embaixada de Espanha no Brasil, Centro Cultural de São Paulo, o Prince Claus Fund, Hivos, e tem o patrocínio da Petrobras. Passo a citar a informação disponível sobre esta rede em Português, Espanhol e “portunhol” pela sua importância no panorama da América do Sul. Quero salientar o seu propósito de agrupar profissionais e organizações de dança que, deste modo, podem conectar-se, criando uma página para divulgar as suas atividades, tomar conhecimento do que fazem outros profissionais, assim como procurar colaborações e participação em eventos. Esta é uma característica comum das redes de divulgação e de criação de comunidade e conhecimento constituída por profissionais de dança.

“Neste tempo, a RSD se tornou um dos mais representativos organismos de organização dos artistas da dança contemporânea na América do Sul e se expandiu, em conexão com outras importantes redes profissionais. Através de múltiplas atividades de intercâmbio a rede criou uma teia de pessoas que precisavam estar mais conectadas no seu cotidiano e com espaços cada vez mais compartilhados. No idanca.net, que começou como um pequeno fanzine e hoje se tornou o veículo de referência para dança contemporânea em língua portuguesa na internet, era a hora de tornar acessível uma ferramenta que desse voz e conteúdo pessoal aos mais de 20 mil leitores que mensalmente visitam o portal. E uma grande parte dos leitores do idanca.net já era membro ou tinha interesse em se conectar com a RSD.

Semelhante a uma rede social com todas as facilidades das mais populares redes, como facebook, orkut ou my space, no entanto, “com uma fundamental diferença: movimiento.org é dedica à dança e ao pensamento sobre dança. Quem faz, produz, assiste a, pesquisa, estuda ou simplesmente gosta de dança tem agora uma rede de profissionais onde pode ter seu próprio blog, publicar notícias, vídeos, fotos, divulgar seus eventos e participar de chats e discussões. Tudo gratuitamente e sem fronteiras espaciais.”

Em <http://movimientolaredsd.ning.com/>

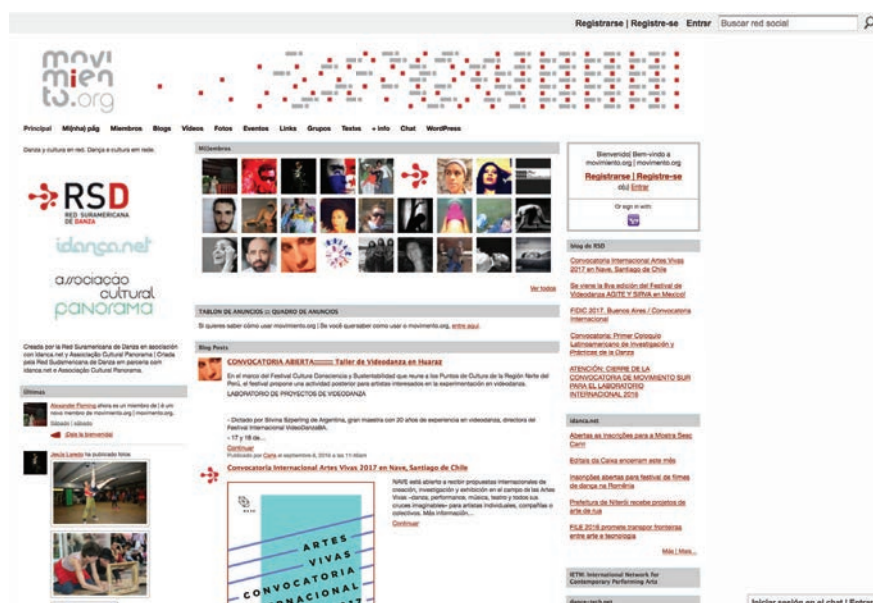


Figura 11 - Captura de tela pagina inicia da rede Movimiento <http://movimientolaredsd.ning.com/> por Isabel Valverde

A mensagem na página da rede +info instiga a participação ativa dos usuários:

“Use a rede para compartilhar tudo que vc faz em dança, conhecer pessoas, debater temas. O espaço é seu, Além do mais você pode criar ou participar dos grupos de trabalho e ficar ligado nas atividades da rede e do idanca na região. Para crescermos juntos, convide seus contatos, é muito fácil.” em <http://movimientolaredsd.ning.com/page/2358986:Page:13921> (RED SURAMERICANA DE DANZA, c2016).



Figura 12 - Captura de tela de parte da página da rede idança por Isabel Valverde em <http://idanca.net/>

Como característica da diversidade de propósitos e temáticas que integram estas redes de dança, a idança abrange notícias, textos e mídia audiovisual nas temáticas:

- Arte e ensino,
- Artes híbridas,
- Corpo e política,
- Corpo e tecnologia,
- Curadoria e crítica,
- Dança na rua,
- Processos criativos,
- Produção e gestão cultural.

No entanto, notamos que não existe ainda nenhuma publicação para as artes híbridas. Será que essa ausência denota uma vontade da rede ainda recente para divulgar informação de produções ou outros conteúdos destes tipo? Ou será pelo fato de ser uma vertente inter e transdisciplinar ainda pouco desenvolvida nesta região?

Revelando uma vitalidade e diversidade no aprofundamento de saberes de forma coletiva, a rede idança.net lançou dois outros websites: o idanca-txt e o wikidança.

Enquanto o idanca-txt contém textos com colunistas, crítica, entrevista, e temas, o wikidança oferece informação pelos próprios participantes sobre a atividade de dança em diversas categorias, independentemente destas atividades serem ou não realizadas com ou para a rede ou as mídias digitais.



Figura 13 -- Captura de tela da página principal do website Wikidança da rede Idança por Isabel Valverde em http://www.wikidanca.net/wiki/index.php/P%C3%A1gina_principal

Categorias:

- Artistas,
- Companhias
- Espetáculos,
- Instituições,
- Regiões

Inclui também informação de tempo e números de acessos: “Esta página foi modificada pela última vez às 19h46min de 13 de junho de 2014.” (de notar que está parada há dois anos). Esta página foi acessada 519 403 vezes.

Como mais um exemplo, neste caso de rede social dedicada à dança-tecnologia à escala internacional, encontramos a <http://dance-tech.net/>. Esta rede dedica-se especificamente à divulgação de atividades desenvolvidas com e para os média digitais e em rede por artistas e produtores. Note o extenso sumário de temáticas/categorias abordadas, desde as páginas dos membros (My Page and stuff), festivais, residências, entrevistas, canal de TV e YouTube, comunidade, apoiantes mensais, blogs, grupos, fóruns, vídeos, fotos e outros.

Semelhante à Rede Global de Dança, apesar da sua abrangência e representação deste campo artístico com mais de 5000 membros, é de lamentar que apenas esteja configurado para a língua inglesa. Desta forma a plataforma torna-se contraditória na sua intenção de abrangência global, tornada restritiva a artistas e interessados de outras e nacionalidades que não dominem o inglês. Por outro lado, a mesma crítica pode ser dirigida à rede Movimiento e Idança no que respeita à exclusividade da língua portuguesa e espanhola.

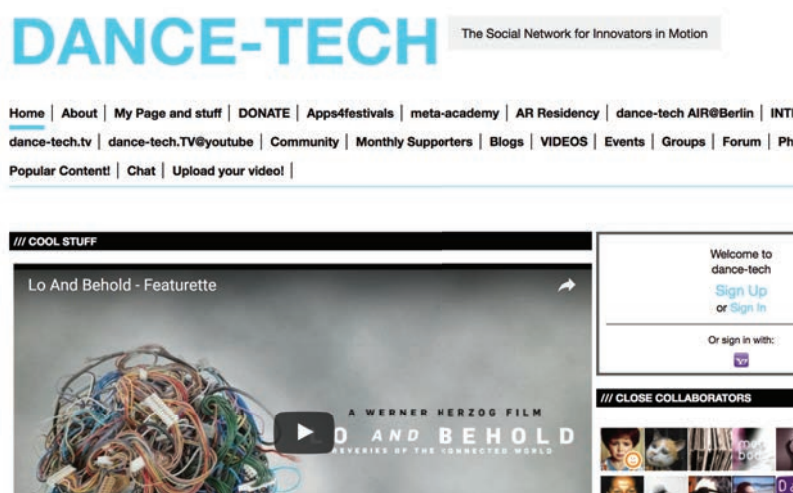


Figura 14 - Captura de tela de parte da página inicial da rede social dance-tech.net por Isabel Valverde em <http://dance-tech.net>

Por último, apresentamos um exemplo de rede como website para divulgação de informação e criação de um mercado de trabalho para a dança a solo da iniciativa de um grupo de artistas de dança de Belo Horizonte com a direção de Priscila Patta. Constituída há menos de um ano, as actividades concentram-se em três ações: Mostra Sola de Dança, Mostra Sola de Vídeo-Dança e Mostra Feminina de Dança Paulista desta forma contribuem para o desenvolvimento deste formato de dança no estado de São Paulo, no Brasil e no mundo. Queremos salientar a preocupação de incluir informação em língua portuguesa, espanhola e inglesa, proporcionando uma maior abrangência de artistas e de público que a visite.

Semelhante à generalidade das redes, a Rede Sola de Dança possui também uma página no Facebook com o mesmo nome, o que ainda torna o seu acesso mais massivo.

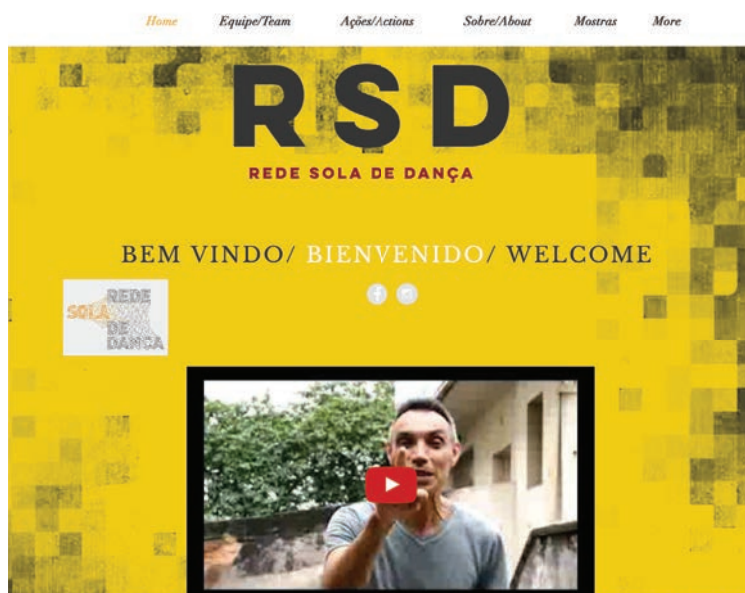


Figura 15 – Captura de tela do parte da página inicial da Rede Sola de Dança por Isabel Valverde em <http://www.redesoladedanca.com>



Atividade

Consultar **Atividade Fórum de Discussão 1** no Moddle:
Reflexão e discussão no fórum Moddle de exemplos de atividades e sua interligação

Exercício:

Proponho a busca de outros exemplos que representem a dança como cultura massiva da dança na rede e suas características, de preferência nacional, regional e local, e a escolha de um ou dois para partilhar e justificar as suas escolhas. A nomeação das suas características.

1.2. - Conceitos-práticas de dança nas/como culturas artísticas de rede

Objetivos

A compreensão e questionamento na aquisição de conhecimentos em torno da presença e contribuições da dança como integrante e transformadora das culturas artística de rede, e suas principais teorizações.

O desenvolvimento das capacidades de expressão oral, escrita, visual e audiovisual nos exercícios e atividades proposta fórum semanal, com vista a um posicionamento subjetivo acerca dos conteúdos abordados tendo em conta o seu contexto e atividade(s) de dança.

O desenvolvimento da capacidade de reflexão crítica de argumentação em diálogo e metadiálogo nas situações de escrita cooperativa e colaborativa no fórum de discussão e outras atividades propostas.

1.2.1 – Dança-tecnologia em Rede como ambientes para criação e produção artística

Para essa discussão tomamos a dança como forma de Arte realizada na e para a rede na produção de conhecimento colaborativo inter, multi e transdisciplinar. Trazemos conceitos e categorias teorizadas e dançadas por pesquisadores (as) nesta área específica que dialogam reflexivamente com teorias de outros domínios da arte e tecnologia, ciências humanas e sociais, assim como ciências exatas.

Se compararmos com outras artes, a dança, como atividade artística contemporânea também imbricada com as tecnologias comunicativas constituintes da rede internet, tem explorado as suas potencialidades interativas e de comunicação a distância. Estas experiências, propostas e desenvolvimentos artísticos na dança levaram à formação de um terreno específico e géneros com diferentes designações e categorias fruto de diversas teorizações pelos seus próprios protagonistas e estudiosos dedicados ao seu estudo.

Quero chamar aqui sua atenção para o acentuar da atitude crítica sobre a cultura e sociedade como uma característica importante do papel da dança e todas as artes contemporâneas do seu tempo. Esta atitude ou posicionamento, neste caso refletindo sobre as próprias culturas de rede, é então expressa quer pelas danças elas mesmas quer pelos textos que as acompanham e teorizações mais agramentes sobre esta atividade. Esta mudança reflete as alterações comunicativas e expressivas drásticas trazidas pela multiplicidade de linguagens envolvidas por estas mídias de rede e, com elas, a emergência de novas tendências artísticas híbridas, inter, multi ou transdisciplinares, assim como a mudança do papel da arte na sociedade em geral e em particular com a sua globalização.

Constatamos, pois, que os múltiplos discursos que recentemente se vêm publicando neste domínio específico das artes tecnológicas refletem uma dinâmica rica com perspectivas diferentes mas muitas afinidades. As suas diferenças conceituais e de terminologia

tendem a ver com a tónica mais ou menos crítica em relação ao contexto tecnológico global a partir dos contextos específicos em que se inserem.

Levantamos então as seguintes questões para prosseguirmos a nossa discussão:



Questionamentos

Como respondem os artistas da dança à homogeneização generalizada característica da cultura dominante de rede como consumo de aplicativos que formatam e controlam cada vez mais os cidadãos e a criação?

Como questionam esta nova cultura massiva e que novas perspectivas trazem à luz ou escurecem ainda mais o que se passa com a humanidade neste período crítico?

Proponho então que passemos a conhecer, analisar e refletir sobre algumas das proposições que abordam e discutem a Dança nestes circuitos tecnológicos. Nestas proposições vamos identificar e distinguir a dança e tecnologia em geral e aquela que se cria na/em e para a rede.

Destaquemos então alguns exemplos de organização ou estruturação para a compreensão do fenómeno por diferentes ângulos e autores. Algumas considerações iniciais que nos ajudam a compreender a proliferação de publicações neste campo artístico, dizem respeito não tanto à sua origem mas quando este campo se tornou mais público com um carácter coletivo e/ou institucional, através de atividades e eventos internacionais. Assim, nos anos 1990 começou a chamar-se de dança e tecnologia ou dança-tecnologia, para designar um ciclo de conferências internacionais a (IDAT) – International Dance & Technology Conference / Conferência Internacional de Dança & Tecnologia. Este termo foi também adotado com a criação de um website, a Zona de Dança & Tecnologia / Dance & Technology Zone (DTZ), como um recurso na rede para artistas e outros particularmente interessados em utilizar as novas mídias e TIC na criação e performance de dança, dança teatro, e trabalhos relacionados com performance ao vivo. A principal atividade do site foi a de oferecer uma lista de e-mail, chamada dance-tech, a Ohio State University como anfitrião. Esta lista permitiu o surgimento de uma comunidade internacional de aproximadamente 500 participantes, que aproximou virtualmente,

através da discussão, pessoas e coletivos que trabalhavam neste campo ou simplesmente gostariam de seguir a discussão. (DTZ, <http://art.net/~dtz/>).

Iniciado em 1996, o website foi inicialmente desenvolvido e mantido como resultado de uma colaboração entre Troika Ranch (Nova Iorque) e Writing Research Associates (Amsterdão) e posteriormente por Scott Sutherland. O arquivo da lista inclui as os e-mails trocados entre 1996 e 2002. A lista permanece ativa até hoje, mais recentemente administrada por Johannes Birringer.



Glossário

Servidor de lista

Um servidor de lista usa email para permitir que um grupo grande de pessoas desenvolva uma discussão. O processo começa quando as partes interessadas subscrevem uma lista particular, com instruções de como o fazer. Para enviar um comentário para o grupo inteiro, você envia o seu e-mail para o servidor de lista que automaticamente encaminha uma cópia para todos os subscritores dessa lista. (tradução da autora)

<http://art.net/~dtz/maillist.html>

Apesar de este termo se ter tornado bem genérico, ele continua a designar o trabalho deste campo a nível internacional, como vimos também anteriormente com a rede social *dance-tech.net*. Entretanto, foram surgindo outras designações também genéricas, assim como outras mais específicas que propõem diferenciações principalmente no que respeita às especificidades coreográficas-tecnológicas, como é o caso da interatividade, dos processos e das configurações desta modalidade de dança.

Seguimos então com as abordagens a conhecer e analisar, respetivamente:

- Interfaces dança-tecnologia (VALVERDE, 2004),
- Dança com mediação tecnológica (SANTANA, 2006),
- Ciberdança (PIMENTEL, 1999),
- Dança-Media Social (BENCH, 2010)

Estas proposições são o resultado de pesquisas continuadas levadas a cabo por estas autoras, e integram uma reflexão a partir de projetos seus e/ou de outros, e publicações principalmente em língua inglesa, mas também em espanhol, português, francês, em torno das miscenizações entre arte, corpo, tecnologia, ciência e cultura.

Interfaces dança-tecnologia

Permitam-me iniciar com a minha própria pesquisa, onde mantenho a designação mais disseminada para este campo, agora em português, a dança-tecnologia (dança-tec). Justifico a escolha considerando-a mais importante que a designação propriamente dita. A saber: pela falta de outro termo abrangente, assumindo que a dança sempre integrou tecnologias (de palco), agora as mais recentes digitais ou numéricas e em rede. E, principalmente, com o intuito de alertar para a problemática da imposição generalizada das TIC também na dança por este aspecto técnico ter tomado preponderância em relação aos aspectos estéticos. (VALVERDE, 2004, 2010) É com este posicionamento ético-político que propus uma tipologia de quatro interfaces para a dança-tec. São elas: interface unívoca, interface facetada, interface aleatória e interface reflexiva.

Em vez da tecnologia per si, a tónica adotada diferencia a criação e produção em dança-tec em tipos de abordagem coreográfica-tecnológica, tomando em consideração o estudo das interfaces como maneiras de estabelecer interação e interatividade entre os constituintes dos projetos/obras. Assim, distingo neles as interfaces corpo-tecnologia, performer-audiência, obra-audiência, entre performers, coreógrafo-performers, entre outras. Deste modo, nestas interfaces tentei discriminar as principais características do envolvimento corporalizado ou embodied, baseando-me em observações de múltiplas produções artísticas e selecionando aquelas que melhor representavam/fundamentavam as interfaces dança-tec propostas. Uma das premissas desta tipologia é que geralmente cada trabalho integra todas as interfaces, mas há uma delas que é enfatizada. Outra das premissas é o reconhecimento do papel dos corpos e das tecnologias na sua mútua constituição como crucial para este paradigma de investigação (VALVERDE, 2004, 2010).

Passemos então a identificar estas interfaces dança-tecnologia acompanhadas de um exemplo que as fundamenta.

Interface unívoca da dança-tecnologia

Os trabalhos enfatizam a conversão e interatividade entre movimento e uma única mídia, geralmente visual ou sonora.

Interface unívoca da dança-tecnologia. Os trabalhos enfatizam a conversão / transdução do movimento em uma única mídia, geralmente visual ou sonora.

Exemplo: A versão digital da peça “O corpo é a mídia da dança?” por Vanilton Lakka é um website interativo/reativo. Apresenta uma grelha de imagens de partes do corpo do dançarino a dançar e com instruções para o visitante interagir com as imagens, através do movimento do mouse sobre elas para criar a sua animação.



Figura 16 - Captura de tela de parte de página de website de Vanilton Lakka com versão digital da peça “O corpo é a mídia da dança?” por Isabel Valverde <http://www.lakka.com.br/?pg=digital>

Ainda que as imagens sejam acompanhadas de uma música, e haver uma aleatoriedade da animação das imagens pelo visitante, a dança é principalmente visual, quer na representação visual do corpo em movimento do dançarino, quer na animação resultante da interação do visitante. Assim, a dança é aqui unicamente imagem em movimento simulado do dançarino e do visitante.

Interface facetada da dança-tecnologia

Os trabalhos dão primazia à temática abordada de forma interdisciplinar.

Exemplo: “Glow” é uma dança dueto entre uma dançarina e gráficos interativos de Frieder Weiss, em colaboração com Gideon Obarzanek e produzida pela companhia Chunky Moves. É uma dança para palco em que uma dançarina interage com imagens gráficas acompanhada de música. A temática é, assim, marcada pela própria interatividade que lhe dá sentido numa harmonização de todos os elementos, fruto de colaboração interdisciplinar.

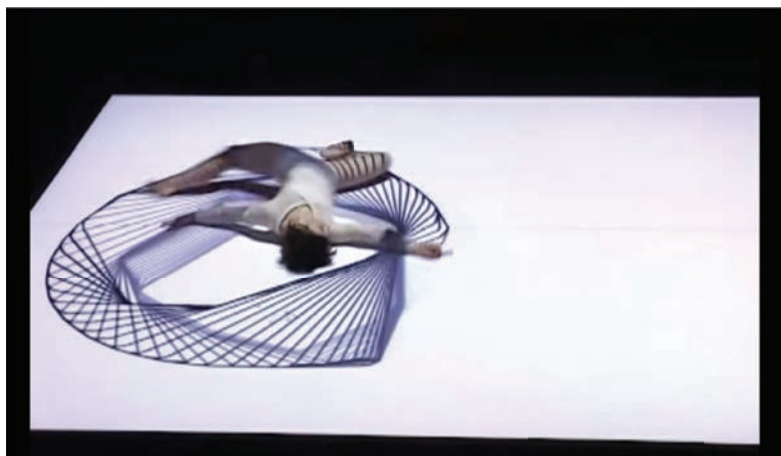


Figura 17 - Captura de tela do vídeo de “Glow” por Chunky Moves em colaboração com Frieder Weiss, no website de Frieder Weiss por Isabel Valverde <http://www.frieder-weiss.de/works/all/>

Nota do coreógrafa:

“A relação entre ambiente de pixels digitais e a dançarina varia entre uma extensão ilustrativa do movimento da dançarina, uma extensão visual de estados internos, e um habitat animado independente.” Tradução do inglês pela autora, em <http://www.frieder-weiss.de/works/all/Glow.php>

Interface aleatória da dança-tecnologia

Os trabalhos enfatizam uma justaposição de elementos/linguagens e atribuem aos membros da audiência a tarefa de atribuir significado/sentido.

Exemplo: Dança para palco “Biped” da companhia Merce Cunningham apresenta uma dança com dançarinos físicos com justaposição de gráficos animados, personagens virtuais e música, criados separadamente pelos colaboradores, respectivamente, Shelley Eshkar e Paul Kaiser (mais recentemente OpenEndedGroup) e Gavin Bryars.



Figura 18 - Foto de performance “Biped” pela companhia Merce Cunningham (cortesia de Paul Kaiser) <http://openendedgroup.com/artworks/biped.html> excerto vídeo da performance <https://youtu.be/YHeoYdDMbLI>

Para além da aleatoriedade da justaposição entre as linguagens da dança, artes visuais e música, a que os membros da audiência atribuem sentido na sua apreciação, a própria coreografia de Merce Cunningham é composta por frases de movimento criadas a partir de processos aleatórios e virtualmente no aplicativo DanceForms, as quais são depois aprendidas pelos dançarinos.

Interface reflexiva da dança-tecnologia

Os trabalhos questionam as tecnologias em formas desviantes ou propõem novas tecnologias (interfaces corpo-tecnologia e aplicativos).

Exemplo: “Entre-Deux” é uma instalação interativa pela companhia Kondition Pluriel, que questiona o papel da audiência no fazer do próprio trabalho. Num contentor dividido ao meio por uma tela um visitante de cada vez observa e interage através da sua sombra com a performance em tempo real por um ou mais dançarinos em lugar remoto projetada nela.

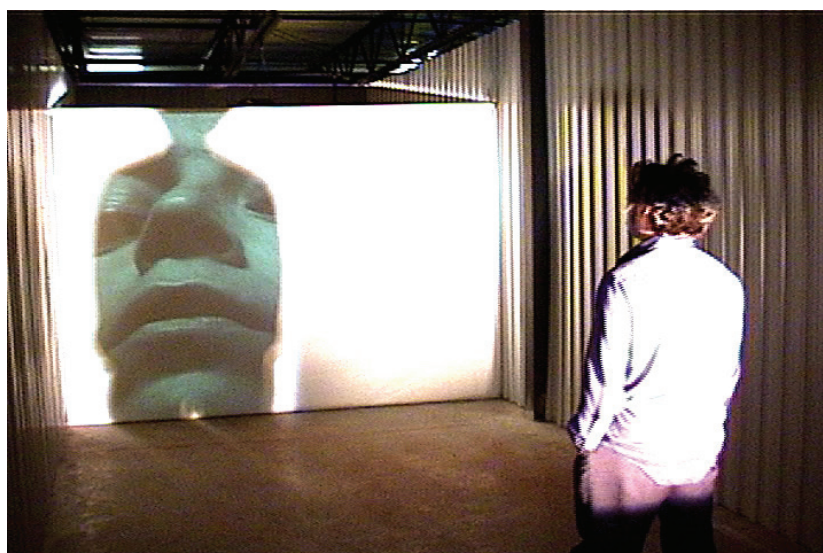


Figura 19 - Foto de instalação interativa participativa “Entre-Deux” pela companhia Kondition Pluriel (Cortesia de Kondition Pluriel)” <http://www.konditionpluriel.org/en/projects/entre-deux/>

Para poder ter uma percepção da sua movimentação no espaço, ele tem de se movimentar também para movimentar a sua sombra através da qual não só observa, mas também participa na performance. O projeto cria uma interface particular entre o membro da audiência e os dançarinos, a partir das possibilidades telemáticas de visualização em vídeo e de projeção incluindo a luz e a sombra.

Assim, este quadro teórico tenciona ser uma alternativa à tendência generalizada de celebração da tecnologia e à quase exclusiva definição das artes, a partir dos tipos de mídia e interatividade que permeiam. É uma reflexão e agenciamento para a corporalidade nas interfaces com TIC e incide no trabalho que ousa desafiar disciplinas, fronteiras, dualismos e hierarquias há muito estáticas entre concepções e práticas de corpo e tecnologia/mente, artistas e tecnólogos/formas de arte/audiência, processo de trabalho/produto, e forma/conteúdo. (VALVERDE, 2004, 2010).



Atividade

Consultar **Atividade 1** no Moddle:

VALVERDE, Isabel.

“Introdução” in Interfaces dança-tecnologia: um quadro teórico para a dança no domínio digital.

Fundação para a Ciência e a Tecnologia/Fundação Calouste Gulbenkian, Textos Universitários das Ciências Sociais e Humanas, Lisboa, 2010.

Dança com mediação tecnológica

A designação dança com mediação tecnológica proposta por Ivani Santana (SANTANA, 2003) é outro conceito sobre estas novas tendências da dança. Santana define o termo como uma prática de dança em que é exaltado o lado estético da exploração das tecnologias digitais, incluindo o processo criativo, mais a sua utilização técnica. O que está no cerne do seu interesse em utilizar a tecnologia na dança é “investigar a percepção do bailarino para encontrar novas ignições para o movimento, e novas compreensões de composição e improvisação.” A compreensão dos corpos como mídia comunicacionais em constante troca com o ambiente, denotando a influência da teoria corpomídia (Katz e Greiner, 2002), é refletida na sua definição sucinta:

“A dança com mediação tecnológica é uma manifestação artística que emergiu de um mundo “irremediavelmente aleatório” como o descrito por Ilya Prigogine, que nos permite compreender a relação ambiente-indivíduo como de implicação mútua. Uma implicação que consolida a presença do computador no cotidiano e, portanto, modifica o corpo que lida com ele ao longo do tempo desse convívio. Portanto, não se deve perder a especificidade conectiva nele implicada, sob o risco de banalizar o que o distingue.” (SANTANA, 2006)



Atividade

Consultar **Atividade Leitura 2** no Moddle:

SANTANA, Ivani

"Capítulo I Relação corpo - ambiente - tecnologia" in Dança na cultura digital [online].

Salvador: EDUFBA, 2006. 204 p. ISBN 85-232-0415-6. pags 31-70

Disponível em SciELO Books <<http://books.scielo.org>>

Ciberdança

Também com a necessidade de compreender a função da dança na atual sociedade tecnológica, Ludmila Pimentel designa por ciberdança o híbrido que une dança e novas tecnologias. Ciberdança provem do conceito inicial de ciberespaço que, por sua vez, provem da cibernética (WIENER, 1948) como mensagens/comandos/algoritmos entre humanos e máquinas e entre humanos, fundamentada como teoria do controle de informação aplicada a sistemas complexos.

Pimentel reflete sobre e fundamenta formas híbridas resultantes da união entre dança e novas tecnologias e os processos criativos que as geram, estudando alguns artistas e incluindo o seu próprio trabalho coreográfico. Ela identifica os constituintes tradicionalmente utilizados na composição em dança que permanecem no híbrido, além de levantar e aprofundar os novos aspetos desta prática, ressaltando os seus pontos comuns e contraditórios. (PIMENTEL, 1999)



Glossário

Cibernética

A cibernética é o estudo interdisciplinar da estrutura dos sistemas reguladores. A cibernética está estreitamente vinculada à teoria de controlo e à teoria geral de sistemas. Tanto nas suas origens como na sua evolução, na segunda metade do século XX, a cibernética é igualmente aplicável aos sistemas físicos e sociais. Os sistemas complexos afetam o seu ambiente externo e logo se adaptam a este. Em termos técnicos, centram-se em funções de controlo e comunicação: ambos fenómenos externos e internos do/ao sistema. Esta capacidade é natural nos organismos vivos e tem sido imitado em máquinas e organizações. Presta-se especial atenção à retroalimentação e aos seus conceitos derivados.

(<https://pt.wikipedia.org/wiki/Cibern%C3%A9tica>)

À semelhança dos humanos, Norbert Wiener concebeu as máquinas (eletrônicas) como órgãos sensoriais que lhes permitem receber mensagens vindas do exterior, processar essas mensagens e responder com saída de informação, dependendo do mundo exterior analógico, repositório de memórias. (PIMENTEL, 1999) A partir da sua teoria associada à psicologia cognitiva surgiu um entendimento cibernético do funcionamento cognitivo-sensório-motor humano que contribuiu para a definição do corpo associado a uma máquina cibernética e que ainda prevalece, como a noção de feedback loop ou retroalimentação de informação de entre os diferentes aparatos humanos. Wiener considerou as maiores vantagens das máquinas no intercâmbio e cooperação, em vez da automação completa das suas funções, ou robotização, numa simbiose com os humanos no desempenho produtivo de todo o tipo de funções/tarefas.

Na sua perspectiva sobre a evolução da dança por estes média identifica cinco estágios ou linhas de hibridização da ciberdança, a saber:

1. a utilização de softwares,
2. obras coreográficas totalmente sintéticas,
3. nova concepção cênica coreográfica “híbrida”,
4. dança no ciberespaço da web,
5. dança interativa.

(Pimentel, 1999)

De entre os artistas que investiga Pimentel refere a contribuição da pesquisa da pioneira da dança com computadores no Brasil, Analívia Cordeiro (Cordeiro 1973) a qual fundamentou dois princípios novos e constituintes da ciberdança no que respeita a transformação do trabalho coreográfico:

1. o potencial de economia – diminuição dos recursos humanos e espaciais
2. a possibilidade de experimentações coreográficas prévias ao trabalho com os dançarinos.
3. o registro e a conservação do património coreográfico são redimensionados, já que estas tecnologias aprimoram estas qualidades já existentes na linguagem do vídeo e do labanotation.”

(Pimentel, 1999)



Atividade

Consultar **Atividade Leitura 3** no Moddle:

PIMENTEL, Ludmila

“Introdução” in Tese de Mestrado, pags 2-20, 1999

Dança-Mídia Social

A pesquisadora americana Harmony Bench teoriza sobre estas formas de dança incluindo a internet na sua construção e características de formato como Dança-Mídia Social/Social Media-Dance, diferenciando três tipos de vertentes coreográficas (Bench, 2010):

Coreografias de multidão/Crowdsourced choreographies,

Coreografias flash/Flash choreographies

Coreografias virais/Viral choreographies.

Enquanto nas *coreografias de multidão* participam um grande número de não-profissionais e da comunidade como performers para peças em palco, vídeo, ou espaço público, explorando as suas destrezas, as *coreografias flash* derivam dos flashmobs, onde participam também um grande número de pessoas que aprendem a dança e actuam nas ruas, como se de forma espontânea e dispersando-se quando acaba.

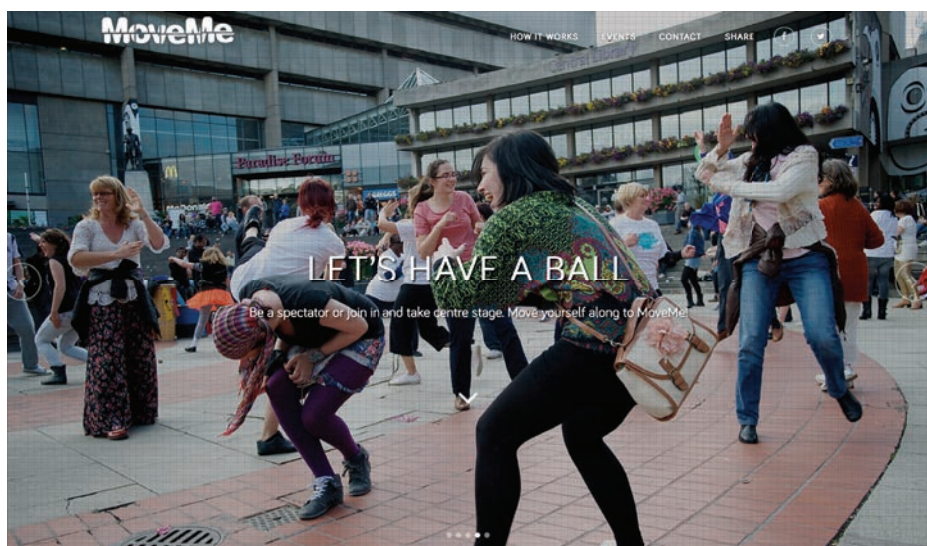


Figura 20 - Captura de tela do site do projeto MoveMe por Isabel Valverde
<http://www.movemedance.co.uk>

Já a *coreografia viral* nomeia a reprodução viral e a representação de versões de uma coreografia original, a sua circulação por contágio, por redes de pessoa para pessoa, e de corpo a corpo através de interfaces mídia. Uma intercinestesia/ interkinestesis, ou seja, uma cinestesia através da interação entre sujeitos pela dança mediada. (BENCH, 2010)

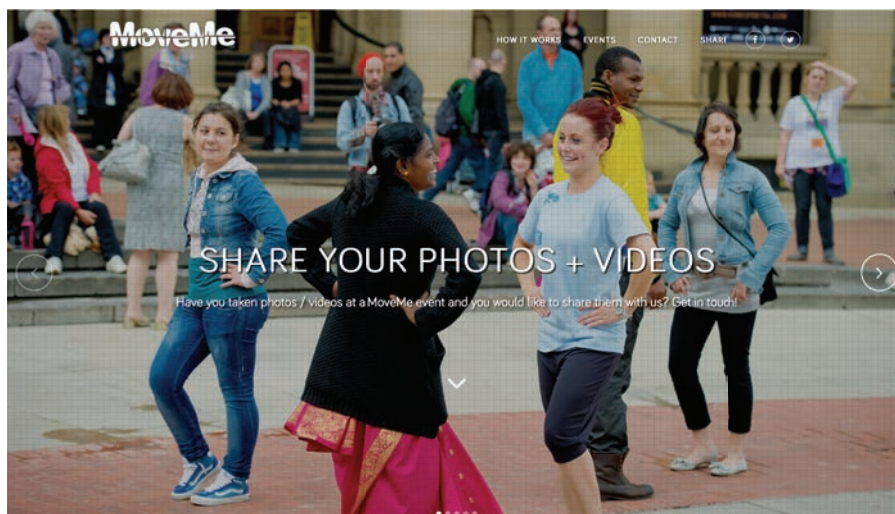


Figura 21 - Captura de tela do site do projeto MoveMe por Isabel Valverde
<http://www.movemedance.co.uk/>



Atividade

Consultar **Atividade 1 Fórum de Discussão** no Moddle:

Análise e discussão no fórum do Moodle em torno dos conceitos-práticas estudados, incluindo pesquisa e partilha de exemplos de projetos/obras artísticas e seu enquadramento.

Consultar **Atividade 1** no Moddle:

Elaborar um pequeno texto de resposta às questões:

- Qual a sua experiência com a dança na internet?
- Em que ambientes de rede costuma ver dança ou procurá-la?
- Com que fim você acede à informação veiculada nestes ambientes interativos?
- Costuma contribuir com likes, comentários e partilhas?
- Você é também um produtor de conteúdos de dança? Caso afirmativo, que tipo de conteúdos cria e como os divulga/publica na rede?

SÍNTESE DA UNIDADE

Abordámos os modos como a dança se tem transformado numa linguagem midiática e ampliado o seu alcance e envolvimento por influência das e influenciando as culturas de rede. Eminente nas redes sociais, constatamos que provocou o surgimento de novas formas de dança de salão/urbana através da veiculação massiva (viral) de vídeos de música de dança, tornou cidadãos em produtores de conteúdo, contribuindo para a sua disseminação, com a publicação de múltiplas versões como comentários a danças originais. Por um lado, a homogeneização como resultado do domínio global das tecnologias de controle por empresas multinacionais, seus aplicativos e plataformas. Por outro lado, a heterogeneidade no movimento das possibilidades inerentes a estas mídias, em desvios e transgressões que fazem da dança parte de uma nova cultura alternativa, incluindo escalas micro e regionais.

Como pudémos constatar, a diferenciação ou categorização da dança como cultura artística tende a ser técnica, ou seja, define-se a dança principalmente pelo tipo de sistema ou ambiente, aplicativos digitais e em rede que são explorados pelos coreógrafos, ou criados da colaboração entre estes e artistas digitais engenheiros ou desenvolvedores. No entanto, o facto de essas teorias serem propostas de coreógrafos(as) que também desenvolvem projetos neste campo, elas tendem a incluir aspetos específicos em termos de abordagens estéticas à dança, ao processo criativo e maneiras de conceber o trabalho coreográfico com as potencialidades e limitações destas mídia de rede. assim, ressalvámos que, para além das mídia, é principalmente importante perceber qual é a abordagem coreográfica estética e ética das mesmas, pois apenas daí é possível emergirem novas linguagens e formatos constituindo novas culturas.

UNIDADE 2 – ABORDAGENS ARTÍSTICAS E EDUCATIVAS À DANÇA EM REDE

Nesta unidade vamos nos debruçar sobre abordagens artísticas e propostas educativas para a dança em rede. Focamos inicialmente nos corpos com que se dança e coreógrafa nestes ambientes para percebermos como eles são envolvidos nos processos criativos coreográfico-tecnológicos. Por fim analisaremos diferentes configurações como atualizações destes processos na sua apresentação pública.

2.1 – Processos artísticos e educativos coreográfico-tecnológicos

Objetivos

A compreensão e questionamento na aquisição de conhecimentos sobre os principais processos artísticos e propostas educativas da dança em rede e sua contribuição para uma nova modalidade de dança e fazer de cultura.

O desenvolvimento das capacidades de expressão oral, escrita, visual e audiovisual nos exercícios e atividades proposta fórum semanal, com vista a um posicionamento subjetivo acerca dos conteúdos abordados tendo em conta o seu contexto e atividade(s) de dança.

O desenvolvimento da capacidade de reflexão crítica de argumentação em diálogo e metadiálogo nas situações de escrita cooperativa e colaborativa no fórum de discussão e outras atividades propostas.

2.1.1 – Dançar e coreografar com/como corporalidades ciborgues, pós humanas e sintéticas

Que entendimento temos dos corpos que dançam por estes novos sistemas espaço-temporais artificiais?

Diferentes teorias/conceitos de corpo foram desenvolvidas no sentido de abarcar a nossa experiência e as suas implicações/consequências da interface com as TIC. Analisemos, então, de uma forma progressiva, o papel do corpo ou da corporalidade para a formação de novas modalidades coreográficas ou de expressão estética nas suas possibilidades expansivas, ampliadas e desdobradas. As abordagens são múltiplas, mas para uma contemporaneização das propostas práticas é crucial que elas se perspectivem em simbiose com as possibilidades tecnológicas.



Figura 22 - Foto Cortesia de Juan Jose Olavarrieta Gomez

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1472006844676&set=t.1373546529&type=3&theater>

Por outro lado, com ou sem as tecnologias digitais, estas teorias híbridas do corpo contribuíram para ultrapassar uma visão dualista dominante do corpo/mente, assim como do corpo/ tecnologia. É o caso da corporealidade, do corpomídia, do ciborgue e do pós-humano, numa nova matriz da corporalidade com uma atitude política e crítica a esses dualismos. Ao mesmo tempo, elas lançam novas bases para a fundação do conhecimento no corpo, com atitudes desconstrutivas de modelos anteriores e a

construção de novos modelos. As tecnologias do corpo, reclamam pois a valorização do corpo fundada em outras origens, material, biológica, sexual e semiótica, implicando uma relação com o meio agora predominantemente tecnológico.

A noção de corporalidade ou *corporealidade*, a partir de *corporealities* de Susan Leigh Foster et al. (FOSTER, 1996) toma a realidade corporal não como natural ou dada como absoluta mas como uma categoria tangível e substancial da experiência cultural. Contrariando a sua instrumentalização e ser tomado como veículo para a expressão de outra coisa, os corpos são ou não inscritos através das práticas culturais vigentes. Os corpos desenvolvem coreografias de signos através dos quais discursam. A fisicalidade é o local de fazer sentido da realidade da corporalização/*embodiment*. (FOSTER et al, 1996).

Um outro conceito que discute esta implicação entre corpo e realidade, designada como ambiente e corporalização, é a de *corpomídia* (GREINER; KATZ, 2004). Corpomídia entende o corpo como mídia de si mesmo, na forma como simultaneamente materializa, processa, produz, e transmite informação num fluxo co-evolutivo com o ambiente. Esta noção tem como base a ideia de corporalização como a estruturação pelo corpo dos processos cognitivos conscientes e inconscientes, a partir das interações sensório-motoras com o ambiente.

Mas, curiosamente, a associação deste conceito com a teoria cibernética de Norbert Wiener aplicada à psicologia cognitiva, aponta ainda para um entendimento computacional do funcionamento cognitivo-sensório-motor humano a qual contribuiu para uma definição do corpo e do humano associada a esta concepção de máquina que ainda prevalece, como a noção de feedback loop ou retroalimentação de informação entre os diferentes aparatos humanos.

O *ciborgue* teorizado por Donna Haraway (HARAWAY, 1991) é o corpo tornado feminino, resultado de uma fusão deliciosa com outros animais e máquinas – um ser anti-natural tornado possível graças ao progresso da ciência e da tecnologia. Atualizado pelas mulheres no sentido de um corpo de escrita coletivo de resistência. “a máquina não é uma coisa a ser animada, venerada e dominada. A máquina somos nós, os nossos processos, um aspetos da nossa corporalização” Os humanos são entidades materiais-semióticas. O sistema perceptivo visual parte da posição de um corpo perceptível, em vez de um olhar desincorporado e transcendente. Haraway reintegra na sua escrita as palavras “carne”, natureza e cultura, humano e não humano, orgânico e mecânico, corpo e mente. Tecnologias dos corpos materiais e as metáforas políticas na análise de relações de poder na representação.

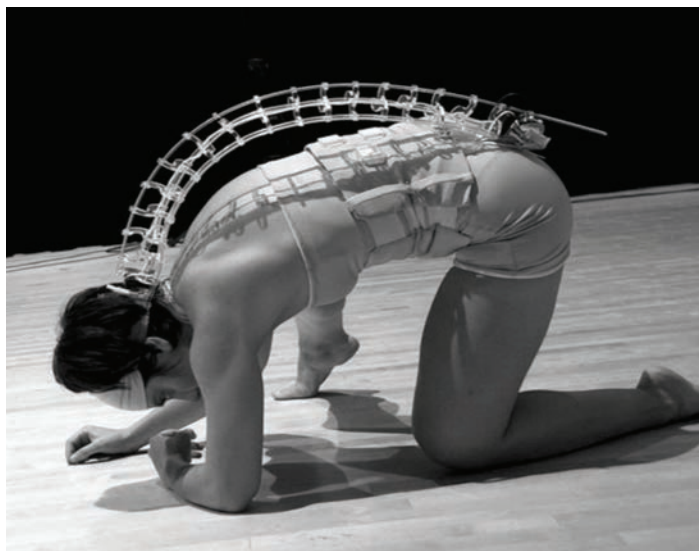


Figura 23 - dançarina com exoesqueleto que transforma o movimento em música por Mark Wilson
em www.fastcodesign.com e <https://goo.gl/images/lpKxnf>



Glossário

Ciborgue

Um ciborgue é um **organismo** dotado de partes orgânicas e cibernéticas, geralmente com a finalidade de melhorar suas capacidades utilizando tecnologia artificial.

O termo deriva da junção das palavras inglesas *cyber(netics) organism*, ou seja, "organismo cibernético". Foi inventado por Manfred E. Clynes e Nathan S. Kline em 1960 para se referir a um ser humano melhorado que poderia sobreviver no espaço sideral [1]. Tal ideia foi concebida depois de refletirem sobre a necessidade de estabelecer uma relação mais íntima entre os seres humanos e máquinas, em um momento em que o tema da exploração espacial começava a ser discutido.

fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Ciborgue>

Com a noção de *corporalizações pós-humanas ou virtualidades corporalizadas*, *posthuman embodiment* e *embodied virtualities* Katherine Hayles (HAYLES, 1999) reclama agência para a corporalidade perante a desmaterialização da mente pelas teorias cibernéticas clássicas. Na sua argumentação Hayles testemunha a nossa imersão no ciberespaço como dependendo sempre dos nossos corpos. Para além da ação interativa com os sistemas interfaciais, Hayles reconhece o efeito duradouro integrado na experiência, alterando os nossos padrões de comportamento físico e de pensamento. Ela nos recorda como o corpo está envolvido em todos os passos da construção do ciberespaço, desde o seu design (da interface) à própria experiência, e que a experiência virtual em vez de descorporalizada é apenas outra forma de estar no corpo, de corporalizar. Só através de um ajustamento constante podemos perceber e experienciar o “estar” neste “outro espaço” enquanto conscientes do nosso corpo. Longe de ficarem para trás ao entrarmos no ciberespaço, nós-os nossos corpos estão tanto ou mais envolvidos na construção da virtualidade como da vida física (HAYLES, 1999). Hayles desconstrói o entendimento de humano e pós-humano, a partir do elo humano-máquina, de tal forma intensa que já não é possível distinguir entre organismo biológico e os circuitos informáticos em que está imbricado. (HAYLES, 1999) Esta imbricação, no entanto, não é por partes acoplada ao corpo como no ciborgue, mas sim como parte da nossa experiência e virtualidade com os computadores e interatividade, incluindo os dados aí instalados como extensão da nossa memória.

Estes conceitos híbridos de corpo contribuem para a formação de uma nova matriz da corporalidade principalmente pela sua atitude crítica perante o persistente dualismo entre corpos e mentes e a sua instrumentalização para outros fins, incluindo muitas vezes as artes visuais e sonoras, ou mesmo determinadas abordagens tradicionais à dança.

Por fim, vamos voltar para a discussão de outros corpos híbridos agora diretamente relacionados com a dança para corpos-tecnologias performativos. Respetivamente, a *nova cinestesia*, a *cibercinestesia*, e o *quiasma*.

A nova cinestesia de Hillel Schwartz (SCHWARTZ, 1992) foi elaborada para o séc. XX mas, bem atual, sugere a transformação da visão e experiência da cinestesia com a intensificação da presença da tecnologia nas nossas vidas. Como os protagonistas da dança-tec, ele defende que o aumento da nossa proximidade às máquinas pode elevar a nossa consciência como corpos físicos da contingência corpomente e de um relacionamento diferente com os outros e conosco, em consequência da media(tiza)ção permanente. Inclusive, Schwartz reconhece como a cinestesia é a forma como as tecnologias e os corpos se encontram

e se torna o modo como experienciamos a corporalização. A sua cinestesia enaltece as qualidades expressivas, operativas e transformativas dos corpos e dos movimentos.

A noção de Foster segue as mesmas pisadas da valorização da cinestesia tornada *cibercinestesia* agora no séc. XXI como parte da sua teorização da ‘coreografia da empatia’ (FOSTER, 2011) particularmente com respeito aos corpos em rede resultantes da tecnologia digital. Foster considera que os corpos ao mesmo tempo agarrados a ambientes imediatos e distantes aproximam-se numa ‘cibercinestesia’ para ensaiarem opções para se atualizarem no mundo. (FOSTER, 2011: 125).

Por sua vez, focalizada na expansão dos limites do corpo como efeito da interação mediada com o próprio e ou outros, Kozel propõe o quiasma (KOZEL, 1994). Esta noção foca no ‘espaço entre’ corpos e imagens mediadas onde a percepção e a noção de corpo é desde sempre inerente como reflexão. Kozel acentua a necessidade de alterar a nossa compreensão de corpos físicos e virtuais em múltiplos níveis interligados. Para isso, aponta as suas características de mutabilidade e reversibilidade e para se considerarem diferentes corporalizações em vez de descorporalizações.

Quero, para terminar este tópico, referir os corpos sintéticos ou artificiais produzidos pelo mercado tecnológico e ao dispor dos artistas, como exemplos práticos mais extremos de novos corpos, humanoides ou não, com que se coreografa e dança, em consequência do progresso tecnológico em múltiplas áreas e da sua disseminação global. São eles os *avatares* e os *robôs*. Peço que lembrem da noção de avatar já introduzida na primeira unidade.

Enquanto os avatares são personagens ou representações visuais do foro virtual que habitam o ciberespaço e principalmente os ambientes virtuais 3D, o robô é um personagem ou entidade física dotada de mecanismos automatizados para a execução de determinadas tarefas normalmente realizadas pelos humanos. Ainda que há mais de uma década se tenham começado a comercializar robôs de companhia como animais de estimação, mais recentemente, após o seu uso industrial, estes tornaram-se mais humanoides. É o caso do robô francês *Nao* da companhia *Adebaran Robotics*, que é famoso a jogar futebol e a dançar.



Figura 24 - Avatares numa performance participativa do projeto Lugares Sentidos / *Senses Places no Second Life*® © Isabel Valverde



Figura 25 - Robô Nao © Isabel Valverde

Deste modo, avatares e robôs tornam possível outras modalidades de dança quer na coreografia de danças autónomas quer como design de experiências interativas com estes personagens.



Glossário

Robô

Um robô (ou robot) é um dispositivo, ou grupo de dispositivos, eletromecânicos ou biomecânicos capazes de realizar trabalhos de maneira autônoma ou pré-programada. Os robôs são comumente utilizados na realização de tarefas em locais mal iluminados, ou na realização de tarefas sujas ou perigosas para os seres humanos. Os robôs industriais utilizados nas linhas de produção são a forma mais comum de robôs, uma situação que está mudando recentemente com a popularização dos robôs comerciais limpadores de pisos e cortadores de gramas. Outras aplicações são: tratamento de lixo tóxico, exploração subaquática e espacial, cirurgias, mineração, busca e resgate, e localização de minas terrestres. Os robôs também aparecem nas áreas do entretenimento e tarefas caseiras.

fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Rob%C3%B4>

Sobre o robô Nao: [https://en.wikipedia.org/wiki/Nao_\(robot\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Nao_(robot))

2.1.2 – Novos processos criativos coreográfico-tecnológicos

Agora que percebemos os corpos que afluem nestas danças, assistimos a uma mudança em alargamento e reconfiguração do fazer coreográfico que cada vez mais tende a focar numa coreografia da experiência interativa entre participantes, incluindo diversas mediações e simulações. Desta maneira, o processo coreográfico imiscui-se com os sistemas computacionais, torna-se inter e transdisciplinar com a colaboração de engenheiros e desenvolvedores, confundindo-se por vezes com processos característicos da arte em rede propostos por artistas das artes visuais e música e interdisciplinares. Reina a experimentação com novas interfaces e ambientes cibernéticos, coreografia como design da experiência interativa com o(s) sistema(s) entre performers e participantes, os scores ou estruturas de improvisação mediada multissensorial/ multimodal, inter-subjetiva, grupal, e com aspectos do ambiente.

A partir destas formas de conceber o corpo, incluindo a sua hibridação com as TIC, as experiências coreográficas vêm provocando uma reconfiguração das percepções e da cognição focando em novas experiências audiovisuais e somáticas emergentes e formação de sentido no fazer e apreciar/participar da dança em rede. Aí os processos de criação coreográfica-tecnológica tendem a desafiar os corpos nas suas percepções e ações comuns, para abarcar e interagir com as mutações simuladas da sua própria imagem ou com outros corpos sintéticos, quer virtuais, os avatares, quer físicos, os robôs.

Ao exigir uma percepção outra que altera a comum, tomamos consciência de capacidades que nos são inerentes, mas permanecem inconscientes nesse estado normal, como a visão periférica. Esta e outras percepções são reações dos mecanismos automáticos do próprio corpo que tornados conscientes nos permitem, não apenas manter a conexão com a realidade física e com outros parceiros nessa realidade, mas também de a aumentar para outras realidades virtuais. É o caso de experiências como a nossa mediação simulada em imagem vídeo ou avatar, que nos permite observar e interagir com nós mesmos, assim como com a imagem/avatar de parceiros em locais remotos. Estas interatividades implicam, portanto, uma alteração pela expansão da experiência espacial e temporal que agora incorpora também estes ambientes e tempos virtuais e remotos da experiência.

Consideramos que, apesar e devido ao predomínio visual e auditivo das mídias, acontece uma intensificação do foco ou consciência do que se passa com as nossas sensações e percepções nestas experiências, não só visuais mas concomitantes com o que se passa com o próprio corpo sentido (de ordem somática, cinestésica), exatamente pelo fato de constituírem situações novas.

Consideramos que, apesar e devido ao predomínio visual e auditivo das mídias, acontece uma intensificação do foco ou consciência do que se passa com as nossas sensações e percepções nestas experiências de dança em rede. Assim o que vimos e ouvimos torna-se intimamente ligado ao que sentimos com ou sem movimento (de ordem somática, cinestésica), constituindo situações novas de empatia cinestésica.

Este foco na percepção cinestésico-somática está ligado a abordagens mais experimentais à dança contemporânea provenientes de práticas de improvisação algo alternativas, como a Contato Improvisação, o Viewpoints, e a dança Butô. Elasm são híbridos de danças e práticas inter e transculturais de movimento ocidentais-orientais, incluindo terapias pelo movimento, anatomia experiencial/ideokinesis, Release, Alexander, Laban, Body-Mind Centering, entre outras, assim como práticas de movimento orientais ancestrais como o Tai Chi e o Yoga, com concepções integradas do corpomente. Estas

são abordagens coreográficas prévias a todo este novo investimento com as TIC. Mas elas, mais do que as técnicas de dança tradicionais, tornaram-se imprescindíveis para o entendimento experiencial das transformações efetivas operadas pelos novos corpos sentidos nestes novos ambientes e possibilitando experimentações coreográficas que realmente promovam transformações construtivas.

É assim que muitas das propostas coreográficas-tecnológicas integram oficinas em escolas de dança ou abertas ao público em geral, baseadas em práticas de improvisação facilitadas ou estruturadas e em colaboração, em vez da composição de frases de movimento estanques pelos coreógrafos para os dançarinos ou participantes executarem. Estas práticas antecedentes integram já concepções estéticas que valorizam o papel/inteligência do corpo e suas percepções mais subtis, assim como a experiência e o processo em detrimento do produto, e têm sido centrais na adaptação ou apropriação das TIC no processo criativo colaborativo mediado e surgimento de novos métodos educativos. Vamos continuar a abordar esta temática integrada no próximo tópico.

2.2 – Configurações/formatos da dança em rede

Objetivos

A compreensão e questionamento na aquisição de conhecimentos sobre as diferentes configurações da dança realizada em e para a rede.

O desenvolvimento das capacidades de expressão oral, escrita, visual e audiovisual nos exercícios e atividades proposta fórum semanal, com vista a um posicionamento subjetivo acerca dos conteúdos abordados tendo em conta o seu contexto e atividade(s) de dança.

O desenvolvimento da capacidade de reflexão crítica de argumentação em diálogo e metadiálogo nas situações de escrita cooperativa e colaborativa no fórum de discussão e outras atividades propostas.

Nesta última aula vamos discutir modalidades, vertentes, ou tendências que configuram a dança em rede

Como nas outras artes, o aparecimento destas novas modalidades de dança, em conjunto com as mais tradicionais está, como percebemos anteriormente, ligada aos desenvolvimentos coreográficos realizados progressivamente com as novas mídia,

incluindo a câmera de vídeo nos anos 1970, o computador, a internet e os dispositivos móveis nos anos 1990, conforme a sua sucessiva acessibilidade no mercado local e global.

Por isso a forma como a dança se apresenta, como resultado ou parte do processo coreográfico de imbricações corpos-tecnologias, desdobra-se em múltiplos tipos de formatos na rede. Esta presença dançante aliada às mídias computacionais vem ampliando ou substituindo a utilização de tecnologias tradicionais de palco, através de uma série de novos dispositivos, e sistemas interativos analógico-digitais, conforme se trate de imagem vídeo, som, inputs de sensores, realidade virtual, aumentada, mista ou híbrida.

A dança adota, então, configurações outras que realçam como temáticas as possibilidades da própria interação mediada do movimento ou de aspectos biológicos, entre os corpos físicos e suas simulações, como é o caso da dança para palco conjugada com interatividade entre movimento e projeções vídeo e sonorizações.

Outras configurações, como a interação via colaboração mediada por vídeo entre dançarinos/participantes remotos, tomam a designação de dança/performance telemática. Outra das características inovadoras, que atravessa as diferentes configurações, diz respeito ao tipo de participação ativa da audiência. Ainda que já uma vertente entre coreógrafos contemporâneos, com estes meios ela torna-se mais radical tendendo a prescindir dos dançarinos físicos ou exigindo a participação ativa do visitante/participante com o seu próprio movimento mediado para a constituição da obra e sua apreciação por dentro. Este é o caso da dança como website interativo/reactivo, assim como instalação/ambiente interativo participativos. Sem deixar escapar nenhuma tecnologia disponível no mercado, os coreógrafos adotam também danças para dispositivos móveis e apresentam danças com e para avatares e robôs. Inclusive, encontramos propostas que combinam diferentes sistemas e ambientes interativos, tentando implicar as diferentes percepções humanas e assim ampliar as possibilidades expressivas e comunicativas em rede.

Com respeito a abordagens educativas, como já mencionamos no tópico anterior, elas estão muitas vezes integradas na própria apresentação dos trabalhos artísticos, parte da sua experiência e apreciação, como em alguns dos exemplos que vamos conhecer. É o caso de projetos que sugerem ou dependem da participação ativa dos visitantes, propondo modos interativos/reactivos de experiência. Por exemplo, no projeto ENTRE (Lali Krotoszinsky) você interage com aplicativos que gravam imagens do seu movimento e você pode visualizar e editar a sua sequência e escolher uma música para acompanhar de entre as opções oferecidas. Esta proposta é entendida como um tipo de processo

coreográfico integrado na própria peça e para a qual você contribuí ao mesmo tempo que aprende um pouco sobre criação de uma animação de dança.

Outras vezes os trabalhos oferecem oficinas de dança que antecedem ou incluem a experiência interativa. As oficinas tendem a focar numa determinada abordagem à dança, como modo particular de concentrar no corpo e no movimento e desta forma permitir uma experiência mais inclusiva das interfaces corpo-tecnologia envolvidas. Estas oficinas geralmente introduzem modalidades de improvisação como é o caso de Lugares Sentidos (Valverde et al.) e Space Dance (Tetsuro Fukuhara). Mas também podem integrar a aprendizagem de passos ou pequenas sequências de movimento para serem executadas em uníssono por um grande número de pessoas, como é o caso de MoveMe como vimos na Unidade1. Deste modo, os trabalhos em si correspondem a formas de aprendizagem e engajamento com a dança acessível a todos os interessados.

O vídeo em rede é o mídia principal para o processo de ensino-aprendizagem. Quer como forma de expôr a dança de forma a ser aprendida pela sua visualização repetida com ou sem a orientação do coreógrafo, quer como situação de improvisação interativa que impele à relação entre participantes através de rede telemática (Sonho Telemático, Paul Sermon) ou a interatividade entre o movimento dos participantes captados por vídeo e as respostas visuais, sonoras ou outras (por exemplo: luz, vento) do sistema.

Noutros casos ainda o visitante interage com avatares que respondem ao seu movimento de forma mais ou menos aleatória relacionando ou não com o tipo e qualidade de movimento que você fez.

Estas variadas situações se aplicadas ou adaptadas a contextos educativos podem ser um modo de estimular um maior engajamento com o movimento e a dança de forma conectada. consigo próprio os outros e aspetos do ambiente físico e virtualidades.

2.2.1 – Dança/Performance Telemática

Para Pimentel o que mais distingue o processo artístico-telemático dos processos artísticos anteriores é a pluralidade subjetiva e a intensa interatividade oferecida, o que incita o “outro” a interferir, criando colaborativamente. (Pimentel, 1999)



Glossário

Telemática

"O termo telemática (*télématique*) criado por Alain Minc e Simon Nora refere-se a visualização de dados armazenados no computador através de redes de telecomunicação.

Outras definições assumem a conjunção do prefixo "tele" - como distante (ex.: telescópio, telefone) - e "mática" como relacionado à informática. O estudioso Vilém Flusser compartilha parcialmente dessa definição e acrescenta a noção de autômato - automovimento - para o sufixo "mática", compreendendo telemática como uma técnica de aproximação automática do distante, um processo que, por meio de aparatos tecnológicos, permite aproximar as pessoas distantes entre si, no espaço e no tempo, para que possam **realizar-se mutuamente** (Flusser, 1998)." (SANTANA, 2014)

Telematic Dreaming / Sonho Telemático

Uma obra emblemática desta modalidade artística é o Telematic Dreaming / Sonho Telemático de Paul Sermon (1992-1999), uma instalação vídeo telemática que ocorre entre participantes em dois locais remotos, conectados por captações e projeções de vídeo entre si sobre duas camas. O projeto cria uma forma de realidade mista intimista constituída pela integração, por justaposição, dos dois lugares um no outro, dependendo de onde cada um dos dois participantes se encontrar. O objetivo do projeto é o de facilitar uma relação/comunicação reflexiva desafiando diversos conceitos dicotômicos correlacionados, incluindo: corpo/mente, corpo/tecnologia, analógico/digital, realidade física/virtual, privado/público, objeto/sujeito, próprio/outro. Mas também comenta sobre as assunções restritivas do domínio da (tele)visualidade e da cultura celibatária centrada no sujeito e moldada pela simulação e pela vigilância. (Valverde, 2010).

Após o autor servir como performer fixo da instalação a imagem com que os visitantes interagiam, este projeto teve a colaboração da dançarina e coreógrafa Susan Kozel. Numa abordagem fenomenológica Kozel refletiu e escreveu sobre a sua experiência, a qual

contribuiu para fundamentar a forma como somos afetados pela interação por mediação tanto ou mais do que a interação física propriamente dita.

Nas suas últimas instanciações, a instalação ocorreu entre dois visitantes em duas camas fisicamente separadas. Interessante notar que, ao apresentar *Telematic Dreaming* na China, Sermon teve que alterar as camas por sofás, dado o caráter demasiado intimista da cama para aquela cultura.



Figura 26 - Foto de “Telematic Dreaming” com a superimposição de projeções de vídeo entre dois participantes em lugares remotos (Cortesia de Paul Sermon)

AdapT - Associação para dança e performance telemática

O projeto norte americano inter-universitário AdapT - Association for dance and performance telematics / Associação para dança e performance telemática constituiu uma associação interdisciplinar de artistas, tecnólogos e pesquisadores de cinco instituições educativas dedicada à pesquisa e diálogo crítico em performance e mídia no espaço telemático com atividade entre 1982 e 2005. Os seus objetivos eram:

1. Criar um lugar para a pesquisa telemática colaborativa com o propósito de desenvolver novos modelos de prática e técnicas de treino para a criação de dança e performance em rede / networked,
2. Explorar a corporalização / embodiment e inteligência somática através da reconceptualização do espírito, corpo e máquina na cultura da Internet 2.0,
3. Desenvolver um espaço mediado partilhado para investigar a performance e colaboração criativa através de um ambiente distribuído atravessando zonas temporais,

4. Situar a pesquisa dentro de um contexto cultural e político alargado que reconheça como as performances mediadas enquadram e são enquadradas por questões como, identidade, privilégio, e acesso. (tradução da autora da info do Website: <http://www.dvpg.net/adapt.html>)



Figura 27 - Captura de tela de captura de tela de video do projeto “Screening the body” no website do AdapT por Isabel Valverde em <http://www.dvpg.net/archive/98screening.html>



Figura 28 - Captura de tela de foto 22 no website do AdpaT da galeria do Contact 10 por Isabel Valverde
<http://www.dvpg.net/contact10gal.html>

Projeto A.L.I.CE

No panorama brasileiro, Ivani Santana é a coreógrafa e pesquisadora que melhor representa a dança telemática. Dentre os seus projetos, sugiro que foquemos o Projeto A.L.I.CE – Apropriação de Linguagem Interativa no Ciberespaço realizado em 3 fases entre 2003 e 2009.

Esta pesquisa processual em performance telemática, concentra-se nas interações que ocorrem entre corpos geograficamente distantes e conectados pela Internet, permitiu explorar e refletir sobre as configurações de corpo do dançarino, a organização e estética da dança. Aqui as questões levantadas:

“Como o corpo percebe, manipula e conceitua esse novo espaço e o que nele existe? Quais são as reconfigurações percepto-conceituais e sensório-motoras advindas com a implicação da dança pelo ciberespaço? Se interação está ligada a percepção e troca de informação entre, no mínimo, 2 corpos, e se há uma reconfiguração perceptual, como é que ocorre essa relação entre indivíduos distintos – o de “carbono” e o produzido pelo “silício?”” (SANTANA, 2015)



Figura 29 - Foto de projeto Versus com imagem da interação entre dançarina física, dançarina em local remoto projetada em vídeo e sombra de terceira. Cortesia de Ivani Santana (2005)
[http://ivanisantana.net/portfolio-view/versus-2005/#!prettyPhoto\[gallery\]/5/](http://ivanisantana.net/portfolio-view/versus-2005/#!prettyPhoto[gallery]/5/)

2.2.2 – Dança como website interativo/reactivo: interação com corpos simulados e sintéticos

Com o advento da internet 2.0 a interatividade/reactividade foi ampliada com um consequente aumento significativo de possibilidades de atividade neste ambiente de rede. Alguns coreógrafos souberam aproveitar bem este novo meio voltado para a participação do visitante virtual.

ENTRE

Um projeto pioneiro dentro deste tipo de trabalho no Brasil é o “ENTRE” da coreógrafa Lali Krotoszinsky em colaboração com a coreógrafa Soraya Sabino e a desenvolvedora Rachel Zuanon. Desenvolvido durante alguns anos, “ENTRE” é um exemplo forte do “fluxo criativo entre códigos diferentes”, ou seja, um trabalho reflexivo e temporal incorporando diferentes tipos de mídia, em ligação com a dança ao vivo, incluindo a implicação da audiência na construção do sentido da peça, até a sua contribuição concreta numa das suas partes. Inicialmente concebida como dança para o palco com projeção de registos vídeo, a criação de texto da dança realizada, envio por e-mail, criação de interface participante-computador, e recorporalização das animações de movimento registado. Apresentado em diferentes galerias, ENTRE (1999-2003) compreende três interfaces desenvolvidas para o projeto:

Interfaces/Aplicativos

1. Estação Máquina de Dança / Dance Machine Station ligado a Câmera web
2. Compositor de sequência / Sequence composer
3. Animador de Sequência / Sequence animator

Para apreciar a dança o visitante tem de participar, acedendo e interagindo com as 3 interfaces no computador. Neste caso, a participação propõe que o visitante clique para jogar os dados e sortear uma frase de dança texto previamente dançada e registada pela coreógrafa em uma serie de 16 imagens em formato de animação gif. Aí o participante é convidado a interpretar a dança em 30 segundos, para a câmara web, a qual transforma o seu movimento em 16 imagens. Com a segunda interface, você pode escolher editar a sua dança / sequência de imagens, e com a terceira interface animar com velocidade, formato e música entre as opções oferecidas. Pode, então, apreciar a sua dança animação e esta passa a integrar à base de dados de danças do projeto, junto com as animações dos demais participantes. Estas danças dos membros ativos da audiência integram uma parte do projeto que continua em processo numa fase posterior, com a sua interpretação por artistas convidados a criar uma obra cênica. Finalmente, as danças resultantes ficam disponíveis no website do projeto e são apresentadas nos locais onde o projeto foi inicialmente apresentado sob o formato e aplicativo interativo/reactivo.



Figura 30 - Captura de tela de vídeo “ENTRE_interfaces_2003”: computador com interface1/ aplicativo Dance Machine Station ligado a câmera web por Isabel Valverde; <https://www.youtube.com/watch?v=WLI-qiUnMyc>



Figura 31 - Captura de tela de vídeo “ENTRE_interfaces_2003”: imagem de interface1/ aplicativo de interação. Tradução do texto: estação de máquina de dança: agora jogue os dados para obter o próximo comando por Isabel Valverde <http://www.youtube.com/watch?v=WLI-qiUnMyc>



Figura 32: Captura de imagem em vídeo “ENTRE interactions in Plymouth”: participação ativa de dois visitantes (Cortesia de Lali Krotoszinky) por Isabel Valverde. <https://www.youtube.com/watch?v=cI01zoudca4>

As questões levantadas pela autora em relação a esta última fase do projeto, quando do convite a vários artistas, apontam para o seu interesse pelas diferenciações de ordem subjectiva, cultural e de linguagem estética como resultado da interação dos artistas com o material criado pelos visitantes:



Questionamentos

Que respostas diferentes o mesmo material audiovisual produzido pelo público poderia evocar?

O quanto essas respostas trariam de informação do local onde foram produzidas, ou da linguagem escolhida para sua elaboração?

Que temas poderiam emergir? Que manifestações em linguagens diversas, ligando a ação desenvolvida em meu corpo e aquela realizada pelos participantes?

Krotoszinsky resume a sua trajetória artística através dos seus trabalhos entre 1999 e 2010 como “diferentes abordagens experimentais que realizei envolvendo os mesmos elementos: imagem, som, movimento, a tensão entre acaso e controle e sistemas inclusivos abertos à participação do público.” (KROTOSZINSKY, 2010).

2.2.3 – Dança /Performance e instalação/ambiente virtual ou em realidade mista

Outras plataformas de experimentação artística em dança incluem os ambientes de realidade virtual, realidade mista ou híbrida e ainda realidade aumentada. Mais recentemente, com a mercantilização de óculos de realidade virtual, como os Oculus Rift®, e de realidade aumentada, como os Google Goggles®, começam também a aparecer projetos de dança que exploram estes dispositivos.

O Second Life® é o ambiente social de multi-utilizadores mais popular de realidade virtual 3d. Mais recentemente há uma proliferação de mundos virtuais, os Simuladores Abertos / Open Simulators que podem ser privados ou integrados numa hypergrid e desta forma permitir o teleport ou passagem direta entre mundos suportando desta forma a emergência de uma rede de mundos virtuais. Estes ambientes tridimensionais

na rede, como anteriormente fizemos uma primeira referência, permitem interagir com avatares e através deles com outras pessoas remotas mediadas desta forma, assim como com objetos nesse ambiente virtual.

Dança dos Bastões / Stick Dance

A “Dança dos Bastões / Stick Dance” é uma dança virtual realizada no Second Life® por Isa Seppi (avatar Janjii Rugani) a partir de sua remontagem e apresentação com Lucio Agra em 2008 da dança original com coreografia de Oskar Schlemmer na BAUHAUS de 1919/33 . Esta dança, assim como o Ballet Triádico / Triadic Ballet, foi inicialmente desenvolvida nesta reconhecida Escola alemã de arte e design. surgiram de uma oficina de teatro dedicada ao estudo de abstração do corpo humano e seu movimento no espaço através da construção de figurinos com objetos tridimensionais, como cilindros, cones, e bastões e coreografia dos movimentos limitados por estes figurinos.

Após a apresentação da sua reposição num teatro físico no Congresso P&D, Isa Seppi desenvolveu a dança para o seu avatar Janjii Rugani, apresentando-a como dança virtual num teatro virtual do Espaço K arts para uma audiência de avatares em 2010.



Figura 33 - Imagem da “Dança dos Bastões” de Oscar Schlemmer numa interpretação livre realizada por Isa Seppi no Espaço K arts no Second Life© (Cortesia de Isa Seppi)

Lugares Sentidos / Senses Places

O projeto “Lugares Sentidos / Senses Places” é um ambiente de performance participativa em realidade mista desenvolvido desde 2011 por uma colaboração internacional transdisciplinar em dança somática e tecnológica em dança somática

e tecnológica, incluindo a autora, Todd Cochrane, Ana Moura, Yukihiro Yoshida, Liz Solo, Kikas Babenko, SaveMe Oh, Joana Martins, Paulo Fernandes, Clara Gomes, e muitos outros. “Lugares Sentidos” tenta testemunhar a emergência de interatividades *corporealizadas* num clima acessível e inclusivo, e inclusivo transcultural. Trata-se de uma experimentação artística em rede através da partilha física, biométrica, telemática e virtual entre performers e participantes espalhados pelo globo. Assim, “Lugares Sentidos” acontece entre lugares físicos remotos públicos/privados e um lugar virtual partilhado na Odyssey Contemporary Art and Performance Simulator. Esta é uma ilha no ambiente virtual do Second Life® da empresa Linden Lab, mantida por um coletivo de artistas. A experiência interativa propõe um ambiente criativo crítico e sensível, através de várias interfaces que conectam os participantes em corporealidades partilhadas. As interfaces do projeto incluem:

1. Ambiente virtual do Second Life© com avatares e som;
2. Vídeo livestream ou telemática – interação de movimento através de imagem vídeo entre participantes (<http://original.livestream.com/beverde/?rt=3&ra=140211>)
3. Câmera web - interação de movimento corpo físico-avtar;
4. Wiimote© (Nitendo) – interação de movimento no espaço corpo físico-avtar;
5. Kinect© - interação de corpo em movimento no espaço;
6. Dispositivo biométrico - interação de sinais biológicos (ritmo cardíaco, etc.) e aspetos do ambiente físico e virtual artificiais.



Figura 34 - Cartaz de “Lugares Sentidos” ambiente de performance participativa em realidade mista
<https://www.facebook.com/events/1592384107734100/> por Isabel Valverde

A ênfase das conexões com as nossas diversas simulações, dados e ambientes através destas interfaces é somática, voltada para uma empatia cinestésica mediada ou, como vimos em cima, como “cibercinestesia” e “intercinestesia”. Esta comunicação subtil é pois o alicerce da criação de uma experiência humana mais profunda e diversificada para além da dominante audiovisual.

O projeto inclui oficinas físicas e virtuais de introdução à dança somática, incluindo práticas e princípios de improvisação baseados no Body-mind Centering, contato Improvisação, Butô, Tai Chi, e outras integrando todo o movimento humano. Estas experiências pessoais e interpessoais concentram-se num alargar da consciência perceptiva cinestésica (ou proprioceptiva) tátil, para além da visual e auditiva. Por esta via torna-se possível, de forma mais efetiva, a ampliação dos sentidos na ação interativa mediada, em vez da tendência para nos focarmos apenas nas nossas novas simulações imagéticas.

Endereço no Second Life/SLURL:

<http://maps.secondlife.com/secondlife/Odyssey/31/147/681>

Website: <http://sensesplaces.org/>

Facebook: <https://www.facebook.com/SensesPlaces>

Espaço de Dança no Tubo / Space Dance in the Tube ou Tokyo Dance Space

Escolho este projeto por *Tetsuro Fukuhara* iniciado em 2001 e em contínuo desenvolvimento e divulgação até ao presente, como instalação/ambiente interativo para múltiplos participantes, tanto pelas suas características de interfaces corpo-tecnologia multi-dimensionais como pela abordagem tecnológica à dança Butô. O formato do projeto inclui um ambiente físico e a exploração das redes de computadores e da internet, numa série de conexões interativas em cadeia, respectivamente:

Estrutura da instalação/ambiente em tubo de tecido flexível em que os participantes se emergem com:

1. sensores de elasticidade
2. captação de imagem do interior e projeção no seu exterior

3. Computador com video de dançarino que se ativa com o input dos sensores de elasticidade do tubo e transmite dados para mover um braço de robô remoto
4. Braço robô em local remoto que se move pelos inputs do dançarino em vídeo



Glossário

Butô

Para Tetsuro Fukuhara Butô é "um passo de dentro", auto-realização pelo corpo próprio, técnica de dança direta e original. A recuperação do selvagem no ser humano e o renascer do corpo intoxicado e perdido no mundo contemporâneo. Uma arte que nos promove crescimento, e mantém a flor da idade florescendo continuamente. Todos podem fazer o seu Butô desde que recebam o seu próprio corpo.

Qual é o prazer de uma dança?

Claro, é o prazer de mudar os nossos sentimentos acerca do nosso mundo no momento. Nesta dança sentimos que não podemos encontrar diferenças entre nós mesmos, sentimos que estamos conectados com todos e tudo.

Por isso um dançarino dança eternamente para ter esse sentimento exato."

"Qual é o prazer de uma dança? Claro, é o prazer de mudar o que sentimos acerca do nosso mundo no momento. Nesta dança sentimos que não podemos encontrar diferenças entre nós , sentimos que estamos conectados com todos e tudo. Por isso um dançarino dança eternamente para ter essa sensação exata."



Figura 35 - Foto do tubo de tecido do “Space Dance” num espaço público com participantes no interior (Cortesia de Tetsuro Fukuhara) em <http://www.ne.jp/asahi/tokyo/sd/IMGS/40435.JPG>

O trabalho é apresentado como performance e ambiente interativo participativo, incluindo oficinas de Butô para os participantes anteriormente à experiência no tubo. Tetsuro Fukuhara define a Space Dance descrevendo a experiência através de uma oficina de dança Butô que aqui apresento um excerto:

“Em Space Dance, o *corpo* não é um instrumento para expressar uma estória, o corpo é uma estória. Um dançarino excelente mantém a habilidade de dançar com uma técnica de dança especial para organizar o corpo como objecto, não como conteúdo. Assim, ele pode sempre manter a liberdade na dança. Na Space Dance nós estudamos esta técnica de dança. Depois tentamos recuperar a *memória para além do humano através da nossa dança* e como resultado acumulamos o *conhecimento tácito* sobre o corpo. Os nossos pés estão sempre conectados com o chão. Esquecemos este fato na nossa vida cotidiana. Mas quando dançamos como uma técnica de dança para organizar o nosso corpo como objeto, a relação entre os nossos pés e o chão será clara e podemos voltar a ter uma sensação familiar entre o corpo e a terra.

Quando dançamos com a terra, podemos reconhecer uma estranha sensação em torno do lóbulo temporal do nosso cérebro. Porquê Esta sensação nova? Porque é a primeira experiência para o nosso cérebro mover o nosso corpo desta nova maneira estranha.” (...)

O nosso cérebro guarda todas as memórias de toda a vida na nossa terra. Porque o nosso cérebro cresce dentro do útero das nossas mães durante 10 meses através do processo da sua evolução desde o principio da vida até ao cérebro humano presente. Então, nos nossos movimentos de dança por vezes podemos também encontrar outros movimentos estranhos de todas as formas de vida através destas “memórias esquecidas”... “por vezes como uma onda de movimento dos órgãos internos, outras vezes com o som de um osso, e por vezes com uma excitação do nervo.” (Fukuhara, 2001)



Figura 36 - Foto de imagem video de participante no interior do tubo projetada no seu exterior (Cortesia de Tetsuro Fukuhara) em http://www.ne.jp/asahi/tokyo/sd/B_e.html

O propósito da Space Dance é o olhar para o passado de toda a vida e a criação para o “*Futuro do Corpo Humano*” como um retorno da sua introspecção. Assim, em Space Dance fazemos uma visualização da “*Historia das Posturas da Evolução*” como imagem. E fazemos uma informação do “*Novos movimentos desconhecidos do mundo*” como o *conhecimento tácito* usando a tecnologia de informação. Finalmente tentamos fazer um design através do *conhecimento tácito* para o novo corpo o novo objeto, e o novo espaço. Desta maneira, em Space Dance podemos criar os novos designs depois da nossa dança. Para estes trabalhos nos adotamos a colaboração pela “*Dança + Arquitetura + Informação + Design*”. Assim, Space Dance é apenas um trabalho de “*Dança & Design*”. (FUKUHARA, 2001).



Atividade

Consultar **Atividade 3** Texto no Moddle:

Visualização de obras/projetos e elaboração de texto de reflexão, concentrado nas relações entre as concepções-práticas em torno do corpo-tecnologia, processos e configurações na dança tecnológica abordadas. Assim como do interesse e funcionalidade, ou não, de uma possível aplicação na sua atividade de ensino ou criação em dança.

EXERCÍCIOS DE FIXAÇÃO DA UNIDADE 2

Consultar Moodle Unidade 2

REFERÊNCIAS

BENCH, Harmony. “**Screendance 2.0: Social Dance-Media**”, Participations, Volume 7, Issue 2 (November 2010), **Journal of Audience & Reception studies**, pags. 183-214. Disponível em < <http://www.participations.org/Volume%207/Issue%202/special/bench.htm> >

GREINER, Christine, KATZ, Helena. **Por uma teoria do corpomídia**. Disponível em < http://artescenicas.uclm.es/archivos_subidos/textos/236/Christine%20Greiner%20y%20Helena%20Katz.%20Por%20uma%20teoria%20do%20corpomidia.pdf >

MACHADO, Arlindo. **Arte & Mídia**, Jorge Zahar Ed., 2007, 3ª edição, 2010.

PIMENTEL, Ludmila. **Novos corpos para se dançar: o cibercorpo na dança e na performance**. 1999, pags. 119-135. Disponível em < http://poscom.tempsite.ws/wp-content/uploads/2011/05/dis_ludmila.pdf >

PRADO, Gilbertto. **Experimentações artísticas em redes telemáticas e web**. AXILA, Disponível em < <http://www.iar.unicamp.br/disciplinas/ap858/AXILA/pagartigos.html> >

SANTANA, Ivani. **De corpo presente na dança digital distribuída em rede**. ARJ, Brasil, Vol. ½, Jul./Dez. 2014, p. 125-143.

SANTANA, Ivani. **Dança na cultura digital** [online]. Salvador: EDUFBA, 2006. 204 p. ISBN 85-232-0415-6. Disponível em SciELO Books < <http://books.scielo.org> >.

SANTANA, Ivani “**Primeiras experiências telemáticas do grupo de pesquisa poéticas tecnológicas: corpoaudiovisual**” in **Revista eletrônica mapa d2 dança (e performance) digital**. Salvador: Nov. 2015; 2(2): 13-29

SANTAELLA, Lucia. **Da cultura das mídias à cibercultura advento do pós-humano**. São Paulo: Paulus, 2003.

SOUZA, Isabel Carvalho de “**A Implicação Corpo-Interatividade na Dança Mediada pela Internet, Anais do 2º encontro nacional de pesquisadores em dança,**” 2011. Disponível em < <http://www.portalanda.org.br/anaisarquivos/3-2011-9.pdf> >

VALVERDE, Isabel. **Interfaces dança-tecnologia: um quadro teórico para a dança no domínio digital.** Fundação para a Ciência e a Tecnologia/Fundação Calouste Gulbenkian, Textos Universitários das Ciências Sociais e Humanas. Lisboa: 2010. Disponível em < https://www.academia.edu/1899930/Interfaces_Dan%C3%A7a-Technologia_um_quadro_te%C3%B3rico_para_a_performance_no_dom%C3%ADnio_digital_Introdu%C3%A7%C3%A3o >

Leitura complementar

DIAS, Sousa. “**Esforços de guerra: pensamento, comunicação e resistência**” in **A Estética do conceito: a filosofia na era da comunicação.** Pé de Página Editores, 1998.

NELSON, Ted. “**Libertando-se da prisão**”, Revista File 2005, pags. 17-23. Disponível em < http://www.pucsp.br/~janedealmeida/file_2005.pdf >

SEPPI, Isaura, MACHADO, Vitor. “**O Avatar, mediador de realidades**”. Portal de revistas científicas do Centro Universitário Senac, Revista de Iniciação Científica, Tecnológica e Artística Edição Temática: Tecnologia Aplicada, Vol. 43, Outubro, 2014. Disponível em < <http://www.revistas.sp.senac.br/index.php/ic/article/viewFile/641/504> Iniciação >



Universidade Federal da Bahia

Dança e Culturas de Rede

Com o recente domínio transversal das tecnologias de informação e comunicação (TIC) na sociedade, cultura e vida cotidiana, “Dança e Culturas de Rede” aborda os principais vectores que caracterizam, por um lado, a influência dos média de rede, particularmente a internet ou World Wide Web, sob a ótica da dança nos seus propósitos e atividades. Por outro lado, discute também a influência inversa que a dança representa para estas culturas.



PROGRAD
PROGRAMA DE GRADUAÇÃO



Escola de Dança

