

UNIVERSIDADE ABERTA

UNIVERSIDADE DO ALGARVE



**A dimensão estética e a experiência sensível do corpo
na *mediadance***

Dorotea Souza Bastos

Doutoramento em Média-Arte Digital
(doutoramento em associação)



Tese em regime de co-tutela com:
Universidade Federal da Bahia – Faculdade de Comunicação
Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas

2019

UNIVERSIDADE ABERTA

UNIVERSIDADE DO ALGARVE



**A dimensão estética e a experiência sensível do corpo
na *mediadance***

Dorotea Souza Bastos

Doutoramento em Média-Arte Digital

(doutoramento em associação)



Tese orientada pela Professora Doutora Mirian Estela Nogueira Tavares e, em regime de co-tutela, pelo Professor Doutor Jorge Luiz Cunha Cardoso Filho (UFBA).

2019

RESUMO

Esta tese buscou analisar a *mediadance*, a partir das relações sensíveis entre o corpo e os artefatos digitais, buscando compreender o que emerge destas relações. Para tanto, o corpo foi observado, analisado e experienciado como elemento central no contexto contemporâneo da *mediadance*. Esta pesquisa em arte baseada na prática contemplou uma abordagem conceitual e a criação artística, o que resultou em experimentos realizados em associação à pesquisa teórica, dos quais, três foram escolhidos para compor o *corpus* desta tese: *Do pó ao pó – ensaios da última jornada*, *Starry Sky* e *Corpo-ensaio*, todos inspirados na obra da cineasta Maya Deren. Os artefatos surgiram em resposta aos nossos questionamentos e são a própria descoberta no âmbito da pesquisa e, diferentemente das reflexões que colocam o corpo a serviço dos aparatos tecnológicos, tratando a tecnologia como algo externo a nós, o entendimento trazido nesta investigação é de que o corpo assume o local de emergência e expressão da experiência estética e que as obras partem das possibilidades poéticas geradas pelo corpo, o que modifica a tessitura da cena.

Palavras-chave: Corpo. Dança. Experiência Estética. *Mediadance*.

ABSTRACT

This thesis aimed to analyze mediadance (Schiller, 2003) based on the sensible relationships between the body and digital artifacts, intending to understand what emerges from these relationships. For this purpose, the body was observed, analysed and experienced as a central component in the contemporary context of the mediadance. This practice-based research in art considered a conceptual approach and the artistic creation, which resulted in experiments performed in association with theoretical investigation and three of them were chosen to compose the corpus of this thesis: *Do pó ao pó – ensaios da última jornada*, *Starry Sky* and *Corpo-ensaio*, all inspired by the work of Maya Deren. The artworks emerged in response to our questions and are the very discovery in the scope of the research. Unlike the reflections that put the body in the service of technological devices, considering technology as something external to us, the understanding we brought in this investigation is that the body assumes the environment of emergence and expression of the aesthetic experience and that the artworks start from the poetic possibilities generated by the body, which modifies the contexture of the scene.

Keywords: Body. Dance. Aesthetics Experience. Mediadance.

DEDICATÓRIA

À minha mãe Auxiliadôra,
a meu marido Max Davi,
e minha amiga-irmã Danielle.

AGRADECIMENTOS

À professora Dra. Mirian Tavares, minha orientadora, pelos conhecimentos partilhados, a leveza e profissionalismo com que conduziu esta orientação e por toda a generosidade e dedicação.

Ao corpo docente do DMAD, em especial Dr. Adérito Marcos, Dr. Nelson Zagalo e Dr. Amílcar Martins, pelo olhar sensível na Prova de Avaliação de Capacidade Investigativa e aos professores Dra. Angela Saldanha e Dr. Bruno Mendes, pelas valiosas contribuições durante a Avaliação dos Resultados Intermédios.

Ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Universidade Federal da Bahia, em especial ao professor Dr. Jorge Cardoso Filho, meu orientador em cotutela, por acolher esta pesquisa e agregar seus conhecimentos.

À Coordenadora da Assessoria de Assuntos Internacionais da UFBA, Claudia Muniz, pelo empenho e dedicação ao convênio de cotutela de tese.

À minha mãe, Auxiliadôra, fonte de todo o amor do Universo, por me educar, me proteger, me amar e desejar o melhor para mim a todo instante.

Ao meu marido, Max Davi, meu eterno companheiro, agradeço por me incentivar constantemente e por ser, todos os dias, o meu raio de sol.

À amiga e colega de doutoramento, Noeli Batista, pela sensatez, pelas conversas sempre tão frutíferas, uma amiga tão presente em todas as etapas desta investigação, uma verdadeira dádiva que o destino reservou para mim.

Aos colegas do doutoramento, pela acolhida afetuosa e pelos bons momentos nos Retiros Doutorais.

Ao Elétrico – Grupo de Pesquisa em Ciberdança, em especial à professora Dra. Ludmila Pimentel, incentivadora e companheira da minha trajetória acadêmica.

À amiga Danielle Portela, parceira de toda uma vida, agradeço pelo diálogo e por todas as histórias risadas que partilhamos, em especial, no período do doutorado.

À amiga Josélia Andrade, pela gentileza, pelas palavras de apoio, pelas conversas sempre tão fraternas e amizade doce.

Ao amigo Bruno Luigi, um anjo que esteve comigo desde o primeiro momento dessa aventura e sem o qual as distâncias entre Brasil e Portugal teriam sido ainda maiores.

Aos amigos Patrícia Padu, Natalia Rocha, Elivana Borges, Camilo Carvalho, Doraliza Monteiro, Samara Sandes e Maria do Carmo, seres de luz e bondade.

Aos meus alunos da Universidade Federal de Uberlândia, Universidade Federal do Oeste da Bahia e Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, pelo carinho, apoio e parceria.

E às forças que regem o mundo, por nos permitirem que novos caminhos sejam trilhados.

*Locking rhythms to the beat of her heart,
changing movement into light
She has danced into the danger zone
when a dancer becomes a dance*

Michael Sembello
Maniac

ÍNDICE

RESUMO.....	iv
ABSTRACT.....	v
DEDICATÓRIA.....	vi
AGRADECIMENTOS.....	vii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xii
INTRODUÇÃO.....	15
CAPÍTULO 1.....	31
CONTEXTUALIZANDO A MEDIADANCE.....	31
1.1 A imagem em <i>mediadance</i>	32
1.2 <i>Mediadance</i> e as imagens técnicas.....	37
1.3 <i>Mediadance</i> no âmbito da arte digital.....	49
CAPÍTULO 2.....	60
A QUESTÃO DO CORPO E O CORPO COMO QUESTÃO.....	60
2.1 O corpo e suas ampliações.....	63
2.2 A virtualização do corpo.....	67
2.3 O corpo e os duplos digitais.....	72
2.3.1 As categorias de Dixon (2007) e Schiller (2003).....	74
CAPÍTULO 3.....	83
A DIMENSÃO ESTÉTICA DA EXPERIÊNCIA.....	83
3.1 Contextualizando a experiência estética.....	84
3.2 A experiência estética no âmbito da <i>mediadance</i>	88
CAPÍTULO 4.....	98
EXPERIMENTOS.....	98
4.1 A inspiração: o Coreocinema de Maya Deren.....	100
4.2 Artefatos.....	103
4.2.1 Do pó ao pó: ensaios da última jornada (2014).....	103
4.2.2 <i>Starry Sky</i> (2016/2017).....	116
4.2.3 <i>Corpo-ensaio</i> (2018).....	130
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	144
REFERÊNCIAS.....	150

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 0.1 – Quadro com resumo das fases da pesquisa.	25
Figura 0.2 – Quadro comparativo das fases de pesquisa (adaptado de Zamboni, 2012). ..	29
Figura 1.1 – Quadro de aspectos históricos e ontológicos da imagem, segundo Flusser...35	
Figura 1.2 – Loïe Fuller. Fotografia de Eugène Druet.	38
Figura 1.3 – Papinta, Danse Serpentine, 1896.....	39
Figura 1.4 – Frames de Dames, 1934, coreografada por Busby Berkeley.....	40
Figura 1.5 – Cena do musical Ready, Willing and Able, 1937, coreografada por Bobby Connolly.	41
Figura 1.6 – Frames do filme Pina (2011), de Win Wenders.	43
Figura 1.7 – Frames da obra Das Triadische Ballet, de Oskar Schlemmer, 1922.	44
Figura 1.8 – Frame do filme Meshes of the Afternoon (1943), da cineasta Maya Deren. ..	45
Figura 1.9 – Frames dos filme Ballet Mecanique (1924), de Fernand Leger.....	46
Figura 1.10 – Frames do filme Die Klage Der Kaiserin, 1989, de Pina Bausch.....	47
Figura 1.11 – Performance Solo, de Deborah Hay, em 9 Evenings: Theatre and Engineering.	52
Figura 1.12 – Performance Carriage Discreteness, de Yvonne Rainer, em 9 Evenings: Theatre and Engineering.....	52
Figura 1.13 – Beach Birds for Camera, Merce Cunningham, 1993.....	55
Figura 1.14 – Experimento de Merce Cunningham com o computador.	56
Figura 1.15 – Frames de experimento com o Software Isadora.	57
Figura 1.16 – Dança telemática. Obra Versus, Ivani Santana, 2005.....	58
Figura 2.1 – Ear on Arm, por Stelarc, 2007.....	65
Figura 2.2 – Stelarc, na performance Re-wired/Re-mixed (2017).....	65
Figura 2.3 – Apresentação do grupo catalão La fura dels baus, em Guimarães, 2012.	66
Figura 2.4 – TiltBrush on real canvas: augmented reality painting.....	69
Figura 2.5 – Progressive Fluid, do coletivo LICHTFAKTOR, 2013.....	71
Figura 2.6 – Duplos digitais no Projeto Webcamdanza, de Alejandra Ceriani, Argentina, 2010.	75

Figura 2.7 – Loïe Fuller, 1902.....	76
Figura 2.8 – i-Arch bodies, instalação interativa.	77
Figura 2.9 – Argumentos a favor de la oscuridad, 2009.	78
Figura 2.10 – Obra Constelaciones, de Maraiana Carranza (2011).	79
Figura 2.11 – Obra Virtual Fuller (2010), de Carolina Frinhani.	80
Figura 2.12 – The Treachery of Sanctuary (2012), de Chris Milk.	81
Figura 2.13 – Talking Bodies, Palindrome Intermedia, 2005.	82
Figura 4.1 – Frame do filme Ritual in Transfigured Time, Maya Deren, 1946.	101
Figura 4.2 – Frames do filme Meshes of the Afternoon. Maya Deren, 1943.	104
Figura 4.3 – Maya Deren no filme Meshes of the Afternoon.	105
Figura 4.4 – Morte em Meshes of the Afternoon.	107
Figura 4.5 – Cenas de referência em Meshes of the Afternoon.	110
Figura 4.6 – Alongamento e momentos de concentração para a videodança.	112
Figura 4.7 – Dinâmicas individuais e em grupo que resultaram em imagens para a videodança.	113
Figura 4.8 – Frames da videodança Do pó ao pó – ensaios da última jornada, 2014.	114
Figura 4.9 – Temática da morte em Do pó ao pó – ensaios da última jornada, 2014.	115
Figura 4.10 – Frames do filme The Very Eye of Night.	117
Figura 4.11 – Maya Deren trabalhando em The Very Eye of Night.	118
Figura 4.12 – Abertura do filme The Very Eye of Night.	119
Figura 4.13 – Tela de programação do software Isadora.	121
Figura 4.14 – Tela de programação do software vvvv.	122
Figura 4.15 – Proposta inicial para o protótipo Starry Sky com frame do filme The Very Eye of Night (Maya Deren, 1958).	123
Figura 4.16 – Teste de virtualização do corpo com o software Isadora.	125
Figura 4.17 – Testes com o software vvvv.	126
Figura 4.18 – Máscaras criadas para testes do artefato no software vvvv.	126
Figura 4.19 – Apresentação do artefato no Retiro Doutoral, em Faro, 2017.	127
Figura 4.20 – Telas de programação e execução do artefato.	128
Figura 4.21 – Experimentação do artefato Starry Sky.	129

Figura 4.22 – Frame do filme A Study in Choreography for Camera.....	131
Figura 4.23 – Frames do filme A Study in Choreography for Camera.	132
Figura 4.24 – Reunião e alongamento com o grupo.	135
Figura 4.25 – Aquecimento e jogos de cena.....	136
Figura 4.26 – Relaxamento após dinâmicas e gravações.	137
Figura 4.27 – Filmagens de Corpo-ensaio.....	138
Figura 4.28 – Cartaz para exibição da videodança Corpo-ensaio no Retiro Doutoral em 2018, em Lisboa.	139
Figura 4.29 – Experimentação de Corpo-ensaio.....	142
Figura 4.30 – Projeto Corpo-ensaio.	143

INTRODUÇÃO

Esta tese faz parte da investigação realizada no Doutoramento em Média-Arte Digital, programa conjunto da Universidade Aberta de Portugal (UAb) e da Universidade do Algarve (UAlg), e possui como tema geral o encontro entre dança e as novas tecnologias¹, que aqui é denominado *mediadance*. Pretendeu-se pesquisar o corpo presente nessa manifestação artística, tendo como ponto de partida as inquietações que emergiram da prática artística e da pesquisa acadêmica ao longo dos últimos anos.

No tocante ao binômio dança e tecnologia, faz-se necessário apresentar e entender que várias são as nomenclaturas utilizadas atualmente: cinedança, coreocinema, *dance for screen*, *mediadance*, *webdance*, dança-tec, *screendance*, dancine, *dancetech*, dança digital, ciberdança, videodança, *choreography for screen*, entre tantas outras. O que se percebe é que, na maioria dos casos, o termo diz respeito ao suporte ou ao tipo de tecnologia que é utilizado, o que pode limitar a atuação da expressão.

Por exemplo, o termo *screendance*, apesar de não possuir uma tradução literal em português, fornece-nos pistas sobre o tipo de trabalho a que se refere, já que a palavra *screen*, do inglês “tela” (de cinema, vídeo, projeções), sugere uma dança que acontece nesse suporte. Porém, muito além da mera utilização das “telas” como suporte, o pesquisador Douglas Rosenberg (2012) trata da *screendance* como uma forma híbrida entre a dança e as *possíveis* telas, o que gera um trabalho coreográfico específico para esses meios.

De acordo com Rosenberg, *screendance* diz respeito à relação entre a prática da dança e o que ele chama de tecnologias da representação, referindo-se às tecnologias da imagem visual em movimento. Disso resulta um complexo e enredado processo colaborativo entre corpo e câmera, o qual, segundo Rosenberg, encontra os métodos mais eficientes e estéticos para o enquadramento do movimento na tela. O autor

¹ A tecnologia não compreende, apenas, as invenções mais recentes, pois o ser humano sempre buscou formas de melhorar o seu desempenho e novas maneiras para realizar suas atividades cotidianas através de inventos tecnológicos. A diferença percebida, atualmente, é a velocidade com que novas tecnologias surgem e o modo como essas tecnologias são operadas. Esse ritmo acelerado na introdução de novas técnicas, métodos e processos foi possibilitado pelas facilidades alcançadas pelo advento da tecnologia digital, que só ocorreu a partir do final da década de 1960. Assim, o termo tecnologia empregado nesta tese faz referência às tecnologias eletrônicas (Manovich, 2001; Flusser, 2011) e voltaremos o olhar para a questão digital, própria do nosso tempo.

também introduz a ideia de que *screendance* é, intencionalmente, um termo bastante amplo, que pode abarcar todos os trabalhos de dança e cinema ou dança e vídeo, uma vez que existem outras nomenclaturas que podem ser utilizadas para falar dessas obras artísticas, embora com maiores limitações.

Há, ainda, o termo *motion-picture dance*, que pode ser entendido como uma dança com imagens em movimento, e que também é utilizado para falar do cinema. A expressão *motion-picture dance*, sugerida pelo pesquisador Noël Carroll (2010), seria uma tentativa de não engessar o conceito, visto vez que as outras nomenclaturas utilizadas são muito específicas em relação ao meio em que acontecem, como, por exemplo, *cinedance*, que sugere trabalhos feitos apenas no cinema, ou *videodance*, quanto a trabalhos apenas para o vídeo. O conceito de *motion-picture dance* relaciona-se com a proposta de Rosenberg sobre *screendance*, a qual é mais aceita e mais comumente utilizada em congressos e festivais específicos da área.

Analisando as opções citadas e demais termos existentes, percebe-se que cada nova expressão vai conseguir agrupar um conjunto de produções sobre dança e tecnologia. Como as possibilidades são inúmeras, não parece existir uma única forma que consiga dar conta de toda a complexidade desse encontro. É o que também sugere a pesquisadora Isabel Valverde (2010), que, em sua investigação sobre a performance digital, optou por utilizar a nomenclatura “dança-tecnologia” ou “dança-tec”.

Sobre a escolha desse termo, a pesquisadora explica:

Apesar de ou devido a toda a controvérsia associada à “dança-tecnologia”, optei por conservar este termo como tópico de investigação; primeiro, por falta de uma alternativa convincente e, segundo, porque considerar *como* denominá-la não ser tão importante como *porque* denominá-lo de todo. Afinal, percepciono a dança e a performance como um lugar privilegiado para tratar questões que envolvem corpos em culturas e, conseqüentemente, devido à sua interface privilegiada com a tecnologia, *dança-tec* é neste momento a designação aceitável.

(Valverde, 2010: 61-62)

A autora também sugere que a própria inserção do vocábulo *tecnologia* para falar da dança em questão parece ser redundante, uma vez que, segundo a autora, sempre a

dança esteve relacionada a algum tipo de tecnologia. Ou seja, trata-se de uma relação de inclusão, e não de exclusão. Por que, então, utilizar algum termo além da *própria* dança? No contexto desta investigação, a escolha de um termo assume a natureza de afirmação de uma *dança* que ultrapassa a tradicionalidade² do seu conceito para ocupar novos espaços. Além disso, utilizar um termo que designe os trabalhos entre dança e tecnologia é uma ação política ainda necessária no contexto atual, ampliando sua visibilidade.

Assim, chegou-se à conclusão de que *mediadance*, termo elaborado por Gretchen Schiller (2003), é o que mais se aproxima da atual condição da dança junto às tecnologias. Inicialmente, por utilizar a palavra *mídia*, que abarca a diversidade de suportes e tecnologias que podem estar presentes (sem a limitação de prefixos como *cine*, *vídeo*, *screen*, *web*, entre outros), mas também por dialogar com os diversos termos já estabelecidos em outras áreas, abrangendo as múltiplas formas em que a dança e a tecnologia se fazem presentes. Com a utilização do termo *mediadance*, Schiller procurou não separar o que pode ser considerado uma nova mídia e uma mídia antiga, buscando unir, na mesma categoria, todos os trabalhos de dança: “arte interativa, arte interativa em CD-ROM, realidade virtual, *netart*, telemática e *performance* mediada tecnologicamente e videojogos”³ (Schiller, 2003: 12). Nesta investigação, contudo, nosso olhar volta-se aos

² Tradicionalmente, a dança era vista como uma representação (exemplos mais comuns podem ser encontrados nos repertórios do balé clássico, nos quais os bailarinos representam os personagens das histórias: camponeses, princesas, animais, entre outros), e era considerado dança, tudo aquilo que fazia parte da lógica do movimento (Bastos, 2013). A mudança ocorrida na dança – e nas artes em geral – começou com uma *crise da representação*, uma “ruptura com o ideal de representação da natureza (mimese) herdado da tradição” (Arantes, 2005: 32), além de uma negação ao “que se relaciona de forma mais direta aos conceitos de estética tradicional: a moldura na pintura e o pedestal na escultura, a utilização do suporte de representação, a exposição em espaços não convencionais, a dicotomia obra/público” (Arantes, 2005: 31, 32). Importante estudo sobre essa mudança na forma de ver e fazer arte é o da investigadora Rosalind Krauss (1979), sobre o campo expandido. O conceito de campo expandido foi desenvolvido, inicialmente, para a escultura, o que revolucionou a forma de ver e analisar as obras escultóricas, porém este conceito tem sido aplicado em outras áreas artísticas, a partir do entendimento de que a expansão ocorrida na escultura também aconteceu em diversos segmentos, a partir do final do século XIX, período que coincide com o surgimento do cinema e do movimento moderno na dança e nas artes em geral, considerado por Krauss como o período que marca um novo período para a produção artística, com a inclusão de novas tecnologias à arte já anteriormente conhecida. O campo expandido é, portanto, e de acordo com a autora, a expansão de possibilidades para a prática artística com a ampliação dos territórios em que as obras podem transitar. É, ainda, uma contaminação de fronteiras, o que permite a hibridação, a experimentação e o surgimento de novas expressões artísticas a partir, também, do encontro com as tecnologias. Nesta tese, o estudo de Krauss é retomado no Capítulo 1: Contextualizando a Mediadance.

³ No original “interactive-art, CD-ROM based interactive art, virtual reality, netart, telematics, and technologically-mediated performance and video gaming” (Schiller, 2003: 12).

trabalhos de arte digital em *mediadance*, por entender que a utilização das tecnologias digitais faz parte do cenário contemporâneo da dança.

Nesta investigação, entende-se, também, que um estudo sobre *mediadance* implica uma abordagem interdisciplinar, perpassando as grandes áreas da Arte e da Comunicação. À vista disso, assume-se aqui um espaço de discussão acerca do hibridismo dessa relação, sem submeter uma parte à outra, numa tentativa de não colocar um dos lados – arte, tecnologia – como mais importante, principal ou em posição imperiosa.

O desejo de pesquisar sobre dança e tecnologia data de 2007, quando, inspirada pela obra da cineasta Maya Deren⁴, comecei a participar de eventos sobre videodança, nos quais foi possível perceber a existência de um discurso frequente que tratava a videodança como uma obra de um campo específico, que não contemplava nem a área da dança nem a do vídeo. Por um lado, esse afastamento promoveu o fortalecimento da categoria “videodança” entre os artistas da área, por outro, deixava de contemplar os demais campos de atuação, o que restringia seu espaço e, conseqüentemente, sua visibilidade. Assim, com a sequência de criações artísticas e estudos na área, a pesquisa foi amadurecida, chegando a um conceito mais amplo, o de *mediadance*, como campo expandido entre dança e tecnologia, conceito apresentado e defendido no Mestrado em Dança da Universidade Federal da Bahia, em janeiro de 2013.

Esta investigação é, em certo aspecto, uma continuidade e um desdobramento da pesquisa artística sobre videodança, iniciada em 2007, e da pesquisa realizada no Mestrado. A princípio, o projeto de pesquisa para o Doutorado visava ao entendimento das novas dramaturgias e relações geradas a partir do encontro entre dança e tecnologias digitais da imagem, identificadas no percurso do Mestrado.

Com o seguimento da investigação e as disciplinas do Doutorado em Média-Arte Digital – com destaque para os assuntos abordados nas disciplinas “Estética Computacional” e “Comunicação e Contemporaneidade” –, novos temas foram inseridos e o percurso foi ajustado, chegando a esta pesquisa sobre corpo e experiência estética na

⁴ A inspiração na obra de Maya Deren se estendeu a esta investigação e é abordada no Capítulo 4: Experimentos, que trata dos artefatos criados no contexto do Doutorado.

mediadance, uma resposta necessária aos hiatos encontrados e vivenciados na trajetória acadêmica e artística.

Questão de investigação

Ao longo do percurso desta pesquisa, várias questões nortearam e abriram novos caminhos investigativos. As lacunas observadas na bibliografia sobre o corpo na *mediadance* já provocavam alguns questionamentos sobre as características desse corpo, sobre as diferenças, caso houvesse, entre os processos de produção de sentido do corpo na dança dita tradicional e na *mediadance*, além de questionamentos acerca da importância e influência das tecnologias na relação entre o corpo e os artefatos digitais. Um tópico, porém, mostrou-se fulcral ao desenvolvimento deste trabalho, levando a uma questão central de investigação: o que emerge da relação sensível entre o corpo e os artefatos digitais na experiência estética em *mediadance*?

Objetivos

- I. Identificar e analisar as características e as formas de apresentação do corpo na *mediadance*;
- II. Refletir sobre a dimensão estética da experiência em *mediadance*;
- III. Produzir artefatos artísticos que manifestem os conceitos abordados;
- IV. Promover uma partilha dos saberes em termos de produção científica e artística;
- V. Apontar aspectos relevantes para a continuidade da pesquisa em *mediadance*.

Metodologia

O estabelecimento de um caminho metodológico para a elaboração desta tese constituiu uma das mais relevantes e esclarecedoras etapas da investigação. Ao analisar o objeto e os objetivos da pesquisa, percebeu-se que o trabalho final resultante desse processo compreenderia tanto a elaboração de conceitos quanto a produção artística, e que os artefatos criados no âmbito da pesquisa evidenciariam e explicariam os conceitos investigados. A partir dessa observação, buscou-se formar um conjunto distinto de formas metodológicas que combinasse aspectos de ordem criativa e técnica, considerando o cenário de hibridismo de uma tese que abarca a criação teórica e a criação de artefatos.

Desse modo, o percurso metodológico da investigação é assentado na pesquisa em arte, proposta por Silvio Zamboni (2004; 2012), e na pesquisa baseada na prática, por Linda Candy (2006; 2018). Também servem de base para a metodologia escolhida autores como Steven Scrivener (2000; 2002), Isaac Camargo (2004) e Cecília Salles (2011), que contribuem significativamente para a escolha e a compreensão dos caminhos percorridos.

Silvio Zamboni indica que a pesquisa em arte se refere ao trabalho de investigação em criação artística, “empreendido por artistas que objetivam atingir como produto final a obra de arte.” (Zamboni, 2012: 6). Ter a obra de arte como resultado de uma pesquisa assinala que o artista é, também, um pesquisador, conclui Zamboni. Para Steven Scrivener (2000), essa questão também envolve a amplitude do conhecimento gerado pela pesquisa em arte, sendo considerado pesquisador aquele que consegue gerar um conhecimento que vai além dos seus próprios interesses como artista.

Conectada à proposta desses autores, a pesquisa baseada na prática (*practice-based research*), indicada por Linda Candy (2006), trata de uma investigação em que o artista pesquisador obtém conhecimento a partir da prática artística. No âmbito de uma tese de doutoramento, a contribuição para o conhecimento se dá com a apresentação de artefatos como resultado da investigação, sendo que um “completo entendimento só

pode ser obtido com referência direta aos resultados”⁵ (Candy, 2006: 1). A autora acrescenta que pesquisa e prática são processos independentes e complementares, além de serem diferentes em sua essência, sendo a prática uma ação que envolve um processo de criação e a pesquisa, um processo sistemático de investigação (Candy, 2018).

Conforme Isaac Camargo (2004), há dois modos de ver e entender a pesquisa no campo das artes: “um se refere ao entendimento das manifestações artísticas como campo ou objeto de estudo da ciência formal e outro diz respeito aos procedimentos empreendidos pela arte na construção de suas poéticas expressivas.” (Camargo, 2004: 129).

Apesar de existirem diferentes formas de processo do trabalho de arte, tratar o processo artístico como pesquisa é sempre buscar, de maneira sistemática, soluções para um determinado problema, o que inclui um objetivo claro e não abre espaço para um trabalho meramente especulativo.

A especulação, ainda que possa ser considerada como um método de descoberta possível para a criação artística, combinando intuição, experimentalismo e acaso, não se mostra eficiente para a busca de soluções e não representa um método para uma pesquisa em arte. Isso ocorre principalmente porque, no âmbito da especulação, não há a obrigatoriedade de um problema a ser resolvido, e a intuição sobrepõe-se à racionalidade, sendo que “o indivíduo que faz especulação está consciente da vacuidade de sua proposta, está solto e descompromissado com qualquer situação que exija uma resposta; ele tenta sem saber o que conseguirá, e ele mesmo não sabe firmemente o que pretende conseguir.” (Zamboni, 2012: 45).

Não significa, entretanto, que uma pesquisa em arte seja decorrente apenas de processos ditos racionais. Nas palavras de Zamboni, “o que é racional é a consciência do desejo, a vontade e a predisposição para tal, não o processo da pesquisa em si, que intercala o racional e o intuitivo na busca comum de solucionar algo.” (Zamboni, 2012: 43). O autor pondera, ainda, que o processo da pesquisa artística “é permeado por inúmeros fatores não racionais e não controlados pelo intelecto do artista, e portanto

⁵ No original, “a full understanding can only be obtained with direct reference to the outcomes.” (Candy, 2006: 1)

pode necessitar de caminhos menos *diretos* para que se dê a maturação necessária das soluções objetivadas pelo artista” (Zamboni, 2012: 44), ou, como afirma Isaac Camargo (2004), a pesquisa em arte possui, por vezes, um menor grau de previsibilidade, porém não deve ser vista como menos lógica ou racional que outras investigações do ponto de vista teórico.

Tanto os cientistas ditos exatos, quanto o artista pesquisador, usam de intuição, de racionalidade, atuam num processo que combina *insights* com raciocínio, seguem uma metodologia, adotam princípios teóricos, definem objetivos, formulam hipóteses. Existem outras características inerentes às diferentes áreas, mas não no que toca ao processo de pesquisa do cientista pesquisador e do artista pesquisador.

(Zamboni, 2004: 201)

O processo de trabalho na pesquisa em arte também pressupõe uma ordenação de passos e ideias, a fim de criar uma sequência coerente para a pesquisa. Para determinar o tipo de ordenação que mais se adequa ao desenvolvimento de trabalhos artísticos, Zamboni (2012) recorre a David Bohm e David Peat (1989), que identificaram a ordem generativa como aquela capaz de fazer emergir a sensibilidade e na qual “a criatividade dita o rumo do desdobramento”, pois “a mente criadora é que se torna o principal instrumento da planificação dessa ordem” (Zamboni, 2012: 45).

Cecília Salles (2011) também corrobora essa ideia, quando defende que a criação artística é um processo de conhecimento e percurso de experimentação, e que o “método, sob essa perspectiva, diz respeito, portanto, às diferentes formas de raciocínio desenvolvidas em toda e qualquer ação do artista” (Salles, 2011: 67), formando um encontro de métodos em que “as especificidades de cada processo carregam consigo a singularidade de combinações desses modos de raciocínio.” (Salles, 2011: 66).

Outro aspecto importante a ser destacado sobre a pesquisa em arte refere-se ao artista pesquisador, o qual, assim como o pesquisador de outras áreas científicas, tem plena consciência dos parâmetros teóricos com os quais está em contato. Como sugere Linda Candy (2018), o processo dessa pesquisa deve seguir regras claras, para que os resultados sejam coerentes com a proposta.

Ainda que haja espaço para a criatividade e mudanças de percurso decorrentes de resultados da criação artística, o pesquisador em arte buscará uma solução prática “em um contexto teórico e histórico, no qual a definição do objeto e a identificação do problema da pesquisa tem que ser inserido” (Zamboni, 2012: 52), e, quanto maior for a consciência desse processo, mais elaborada será a investigação realizada, cujo resultado aparecerá no artefato artístico.

Também segundo Candy (2018), a ênfase da pesquisa artística baseada na prática está no processo criativo e nos artefatos que são gerados, resultados de pesquisa e prática. A autora afirma que a obra criada – inclusive em pesquisas sobre a arte digital – desempenha papel essencial nos novos entendimentos sobre a própria prática, a qual, juntamente com a pesquisa, gera novos conhecimentos que são apontados na tese.

No contexto desta investigação, foram adotadas como modelo as propostas dos autores apresentados, com ênfase para a pesquisa em arte (Zamboni, 2012), buscando os itens que são, sob algum aspecto, igualmente contemplados pelos pressupostos indicados por Candy (2006; 2018). Assim, chegou-se às seguintes fases correlacionadas, não necessariamente sequenciais (pode haver sobreposição temporal de determinados tópicos), que compõem a produção da pesquisa artística:

- I. Definição do objeto;
- II. Levantamento do referencial teórico;
- III. Observação e processo de trabalho;
- IV. Resultados e interpretação.

Essas etapas estão resumidas no quadro a seguir:

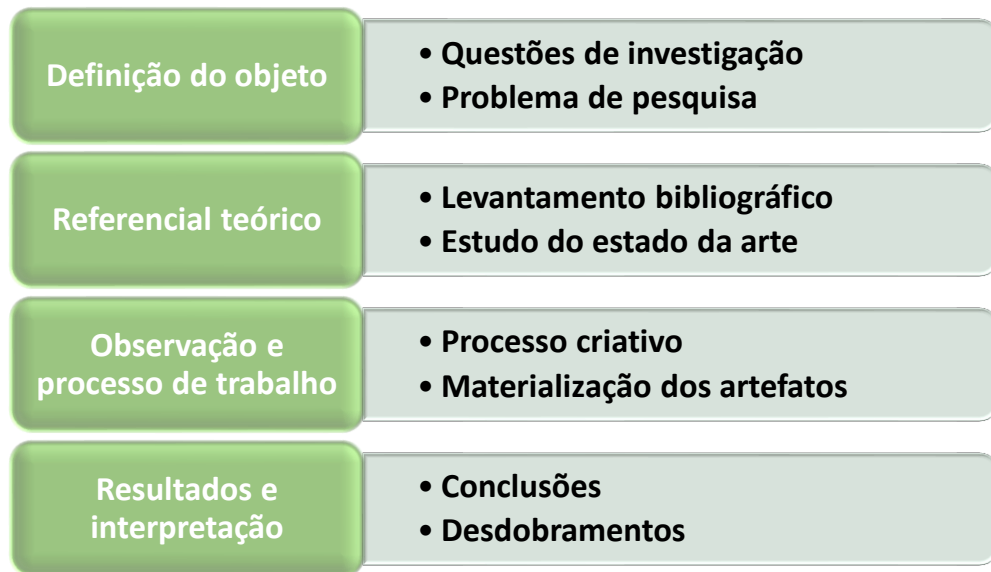


Figura 0.1 – Quadro com resumo das fases da pesquisa.

A base teórica inicialmente constituída neste trabalho passou por revisão bibliográfica que culminou na escrita de um Estudo do Estado da Arte, apresentado no momento da avaliação inicial do Projeto de Tese. É sabido que um estudo do estado da arte versa a temática principal em que se insere o objeto de estudo, mesmo que ainda não haja uma definição das linhas que serão trabalhadas no futuro projeto. É no estudo do estado da arte que se mapeia o que já foi abordado sobre o tema em investigação e os principais autores e linhas de pesquisa.

O estudo do estado da arte, por ter sido um momento de coleta e reflexão sobre os materiais bibliográficos a respeito da dança digital e, mais especificamente, sobre o corpo nessa construção artística, favoreceu a escolha e o amadurecimento do objeto de pesquisa, consequência prevista por Zamboni (2012), que situa o levantamento do referencial teórico como uma das etapas para a construção do objeto.

As análises do estado da arte, segundo Norma Ferreira (2002), têm caráter bibliográfico e trazem como objetivo o “desafio de mapear e de discutir uma certa produção acadêmica em diferentes campos do conhecimento, tentando responder que aspectos e dimensões vêm sendo destacados e privilegiados em diferentes épocas e lugares [...]” (Ferreira, 2002: 257). O estudo do estado da arte objetiva também, pela

percepção de Joana Romanowski (2006), “a sistematização da produção numa determinada área do conhecimento” (Romanowski, 2006: 39), o que, de acordo com Candy (2006), colabora com a definição sobre a contribuição do conhecimento para a pesquisa.

Neste trabalho, esse estudo apontou, inicialmente, três grandes áreas de importância para a tese: *mediadance*, corpo e imagem. Com o levantamento do referencial teórico nessas áreas e a confecção do estudo do estado da arte, foi possível identificar os pontos de vista e os aspectos que ainda não haviam sido abordados na literatura existente. Por conseguinte, foi percebida uma lacuna no que concerne ao estudo da experiência estética nas manifestações da dança digital, o que levou ao questionamento sobre as relações sensíveis do corpo nos artefatos da *mediadance*, culminando na construção do objeto de pesquisa e na questão de investigação.

Após a definição do objeto e o levantamento do referencial teórico, partiu-se para a escolha dos artefatos que comporiam o *corpus* desta investigação, a partir da observação e do processo de trabalho, levando em conta os aspectos criativos e a materialização das obras. O artefato em arte digital/computacional é o resultado do processo de criação artística (ou de parte dele) a partir da tecnologia digital. Ou seja, é o objeto artístico no qual a mensagem é construída com o suporte do meio computacional/digital. Trata-se de um objeto que parte de uma ideia ou conceito (Marcos, 2012) e que encontra na tecnologia digital o seu local de concepção e criação, podendo, ainda, ser puramente digital ou formado a partir de uma combinação de dispositivos tangíveis.

No processo criativo e na metodologia escolhida para esta pesquisa, considera-se central o artefato, pois o objeto artístico, principalmente em se tratando da arte digital/computacional, é a possibilidade de aproximar o pensamento, os ciclos de reflexão e de experimentação do processo de criação artística de sua própria materialização.

É também a partir da relação com o artefato que o público tem acesso ao espaço da mensagem, por meio do contato com as tecnologias que possibilitam os conteúdos da

obra. Faz-se importante ressaltar, ainda, que o artefato é essencial para demonstrar o conceito, e não apenas o processo.

Zamboni explica que “o processo de trabalho, principalmente em arte, não é algo linear, é um processo de idas e vindas, de intuição e de racionalidade que se interpõem no caminho da reconstrução representativa de uma realidade” (Zamboni, 2012: 56). É a etapa que o autor considera como essencialmente criativa. O que vai garantir sua plena realização é o método e a coerência com as etapas anteriores da pesquisa.

Complementar a esse pensamento, Cecília Salles considera o ato criador como “um contínuo processo de formalizar a matéria-prima, com um determinado significado e de uma determinada maneira, no âmbito de um projeto estético e ético.” (Salles, 2011: 91). O processo criativo, nessa perspectiva, é realizado “na tensão entre limite e liberdade: liberdade significando possibilidade infinita e limite estando associado a enfrentamento de restrições” (Salles, 2011: 68). Essas restrições a que se refere a autora são parte dos embates e conflitos que nós, artistas, enfrentamos no processo criativo, mas também podem ser relacionadas a deficiências de ordem técnica ou mesmo a limitações de caráter metodológico.

O ir e vir do processo criativo estabelece seus próprios parâmetros e ajuda a delimitar o campo de atuação. Inicialmente, apenas um artefato seria escolhido para compor o *corpus* desta tese. Uma questão, entretanto, ocupou o processo de criação. Ao tratar de formas do corpo, relações sensíveis e experiências estéticas, presumia-se que apenas um artefato não seria capaz de resolver a complexidade envolvida na questão do corpo na *mediadance*.

Longe de tentar exaurir todas as possibilidades que o corpo pode assumir na dança digital, foi realizada uma proposta para englobar um conjunto de alternativas que permitisse demonstrar o conceito e gerar novos conhecimentos acerca do corpo, sem criar uma limitação – nesse caso, tanto criativa quanto metodológica – e incorrer em incoerência com a proposta.

Ao longo do percurso do Doutorado, foram realizados vários experimentos artísticos em *mediadance* utilizando tecnologias que favoreceram a criação de

videodanças, instalações interativas e ensaios fotográficos. Essas criações fazem parte do meu percurso como artista e pesquisadora e, dentre o que foi produzido no período do Doutorado, de 2014 a 2018, foram escolhidos três artefatos, a saber: a videodança *Do pó ao pó – ensaios da última jornada*, a instalação interativa *Starry Sky* e o projeto *Corpo-ensaio*, constituído de uma videodança e uma instalação interativa. Essas obras materializam os conceitos e ideias decorrentes da pesquisa e foram elaboradas não por mera criação ao acaso, ou para atender a projetos paralelos, mas por provocações diretas desta investigação.

Nessa perspectiva, o desafio inicial para as criações artísticas desta pesquisa pautou-se no estabelecimento de uma estratégia de criação que permitisse a concretização de trabalhos experimentais que mantivessem sua estrutura de pensamento articulada às teorias exploradas durante a investigação para o Doutorado.

De acordo com Scrivener (2010), a pesquisa é um processo inventivo, e a sua realização acontece através e nos artefatos criados, promovendo novos entendimentos para as questões postas. Artefato, no sentido que lhe atribui Scrivener (2000), não é apenas um exemplo possível de ser verificado, possuindo papel nuclear na geração de conhecimento. Os artefatos, entretanto, não são a própria explicação da pesquisa e exigem uma descrição relacionada ao processo criativo para seu entendimento (Candy, 2006), o que acontece na fase de interpretação das ações e exposição dos resultados finais obtidos.

Segundo Zamboni (2012), a conclusão de uma pesquisa em arte faz parte da própria obra de arte produzida no contexto da investigação. Em nosso caso, os resultados são observados na tese e nos três artefatos escolhidos entre as produções artísticas do período do Doutorado, que constituem o resultado prático da pesquisa e que são descritos para dar o entendimento do processo de criação e dos conceitos abordados.

Essa descrição do artefato, ou do resultado, por conta de sua especificidade, apresentará um resultado diferente do esperado numa pesquisa científica. Zamboni indica que “a pesquisa em ciência procura sempre restringir ao mínimo as interpretações possíveis” (Zamboni, 2012: 58), argumentando que, no caso da pesquisa em arte, a

pesquisa manifesta uma configuração diferente em relação ao que ele denomina como pesquisa científica.

As conclusões da pesquisa, portanto, não podem ser apresentadas pelo autor como fato único, quase imposto aos espectadores; a conclusão definitiva deverá ser tirada pelos interlocutores da obra de arte, que interpretam e interagem com a obra. A interpretação dos resultados da pesquisa em arte não converge para a univocidade, mas para a multivocidade, uma vez que cada interlocutor deverá fazer a sua interpretação pessoal e proceder uma leitura subjetiva para analisar o resultado da pesquisa contido na própria obra de arte. Diferentemente da ciência, a arte tem um caráter pessoal de interpretação, garantido pela plurissignificação da linguagem artística.

(Zamboni, 2012: 58)

Candy (2006), ao tratar dessa questão, enfatiza a necessidade de que o resultado prático seja acompanhado de uma explicação que apoie o processo e legitime uma reflexão crítica a seu respeito.

Pesquisa	Ciência	Pesquisa em Arte
Resultados	unívocos	multi-interpretativos
Interpretação	impessoal	pessoal

Figura 0.2 – Quadro comparativo das fases de pesquisa (adaptado de Zamboni, 2012).

Assim, nessa última etapa, os artefatos são descritos, englobando desde o processo de criação, a motivação, a inspiração, as fases de escolha e testes técnicos, bem como as etapas de abertura ao público, os ciclos de reflexão e experimentação, chegando a uma fundamentação teórica que dialoga com a proposta da pesquisa e a uma análise crítica dos resultados obtidos.

Organização da Tese

Além da Introdução e das Considerações Finais, esta tese apresenta quatro capítulos, a saber:

- Capítulo 1 “Contextualizando a *mediadance*”, que oferece base teórica sobre a dança no âmbito da mídia-arte, apresentando, em maior profundidade, o conceito de *mediadance*. Conjuntamente, são apresentados aspectos que auxiliem o entendimento das características e firmação dos conceitos.
- Capítulo 2 “A questão do corpo e o corpo como questão”, dedicado ao estudo do corpo, introduzindo os conceitos e características desse corpo no contexto das tecnologias digitais e os principais conceitos que dialogam com essa proposta investigativa.
- Capítulo 3 “A dimensão estética da experiência”, que aborda a questão central da investigação, apresentando o conceito de experiência estética e analisando as relações sensíveis do corpo com os artefatos em *mediadance*.
- Capítulo 4 “Experimentos”, que descreve os artefatos desenvolvidos nesta investigação, explicando o processo criativo, as questões de ordem técnica e as reflexões a partir dos resultados obtidos. É nesse capítulo, também, que é apresentada a principal inspiração para a criação artística, a obra da cineasta Maya Deren, levando em consideração o seu percurso criativo e um panorama de suas obras.

CAPÍTULO 1.

CONTEXTUALIZANDO A MEDIADANCE

Cunhado por Gretchen Schiller em 2003, o termo *mediadance* foi utilizado para se referir a um sistema em que a união da dança com a tecnologia permite uma criação distinta da dança conhecida como tradicional, referindo-se a um complexo e enredado sistema que abrange os campos da pesquisa artística e teórica e que está ligado ao desenvolvimento e expansão não apenas da dança, mas também das tecnologias (Schiller, 2003).

Essa *nova dança*, no entendimento da autora, caracteriza-se, no cenário atual, por sua interatividade e relação dialógica entre as imagens, as pessoas e o objeto artístico, tendo as propriedades de imersão, escolha, presença, interação e coautoria. Além disso, cabe ressaltar o caráter híbrido da *mediadance*, em que as fronteiras entre diferentes formatos e possibilidades artísticas são tênues ou totalmente embaçadas, o que corresponde, também, a um pensamento contemporâneo sobre a produção em dança no campo da arte digital.

1.1 A imagem em *mediadance*

No tocante à *mediadance*, a questão da imagem é central, uma vez que as tecnologias utilizadas para a criação das obras são baseadas na geração de imagens, desde os seus primeiros encontros, ainda com o cinema. Devido à sua abrangência e interdisciplinaridade, é difícil creditar o surgimento da *mediadance* a um único momento, obra ou artista, mas é possível perceber que, com o advento da imagem técnica (Flusser, 2011), ainda que no estágio analógico, a dança passa por uma mudança capaz de questionar seus limites e conceitos.

Jacques Aumont (2012) indica que as imagens visuais passam por um processo de percepção, uma atividade complexa que está associada a processos ópticos,

químicos e nervosos que acontecem no corpo, e que essas operações estão associadas ao intelecto e à cognição, sendo necessário voltar o olhar também para o sujeito que vê a imagem, a quem ele chama de espectador. Uma vez que esse espectador está inserido num contexto que pode alterar a forma como a imagem é vista, Aumont observa que também se faz necessário conhecer os elementos que compõem a relação entre imagem e sujeito. O autor sugere que, sendo a imagem uma fonte de inscrição de significações, o ato relacional com a imagem não pode ser visto apenas “como resultado a ser apreciado por um espectador, mas sim como processo, produção, a ser obtido por um criador” (Aumont, 2012: 206).

Vilém Flusser acrescenta que “imagens são superfícies que pretendem representar algo. Na maioria dos casos, algo que se encontra lá fora no espaço e no tempo” (Flusser, 2011: 21). Considerando que a representação pressupõe a existência de um objeto, a coisa a ser representada, é possível identificar, na definição de Flusser, que a realidade precede a imagem. Esse aspecto de vivência da imagem pode ser observado a partir das técnicas figurativas que são descritas por Edmond Couchot como morfogênese por projeção. Segundo Couchot,

pode-se chamar a lógica figurativa ótica de uma *morfogênese por projeção*. [...] A morfogênese por projeção implica sempre a presença de um objeto real preexistente à imagem. Cria uma relação biunívoca entre o real e sua imagem. A imagem se dá, então, como representação do real. A imagem traz do real a marca luminosa, permanente, morfogeneticamente estável, capaz de perdurar no tempo a ser apresentada de novo – re-presentada – indefinidamente. A imagem estabelece uma junção entre dois momentos do tempo, aquele em que foi captada (feita à mão ou registrada automaticamente pela câmera fotográfica) e aquele em que é contemplada.

(Couchot, 2011: 39-40)

A lógica figurativa ótica homogeneiza o espaço e o tempo, alinhando a imagem, o objeto representado e o sujeito, ideia que dialoga com Flusser, defensor de que as imagens são “resultado do esforço de se abstrair duas das quatro dimensões espaciotemporais, para que se conservem apenas as dimensões do plano” (2011: 21). As

imagens, desse modo, são símbolos conotativos, não sendo um “conjunto de símbolos com significados inequívocos” (Flusser, 2011: 22).

Josep Domènech (2011), pesquisador dos estudos visuais, discorre sobre a necessidade de compreender que as imagens não são naturais e que não necessariamente terão algum tipo de vínculo com a realidade, pois a imagem “é uma construção que se superpõe à realidade e sintetiza a ambivalência deste em uma direção determinada.” (2011: 15).

Em contraponto, Vilém Flusser propõe que as imagens possuem, sim, o propósito de representação do mundo, entretanto, “ao fazê-lo, entropem-se entre mundo e homem. Seu propósito é serem mapas do mundo, mas passam a ser biombos. O homem, ao invés de se servir das imagens em função do mundo, passa a viver em função de imagens.” (Flusser, 2011: 23).

Esses conceitos de imagem, referentes à imagem considerada tradicional, colaboraram para entendê-la como uma representação, um símbolo. Já a imagem de que tratamos em *mediadance* é chamada *técnica* e teve seu início marcado pelo surgimento da fotografia, “ainda que na verdade todas as imagens tenham sido confeccionadas por meio de uma técnica ou de outra” (Domènech, 2011: 46), como é o caso dos desenhos e esculturas. A diferenciação que nos permite chamar de técnicas essas imagens após a invenção da fotografia é a relação e a possibilidade de intervenção do dispositivo tecnológico no qual a imagem foi produzida.

De acordo com Flusser, uma imagem técnica é uma imagem produzida por aparelhos, o que, segundo Aumont (2012), modifica a forma como o sujeito se relaciona com ela, uma vez que, para além do aparato biológico humano, a imagem passa a contar com um dispositivo tecnológico que altera o contexto social e técnico em que imagem e sujeito estão inseridos. Flusser explica que, sendo o aparelho um produto de uma técnica, trata-se de um “texto científico aplicado” (Flusser, 2011: 29), e as “imagens técnicas são, portanto, produtos indiretos de textos – o que lhes confere posição histórica e ontológica diferentes das imagens tradicionais” (Flusser, 2011: 29).

Essas diferenças na posição histórica e ontológica da imagem podem ser descritas a partir de algumas características apontadas por Flusser, esquematizadas no quadro comparativo a seguir:

	<i>Imagens tradicionais</i>	<i>Imagens técnicas</i>
História	Pré-históricas	Pós-históricas
	Precedem os textos	Sucedem aos textos altamente evoluídos
Ontologia	Abstração de primeiro grau	Abstração de terceiro grau
	Imaginam o mundo	Imaginam textos que concebem imagens que imaginam o mundo

Figura 1.1 – Quadro de aspectos históricos e ontológicos da imagem, segundo Flusser.

Ontologicamente, o que é visto ao contemplar as imagens produzidas por aparelhos não é o “mundo”, mas determinados conceitos relativos ao mundo. Baseado em Flusser, Arlindo Machado comenta que, provavelmente, só com a chegada dos computadores e, conseqüentemente, das imagens digitais, as imagens técnicas puderam se revelar mais abertamente “como resultado de um processo de codificação icônica de determinados

conceitos científicos” (Machado, 2007: 47). Sobre o mundo a ser representado pela imagem, Flusser afirma que

aparentemente, pois, imagem e mundo se encontram no mesmo nível do real: são unidos por cadeia ininterrupta de causa e efeito, de maneira que a imagem parece não ser símbolo e não precisar de deciframento. Quem vê a imagem técnica parece ver seu significado, embora indiretamente. O caráter aparentemente não-simbólico, objetivo, das imagens técnicas faz com que seu observador as olhe como se fossem janelas e não imagens. O observador confia nas imagens técnicas tanto quanto confia em seus próprios olhos.

(Flusser, 2011: 30).

De acordo com Flusser, as imagens técnicas codificam textos em imagens, ou seja, são metacódigos de textos e seu deciframento é a reconstrução de texto que a imagem significa. Apesar de se reportar mais diretamente à fotografia, os conceitos trazidos por Flusser expandem-se a outras imagens técnicas, como as do cinema (imagens em movimento) e as imagens digitais (estáticas ou em movimento).

Também discorrendo sobre a questão técnica das imagens, Mario Costa (1995) afirma que a imagem técnica, de síntese, é a que promulga o menor princípio de subjetividade humana, decorrente da sua forma de produção a partir dos aparelhos. Entretanto o autor explica que essa condição de autogeração e autossuficiência existencial da imagem de síntese é o que permite a, nós, humanos, termos contato com a “parte de nós mesmos, e o que nelas [nas imagens] contemplamos é, na verdade, a colocação em cena da nossa potência.” (Costa, 1995: 51).

Quando é utilizada nas artes, Costa atribui à imagem um sentido diferente. Enquanto Flusser compreende a imagem como uma representação, Mario Costa argumenta que as imagens técnicas inauguraram uma mudança do caráter representativo das artes e explica que, “com a produção tecnológica, a arte é sempre menos representação e sempre mais apresentação” (Costa, 1995: 46), o que coincide com o pensamento sobre expansão do campo artístico devido à inserção das diversas tecnologias da imagem, capazes de promover uma arte menos representativa e mais autorreferencial (Krauss, 1979).

1.2 *Mediadance* e as imagens técnicas

Embora a imagem técnica tenha sido iniciada com a fotografia, é a partir do cinema que se percebe uma união mais efetiva das imagens com a dança. Segundo Juan Perez (2006), dança e cinema formaram uma parceria que se tornou indissociável, uma vez que a dança contribui para o cinema não só esteticamente, mas também por meio do movimento. Essa contribuição foi ampliada, com o advento de novas tecnologias da imagem, como o vídeo, as projeções digitais e as possibilidades do cinema expandido. Compreende-se, assim, que, a partir do contato com as imagens em movimento, a dança passou a existir enquanto imagem técnica, inscrevendo novas formas potentes de apresentação, reconfigurando e expandindo os conceitos de corpo, movimento e da própria dança.

É possível notar essa aproximação entre dança e as tecnologias da imagem em movimento mesmo durante as primeiras experimentações do que se tornaria o que passamos a conhecer por cinema, por meio, por exemplo, do registro da dança de Carmencita, realizado por Thomas Edison, em 1884, e dos diversos filmes de Loïe Fuller e Carolyn Holpin (Papinta)⁶, datados ainda do final do século XIX, realizados, em sua maioria, pelos Irmãos Lumière, no estúdio *Pathé Télévision*, em Paris.

⁶ A artista Carolyn Hipple Holpin, conhecida como Papinta, *The Flame Dancer*, é frequentemente confundida com Loïe Fuller, e muitos registros de suas danças são, erroneamente, creditados a Fuller, inclusive um dos registros mais conhecidos da *Danse Serpentine*, pintado à mão, em 1896.



Figura 1.2 – Loïe Fuller. Fotografia de Eugène Druet.
Fonte: LISTA, Giovanni. Loïe Fuller. Danseuse de la Belle Époque, 1994, p. 463.

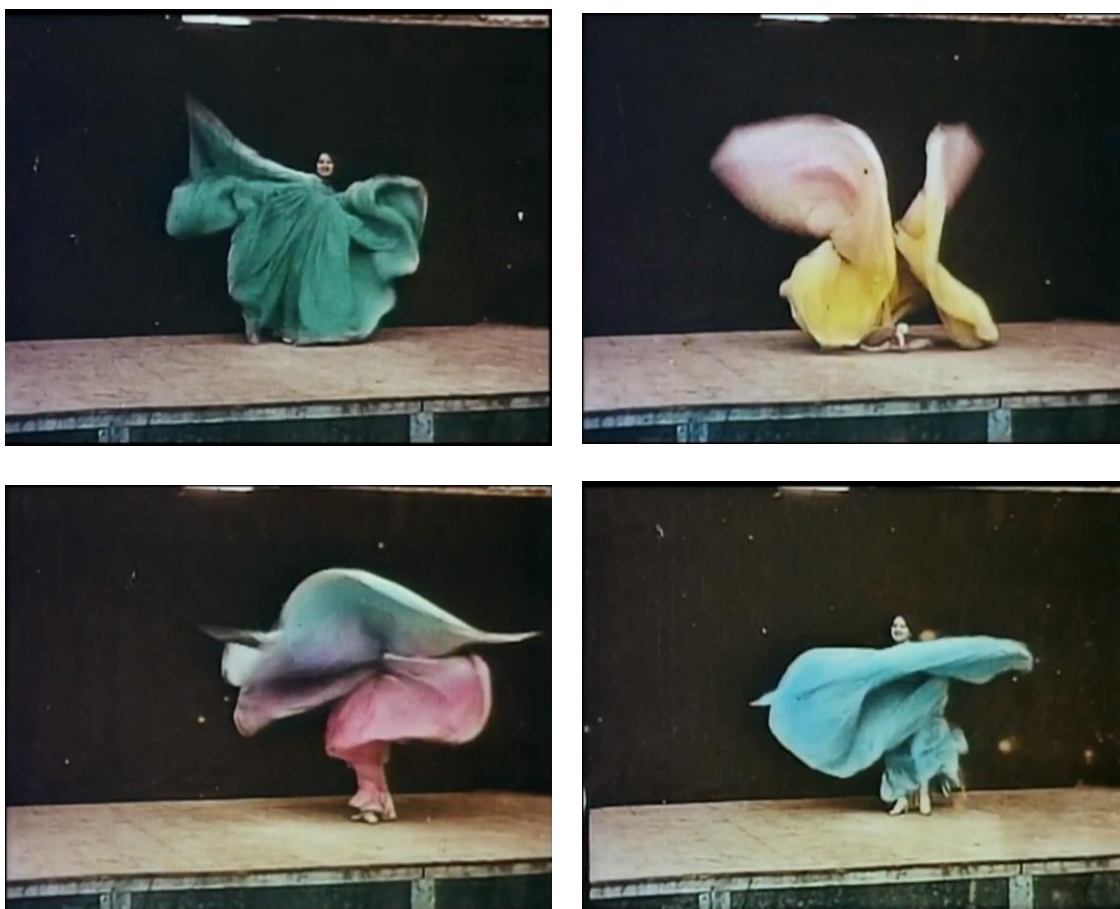


Figura 1.3 – *Papinta, Danse Serpentine, 1896.*
Disponível em: <https://youtu.be/tZV7-GAXa-w>

Os registros de dança possibilitaram a documentação dessa manifestação artística, e é uma prática existente até os dias atuais, como forma de eternizar o movimento que, inicialmente, é efêmero e acaba junto com o tempo de duração da obra. Porém é possível observar uma mudança na interface entre dança e cinema quando do surgimento do cinema falado, que possibilitou a criação dos musicais, na década de 1920, com o filme *The Jazz Singer* (1927). De certa forma, a dança passou a estar mais presente nesse tipo de produção, e era utilizada como um complemento visual para a narrativa. Nesse cenário, diversos são os filmes que possuem cenas que aproximam o espectador da experiência de dança, principalmente nas décadas de 1930 e 1940.

Apesar da quantidade de musicais com cenas de dança, muitos deles remetiam, esteticamente, aos antigos registros de dança: câmeras estáticas ou com pouca

mobilidade e uma dança que, apesar de ser pensada para o filme, pouco se distanciava daquelas vistas nos palcos de teatro. Alguns diretores, no entanto, passaram a investir em coreógrafos que, além de proporem uma organização de passos para o enredo do filme, também compunham novas imagens para o corpo, revelando novas formas corporais e aguçando, ainda mais, a curiosidade pela “magia do cinema”.

Exemplos dessas produções podem ser encontrados em diversos filmes, e os principais nomes vinculados a essa prática são os realizadores Busby Berkeley, reconhecido por suas imagens caleidoscópicas feitas a partir do corpo, Gene Kelly, legitimado como um dos maiores dançarinos do cinema, e Bobby Connolly, importante dançarino e diretor de espetáculos da Broadway e do cinema.

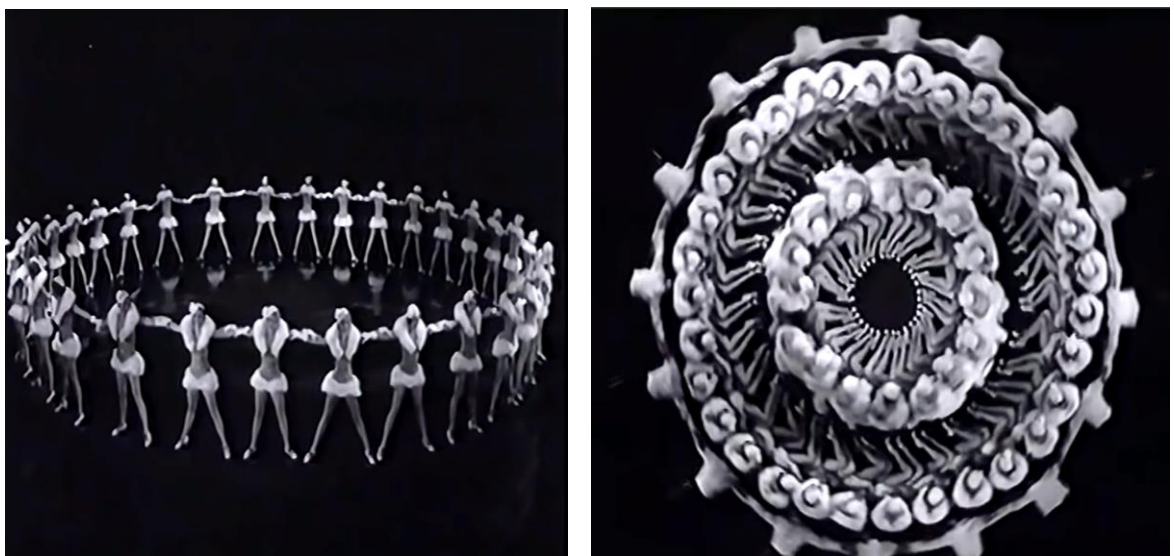


Figura 1.4 – Frames de Dames, 1934, coreografada por Busby Berkeley.
Disponível em: <https://youtu.be/9bVJol3-XLo>

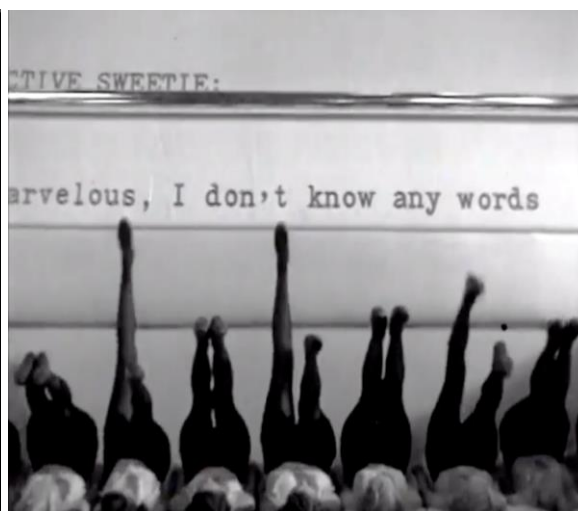


Figura 1.5 – Cena do musical *Ready, Willing and Able*, 1937, coreografada por Bobby Connolly. Disponível em: <https://youtu.be/hV2ZwftnaHg>

Após observar as diversas formas pelas quais a dança estava presente no cinema, em 1965, Allegra Fuller Snyder escreveu o artigo “3 Kinds of Dance Film: A welcome

clarification”, publicado na *Dance Magazine*. Snyder foi uma das primeiras a escrever sobre a relação entre a dança e a tecnologia da imagem, sendo pioneira na busca por um aporte teórico para discutir e refletir sobre as questões advindas dessa interface e envolvidas nela. Snyder considerou que existiam três tipos de enlace entre a dança e a tecnologia fílmica, a saber: a notação de dança (*dance notation*), o documentário de dança (*documentary*) e o coreocinema⁷ (*choreocinema*).

A primeira categoria proposta por Snyder está relacionada à notação ou registro da dança e, de acordo com a autora, “o filme como notação é puramente uma técnica e quanto mais metódico e mecânico ele puder ser, melhores são os resultados”⁸ (Snyder, 1965: 34). Esses registros, como os dos filmes citados, com a presença de Loïe Fuller e Papinta, servem de documentação para a dança e colaboram no processo de reconstrução futura de uma dança que foi gravada. Para Snyder, o simples registro pode ser considerado um tipo de filme de dança, o qual, contudo, não serve a outros propósitos que não a documentação e a notação.

Por outro lado, a segunda categoria de Snyder, *documentary*, que diz respeito a uma forma de adaptação da dança à linguagem cinematográfica, abrange o tipo de filme que “utiliza as técnicas cinematográficas, não para dar forma e modificar (como no *choreocinema*), ou para gravar detalhes técnicos (como no filme de notação), mas para gravar a experiência de ver a dança em cena”⁹. (Snyder, 1965: 35).

Essa dança na tela, conforme Snyder, “não é registro, mas a própria experiência da dança”¹⁰ (Snyder, 1965: 37), e o que contribui para que esse tipo de filme seja tão próximo da dança realizada ao vivo é a sensibilidade do cineasta, ao diminuir a diferença existente entre a dança que é vista nos palcos, ou seja, em três dimensões, e a dança na

⁷ O termo coreocinema foi cunhado por John Martin, em 1946, para se referir, especificamente, ao trabalho de Maya Deren, porém Snyder utiliza o termo de forma mais abrangente, identificando e agregando outras obras cinematográficas a essa categoria.

⁸ No original: “Film as notation is purely a technique, and the more methodical and mechanical it can be, the better the results” (Snyder, 1965: 34).

⁹ No original: “Uses techniques of film making not to shape and change (as in the choreocinema), or to record technical details (as in the notation film), but to record the experience of seeing a dance on stage” (Snyder, 1965: 35).

¹⁰ No original: “the documentary film is not notation, but the experience of dance itself” (Snyder, 1965: 37).

tela, em duas dimensões, compensando essa diferença por meio de recursos cinematográficos.

Nessa categoria, podemos incluir filmes de dança, como a obra *Pina* (2011), filme de Wim Wenders sobre uma das mais importantes e influentes coreógrafas, a alemã Pina Bausch, e *Das Triadische Ballet*, obra coreográfica de Oskar Schlemmer, pintor alemão da Bauhaus, realizada em 1922, que se tornou uma obra cinematográfica a partir da concepção original, em que “Schlemmer propõe a história da transfiguração de formas humanas e usa movimentos abstratos, geométricos e mecanizados, gerando tensões entre orgânico e o mecânico” (Cardoso, 2017: 319).



Figura 1.6 – Frames do filme *Pina* (2011), de Wim Wenders.
Fonte: Frames capturados do DVD. Imovision. Alemanha, 106 min.

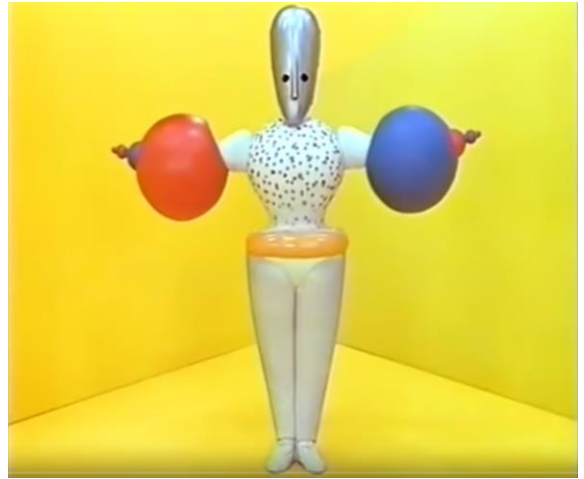


Figura 1.7 – Frames da obra *Das Triadische Ballet*, de Oskar Schlemmer, 1922.
Disponível em: <https://youtu.be/rIliT80dqHE>.

Em relação ao coreocinema, Snyder destaca que os melhores exemplos são os filmes de Maya Deren – *Meshes of the Afternoon* (1943) e *A Study of Choreography for Camera* (1945) – e o filme *Horror Dream* (1947), de Sidney Peterson e Marian Van Tuyl. A autora refere-se a John Martin, responsável pelo termo *choreocinema*, e afirma que, nesse tipo de união, cineastas e coreógrafos trabalham unidos para a criação de “algo que não poderia existir sem a fusão dessas duas artes”¹¹ (Snyder, 1965: 34), referindo-se, nesse caso, à arte da dança e à do cinema.



Figura 1.8 – Frame do filme Meshes of the Afternoon (1943), da cineasta Maya Deren.
Fonte: Acervo pessoal.

¹¹ No original: “Something which could not exist without a fusion of the two arts” (Snyder, 1965: 34).

Snyder enfatiza que o *choreocinema* possui um olhar voltado para a dança e para o meio cinematográfico, explorando suas possibilidades, a fim de gerar uma nova forma para a dança e também para o cinema. Embora esse tipo de filme utilize materiais de dança, sua realização também é possível com o uso do que a autora chama de “materiais de não-dança”, elementos que, tradicionalmente, não seriam utilizados numa obra coreográfica, como móveis, utensílios ou plantas.

Além disso, Snyder analisa o *choreocinema* como um processo que permite abolir qualquer limite encontrado na coreografia realizada no palco, exceto o ritmo e os padrões de movimento (SNYDER, 1965), utilizando as imagens técnicas a favor da criação coreográfica, as movimentações de câmera, as possibilidades de edição e efeitos especiais. Como exemplo, citamos os filmes *Ballet Mecanique* (1924), de Fernand Leger e *Die Klage Der Kaiserin* (1989), de Pina Bausch.



Figura 1.9 – Frames dos filme *Ballet Mecanique* (1924), de Fernand Leger.
Disponível em: <https://youtu.be/yrfibt6Bkwc>



Figura 1.10 – Frames do filme *Die Klage Der Kaiserin*, 1989, de Pina Bausch.
Disponível em: https://youtu.be/JF6_5SAiaGQ

Para além das categorias propostas no artigo de 1965, Snyder ainda elaborou uma nova categoria fruto da relação observada entre a dança e o cinema: a categoria de *cinedance* (Snyder, 1967). Apesar de parecer redundante propor uma nova categoria após o trabalho minucioso elaborado pela autora, é com a proposta de *cinedance* que Snyder consegue extrapolar as ideias iniciais sobre a dança no cinema, incluindo, nessa categoria, trabalhos que ainda não estavam disponíveis naquele momento e que a autora vislumbrava em sua pesquisa. O vídeo começava a surgir no mercado, mas ainda se tratava de um processo eletromagnético e não digital. Pode-se dizer

que, com esse artigo, Snyder foi uma visionária. Considera-se que ela tenha contribuído, a partir desses estudos, para a formação do conceito de *mediadance*.

Soma-se, nesse contexto, a contribuição de Paulo Bernardino (2009). Assim como Flusser (2011), o autor trata da passagem da imagem tradicional à imagem técnica, mencionando o dispositivo como o agente de transformação na forma de ver e criar novas imagens. Bernardino apresenta a alteração técnica que ocorreu nos dispositivos, em meios comunicacionais, a exemplo do cinema, como o desenvolvimento necessário para que as imagens passassem a “integrar o tempo e o movimento como fatores decisivos na sua constituição” (Bernardino, 2009: 202). Entretanto, é com a criação do computador que a imagem passa por uma transformação mais significativa, como o autor explica:

Perdendo o referente, converte-se num sistema auto-suficiente que embora não esteja preocupado na tradução da realidade, interferirá nela, quer do ponto de vista dos seus valores, quer da constituição de novas realidades. As transformações operadas técnica e tecnologicamente pelo advento digital tiveram um impacto real no modo de ver. Com o aparecimento do suporte digital, em que tudo se transformará irremediavelmente. Afere-se a perda da evidência, afetando-se a condição de verdade que a imagem ainda transportava, e interfere-se na própria construção da realidade.

(Bernardino, 2009: 202)

Para a *mediadance*, especificamente, a questão da imagem é nuclear e envolve não apenas uma ordem tecnicista, pois alia o dispositivo ao corpo e ao movimento. Com a introdução e utilização das imagens digitais, a dança passa por um novo processo de modificação, em que as fronteiras, já permeáveis, tornam-se ainda mais obsoletas e desnecessárias, sendo possível inferir que as modificações na arte, e, nesse caso, as novas formas de fazer dança, são as modificações no modo de nos relacionarmos com as imagens.

1.3 *Mediádance* no âmbito da arte digital

A arte digital diz respeito à arte produzida com e a partir de mídias computacionais (eletrônico-digitais), podendo, ainda, segundo Adérito Marcos (2009), ser criada em outro meio – que não o dos sistemas computadores – e passar por um processo digital de produção, criação ou experimentação. Para Marcos, a arte digital está calcada no acesso aleatório, na virtualidade e na interatividade, características que podem ser observadas, de forma geral, nos artefatos que utilizam as tecnologias digitais. A essas características podemos acrescentar os princípios identificados por Lev Manovich (2001) em relação às mídias digitais: a modularidade, a automação, a variabilidade, a representação numérica e a transcodificação. Também segundo Manovich, é essencial pensar as novas mídias a partir do que possuem em comum, pois, se vistas de formas isoladas, as características de um determinado dispositivo ou equipamento não conseguem definir o que pode ser considerado uma mídia nova.

Os aspectos relacionados pelos autores nos levam a um pensamento cada vez mais potente e presente de intermedialidade, em que percebemos o diálogo entre mídias diferentes. Steven Johnson (2001) explica que essa articulação é a interface que promove uma espécie de mediação entre as duas formas, traduzindo-as, “tornando sensível uma para outra” (Johnson, 2001: 17).

Conforme Marcos (2009), duas das influências mais perceptíveis na arte digital são o Dadaísmo e a Arte Conceitual. Surgido no período da Primeira Guerra e de forte teor anárquico, o Dadaísmo propôs uma crítica aos valores tradicionais a partir de uma criação artística capaz de libertar as pessoas do pensamento racionalista.

Mirian Tavares (2016) apresenta uma relevante contribuição sobre o tema, discorrendo sobre como os dadaístas romperam com a tradição artística daquele momento, apesar da esperada curta duração desse movimento/manifesto. Passando a compor o que “havia de novo e explosivo em termos de criação artística e literária”,

(Tavares, 2016: 30), é possível creditar ao Dadaísmo a destruição dos meios convencionais de expressões artísticas.

Pode-se observar que do Dadaísmo a arte digital herdou a possibilidade de interação, unindo espectador e artista na construção da obra de arte e deslocando o espectador do lugar de mera contemplação da obra; o hibridismo, com o uso de diferentes materiais, meios e formas; a virtualização do objeto artístico, como uma passagem do físico para o imaterial; a aleatoriedade, a irreverência e o uso de objetos tidos como “comuns” ou cotidianos.

A Arte Conceitual, por sua vez, é um questionamento, uma tendência, um encontro com o simbólico, com o campo das ideias, da linguagem que chega a desafiar as categorias, classificações e as “gavetas” criadas para separar as formas artísticas. Observa-se que os conceitos são a matéria-prima da arte, abolindo-se a ideia de produto acabado. Ademais, passa a haver uma maior concentração de interesse no processo de criação. Não se quer dizer, com isso, que não exista preocupação com a passagem da mensagem, porém a nova forma de entender esse processo torna possível que alguém com determinado conhecimento técnico produza a obra idealizada pelo artista. Isso acontecia de forma aberta, destacando a importância dada ao conceito da obra em relação à sua materialização técnica, e ressaltando a qualidade colaborativa da arte.

Pode-se citar como características herdadas da Arte Conceitual o apelo aos diversos sentidos (o que também corrobora a ideia de interatividade entre espectador e obra de arte), a possibilidade de trabalho conjunto entre técnicos e artistas criadores, sem que isso resulte em “perda de potencial artístico” da obra ou do seu criador, e a virtualidade, uma vez que o conceito é a força principal da arte conceitual. Trata-se, nesse sentido, de uma produção realizada a partir de algo intangível, potente, virtual.

O conceito de arte digital até aqui apresentado aproxima-se do conceito de artemídia elaborado por Arlindo Machado (2007), por se referir a uma arte que dialoga com a tecnologia, formando uma nova obra artística, que só existe como resultado da união indissociável entre esses dois meios – arte e tecnologia. Desse modo, evidenciam-se “formas de expressão artística que se apropriam de recursos

tecnológicos das mídias e da indústria do entretenimento em geral, ou intervêm em seus canais de distribuição, para propor alternativas qualitativas” (Machado, 2007: 7), tratando-se, portanto, de uma forma de arte que depende da atuação com os meios de comunicação. Machado ressalta que o termo também abrange os trabalhos artísticos que se utilizam das inovações desenvolvidas mais recentemente, incluindo na artemídia os trabalhos “que acontecem em campos ainda não inteiramente mapeados – como a criação colaborativa baseada em redes, as intervenções em ambientes virtuais ou semivirtuais [...] obras interativas, probabilísticas, potenciais, acessadas remotamente, etc.” (Machado, 2007: 8).

Segundo Mirian Tavares (2008), não deve haver uma relação em que o artista apenas aceite o que os dispositivos tecnológicos podem, inicialmente, oferecer, pois o papel do artista encontra-se em direção contrária, na insubordinação ao que está posto. E, como afirma Arlindo Machado (2003), “o que faz, portanto, um verdadeiro criador, [...] é subverter continuamente a função da máquina ou do programa de que ele se utiliza, é manejá-los no sentido contrário de sua produtividade programada” (Machado, 2003: 23).

Essa subversão de que tratam Tavares e Machado pode ser observada ainda na década de 1960, nos estágios iniciais da dança em relação às tecnologias digitais. Realizado por dez artistas¹² e trinta engenheiros da Bell Telephone Laboratories, o evento *9 Evenings: Theatre and Engineering*, ocorrido em Nova York, em 1966, promoveu uma importante contribuição para a *mediadance*, a partir das experimentações em arte e tecnologia. O evento contou com trabalhos originais, propostos pelos artistas envolvidos, que mesclavam teatro, dança e novas tecnologias, no que ficou conhecido como um dos maiores eventos da área.

¹² Os artistas que participaram do evento foram: John Cage, David Tudor, Yvonne Rainer, Robert Rauschenberg, Deborah Hay, Robert Whitman, Steve Paxton, Lucinda Childs, Öyvind Fahlström e Alex Hay.



Figura 1.11 – Performance Solo, de Deborah Hay, em 9 Evenings: Theatre and Engineering.

Fonte: <http://www.fondation-langlois.org>.



Figura 1.12 – Performance Carriage Discreteness, de Yvonne Rainer, em 9 Evenings: Theatre and Engineering.

Fonte: <http://www.fondation-langlois.org>.

Alguns artistas presentes no projeto já haviam passado por experiências em dança e tecnologia com o coreógrafo Merce Cunningham e integraram a Judson Dance Theater, um coletivo independente formado por dançarinos e artistas visuais que se apresentavam

em Greenwich Village, no início da década de 1960. O grupo buscava, por meio do rompimento com as danças tradicionalmente aceitas, uma dança mais democrática e sem as amarras da dança clássica ou, mesmo, da já consagrada dança moderna. Apesar de a Judson Dance Theater ter existido por um curto período (de 1962 a 1964) e não ter realizado, diretamente, obras de *mediadance*, os dançarinos envolvidos tiveram contato com diversos artistas visuais, músicos, cineastas e coreógrafos que expandiram as possibilidades criativas do grupo.

Em *9 Evenings: Theatre and Engineering*, a dança, no âmbito da arte tecnológica, emerge como uma possibilidade poética, uma expansão da dança tradicional (Bastos, 2013), assim como ocorrera com outras linguagens artísticas. A ideia de expansão nas artes encontra seus primeiros aportes teóricos com Gene Youngblood e Rosalind Krauss, ambos na década de 1970. Youngblood (1970) teria sido um dos primeiros a fazer referência ao pensamento convergente, ideia presente em seu livro *Expanded Cinema*. Segundo o autor, a expansão do cinema não é, necessariamente, um filme, mas um processo de vir a ser, uma potencialidade de tornar-se uma nova visão, uma nova forma de nos encontramos com o mundo, rompendo com os conceitos clássicos do cinema, que só acontecia nas salas de exibição, e abrindo espaço para que novas tecnologias e suportes transitem pelas fronteiras do cinema. Youngblood analisa a ampliação do campo cinematográfico a partir da introdução de novas tecnologias, o que promove, ao mesmo tempo, uma expansão da consciência.

Correlacionado a esse entendimento, encontra-se o conceito de campo expandido, proposto por Rosalind Krauss. A formulação desse conceito surge a partir do seu artigo *Sculpture in the Expanded Field*, de 1979, no qual a autora sugere uma nova abordagem a respeito da escultura – reflexão que pode ser ampliada para as artes em geral, entendendo o campo expandido como uma ampliação das possibilidades da arte a partir da introdução de novas tecnologias. Apesar de escultura e dança serem diferentes linguagens artísticas, a proposta de Krauss pode extrapolar os terrenos iniciais e ser aplicada à dança, ultrapassando a concepção tradicional da dança, cujo conceito, passando por diferentes estágios, foi modificado e ampliado, resultando no que Gretchen Schiller propôs como *mediadance*.

Schiller (2003) enfatiza que, com a introdução das tecnologias, a dança passou por um período de transformação que questionou seu conceito tradicional, que a percebia apenas como uma representação. Muitas produções foram realizadas com base nessa forma de fazer a dança, e os exemplos mais comuns são os balés de repertório, geralmente organizados a partir da técnica do balé clássico, em que os bailarinos contam uma história e representam os personagens, numa linguagem próxima à do teatro. Com as transformações apontadas por Schiller, ocorridas a partir do final do século XIX, a dança passa a ser cada vez menos representativa e mais autorreferencial, como propõe Krauss (1979).

Essa mudança ocorre no período que coincide com o surgimento do cinema e do movimento moderno na dança e nas artes em geral, período que marca o fim da imutabilidade da arte (Krauss, 1979) e a ampliação da utilização das imagens técnicas no campo artístico, culminando com a utilização das tecnologias digitais. Tal como Krauss referiu-se à escultura, essa condição da dança no âmbito tecnológico diz respeito, ainda, a um alargamento de fronteiras que promove uma abertura para que outros trabalhos passem a ser inseridos na categoria “dança”, o que pode ser observado em obras como as presentes em *9 Evenings: Theatre and Engineering*.

De acordo com Schiller (2003), entretanto, é com o desenvolvimento tecnológico da década de 1980 que a *mediadance* se consolida, devido ao surgimento de novas mídias com as quais foi possível difundir, em larga escala, os trabalhos em arte e tecnologia. Também foi nessa década que se intensificou o uso de computadores, internet, sons digitais e *softwares*, alargando a atuação da dança no âmbito digital. Nesse mesmo período, a videodança, uma das possibilidades da *mediadance*, começou a estar mais presente em festivais, o que desperta a atenção de outros artistas em relação ao formato.

Um dos expoentes e mais entusiastas do uso das novas tecnologias na dança foi Merce Cunningham, que promoveu experiências com o vídeo, sensores corporais, tecnologias para rastreamento e modificação do movimento¹³, computadores e *softwares*. Seus

¹³ Existem duas tecnologias principais que dialogam no campo da interatividade com o movimento: a tecnologia *motion tracking* e *motion capture*. Ambas são tecnologias que contribuem para a produção em

projetos mais conhecidos envolveram o uso do *software Life Forms*¹⁴, a partir do final da década de 1980.



Figura 1.13 – *Beach Birds for Camera*, Merce Cunningham, 1993.
Disponível em: https://youtu.be/OIH_rrpjOCU

Os primeiros *softwares* começaram a ser desenvolvidos ainda na década de 1960, período em que Cunningham também já realizava outros experimentos com interatividade entre som, corpo e movimento. Porém foi com o *Life Forms* que se percebeu uma funcionalidade mais concreta dos programas computacionais para a dança, permitindo a Cunningham trabalhar com a composição coreográfica. Além disso, Cunningham percebeu no *software* seu potencial criativo e a possibilidade de ultrapassar as barreiras físicas da criação em dança nos palcos e salas de aula. Com a utilização do

dança, porém a *motion tracking* é a mais utilizada em *performances* com interatividade em tempo real, e a que nos interessa mais nesta investigação, pois, com essa tecnologia, é possível rastrear o movimento e utilizar esse rastreamento em diversas plataformas e projeções em apresentações ao vivo, enquanto que a tecnologia *motion capture* permite o registro do movimento para futuras aplicações que necessitam tratamento da imagem após sua captura pelo *software*.

¹⁴ O *Life Forms* é um programa criado pela Credo Interactive, desenvolvido por Thecla Shiphorst, na Simon Frase University, no Canadá.

Life Forms, o coreógrafo poderia testar suas ideias com avatares virtuais, sem sobrecargas para os dançarinos e sem a preocupação com problemas ocasionados no corpo físico pelo excesso de treino.

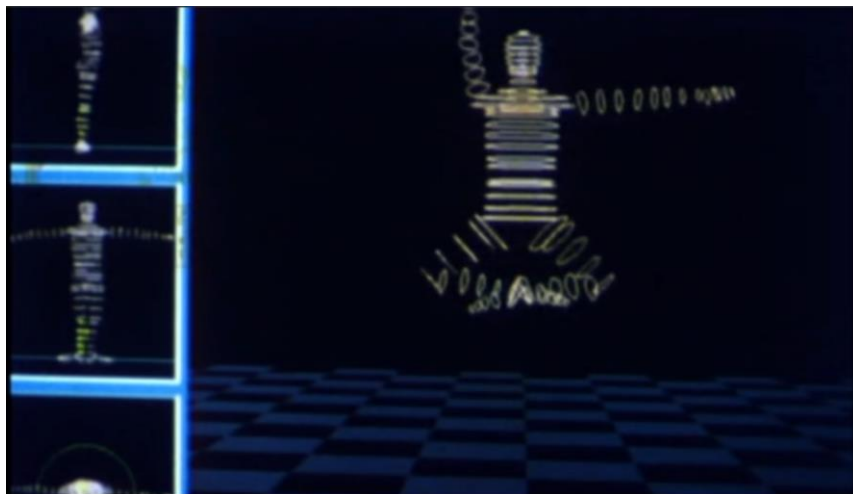


Figura 1.14 – Experimento de Merce Cunningham com o computador.
Disponível em: https://youtu.be/xJeum_kxSV8.

Outro *software* que atende às necessidades de criação contemporânea em relação à *mediadance* é o *Isadora*, que foi desenvolvido por Mark Coniglio e Dawn Stoppioello, inicialmente, para a utilização pelo grupo Troika Ranch Dance Theater, um dos grupos pioneiros em mídia interativa. O *Isadora* possui uma vasta biblioteca de

possibilidades para *motion tracking*, que podem ser combinadas de forma quase infinita, visando à criação de performances em tempo real.



Figura 1.15 – Frames de experimento com o Software Isadora.
Fonte: Arquivo pessoal.

As imagens geradas por um meio computacional, imagens de síntese, não se relacionam com o mundo da mesma forma que uma imagem representativa. Com as tecnologias digitais, a presença do artista é incorporada de maneira diversa à condição tradicional, inclusive com a *não presença*, ou com a substituição do corpo físico, orgânico, por um corpo intangível ao qual temos acesso apenas por meio das imagens, como na obra de dança telemática intitulada *Versus*, da artista e pesquisadora Ivani Santana, que contou com a presença de bailarinos em três cidades ao mesmo tempo: Salvador, Brasília e João Pessoa, ocorrendo uma interação, em tempo real, entre os grupos de dançarinos que estavam em Salvador e em Brasília e a criação da trilha sonora em João Pessoa. A obra foi acompanhada presencialmente e também através da rede.



Figura 1.16 – Dança telemática. Obra Versus, Ivani Santana, 2005.
Disponível em: <http://poeticastecnologicas.com.br/ivanisantana/portfolio-view/versus-2005/>.

Recorrendo a Anne Cauquelin (2005), percebe-se o atual estágio tecnológico das artes como uma possibilidade de novas formas e conteúdos de uma arte massivamente dependente dos meios de comunicação. No termo “arte tecnológica”, a autora reúne as diversas faces das expressões artísticas junto às tecnologias, sem buscar uma delimitação entre velhas e novas mídias. Entretanto Cauquelin propõe uma divisão entre as práticas tradicionais e as práticas computacionais, nas quais se inserem as manifestações de arte digital.

A partir da pesquisa de Cauquelin, e em diálogo com Marcos (2009) e Manovich (2001), percebe-se que a arte digital possibilita inovação em relação à matéria-prima e ao processo artístico, estando relacionada ao uso dos meios computacionais (tecnologias da informática), e sendo, indispensavelmente, suportada por algum dispositivo computacional. É uma arte produzida nesse ambiente.

De acordo com Wolf Lieser, “pertencem à arte digital as obras artísticas que, por um lado, têm uma linguagem visual especificamente mediática e, por outro, revelem as metacaracterísticas do meio” (Lieser, 2009: 82). A dança, no contexto da arte digital, apresenta as características anunciadas por Marcos (2009) e Manovich (2001), como a interatividade e a virtualização, a possibilidade de imersão em realidades virtuais e aumentadas. É uma dança que se expande e se transforma com a utilização das tecnologias, e, em especial, das tecnologias da imagem, que proporcionam novas formas de apresentação e *representação* artísticas e de presença do corpo na *mediadance* no campo da arte digital.

CAPÍTULO 2.

A QUESTÃO DO CORPO E O CORPO COMO QUESTÃO

Ao se abordar o tema “corpo”, várias nomenclaturas são mobilizadas. Cada novo termo parece ser uma incessante tentativa de encontrar um conceito, uma aproximação com o que se concebe sobre corpo diante de uma dada manifestação ou com o que esse corpo apresenta como resposta a uma determinada informação. Diversas também são as correntes de pensamento que se debruçam sobre o tema, buscando novos entendimentos e discussões sobre a existência do corpo e sua relação com o mundo.

O corpo humano, como massa orgânica ocupante de um lugar no espaço, é prova material da nossa mortalidade. Talvez por isso tenha sido mais confortável para algumas correntes filosóficas clássicas tratar de algo intangível como a mente, o espírito ou a alma, principalmente se essa parte etérea ocupasse um local próprio, apartado de um corpo frágil e falível. Conforme Félix Guattari, “o pensamento clássico mantinha a alma afastada da matéria e a essência do sujeito afastada das engrenagens corporais” (Guattari, 2011: 177).

De fato, a dualidade entre corpo e mente permeou discussões em diversos campos do saber. O corpo sempre esteve presente nesses debates, porém, segundo Virginia Eubanks (1996), foi o período pós-moderno e cibernético das tecnologias que evidenciou o interesse por entender e redefinir os limites atribuídos ao corpo, o que abala as relações binárias não só entre corpo e mente, mas também as dualidades homem/máquina, orgânico/tecnológico, natural/artificial, exigindo novas formas de ver e compreender a relação do ser humano com o mundo. Para André Parente (2007), “o corpo não é mais tomado em uma dicotomia cartesiana que separa o pensamento de si mesmo, mas aquilo em que se deve mergulhar para ligar o pensamento ao que está fora dele” (Parente, 2007: 24). Desse modo, como aponta Jussara Setenta, “quando se entende que a razão não está fora do corpo, entende-se também que os pensamentos não ocorrem sobre fenômenos fora do corpo, em um mundo externo e objetivo sobre os quais o corpo deve se debruçar.” (Setenta, 2008: 55).

Nízia Villaça (1999) acredita que “já foi simples nomear o corpo. Acompanhado frequentemente do possessivo MEU, ele trazia a estabilidade do começo, a concretude da antiga terra.” (Villaça, 1999: 23). É notório que a busca por formas de representar o corpo

foi responsável por uma grande contribuição para a discussão sobre o corpo na atualidade. Porém não se trata mais de tentar responder apenas o que é o corpo, mas, especialmente com a emergência da Modernidade, de interrogar sobre o que o movia (Greiner & Katz; 2001).

Se a modernidade nasce da crise da representação é precisamente porque surge com ela, em primeiro plano, a questão da produção do novo. O novo é o que escapa à representação do mundo, como dado, como cópia. O novo significa a emergência da imaginação no mundo da razão, e conseqüentemente num mundo que se liberou dos modelos disciplinares da verdade. Tanto na filosofia, como na ciência e na arte, o tempo é o operador que põe em crise a verdade e o mundo, a significação e a comunicação.

(Parente, 2011: 19)

Nas artes, é percebido que, no movimento de escape às formas de representação a que André Parente se refere, a questão muda de eixo e passa a estar centralizada no próprio corpo. Conforme constatam as pesquisadoras Cristine Greiner e Helena Katz (2001), a questão agora não procura mais o que move o corpo, mas o que esse corpo move. Para as autoras, esse questionamento promove o que poderíamos chamar de “corpocentrismo” e dialoga com as reflexões de Merleau-Ponty (1999), que afirma que o ser humano é indivisivelmente consciência e corpo e que a percepção seria o fundamento para a construção da realidade.

Do ponto de vista de Greiner e Katz, na arte contemporânea, o corpo deve ser visto como uma questão que se eleva a uma problematização maior: o olhar se volta não mais para o corpo na arte contemporânea, mas para a questão contemporânea do corpo nas artes. Dessa forma, não cabe mais o discurso do que as autoras identificam como “encrencas” que levam a um entendimento de corpo como suporte para algo, embalagem de alguma coisa que está dentro dele, ou invólucro que possui um conteúdo, uma essência. Conforme as autoras, “o corpo não é o meio por onde a informação simplesmente passa, pois toda a informação que chega entra em negociação com as que já estão. O corpo é o resultado desses cruzamentos e não um lugar onde as informações são apenas abrigadas” (Greiner & Katz, 2003: 131).

Falar em conteúdo, suporte, local de processamento de informações, entre outros termos, constitui, de acordo com as autoras, vocabulário habitual quando se falava em corpo ou quando se buscava um tipo de representação do corpo nas diversas artes. Nesta investigação, há o entendimento de que existe um tipo de questão no corpo que esse vocabulário não contempla, o qual não combina com a ideia de corpo como algo que está no meio de um fluxo de informações, processando-as, a fim de expressar depois um resultado dessa operação. Essa é a concepção de corpo como mero suporte para a mensagem.

2.1 O corpo e suas ampliações

Há mais de meio século, Marshall McLuhan apresentou os meios de comunicação como extensões do ser humano, referindo-se a um conjunto de objetos, equipamentos e acessórios que, anexados ao nosso corpo físico, permitiriam uma expansão material desse corpo, redimensionando a atividade humana através do contato com a tecnologia. Uma observação mais criteriosa da sua teoria resulta no entendimento de que essas extensões não são apenas físicas. Elas afetam psicologicamente, repercutem no meio social, e suas consequências “constituem o resultado do novo estalão introduzido em nossas vidas por uma nova tecnologia ou extensão de nós mesmos” (McLuhan, 1964: 21).

Esses meios artificiais que se acoplam ao corpo orgânico fazem de nós seres híbridos, que encontram na tecnologia um caminho para a modificação e, muitas vezes, melhoramento do corpo. Pode-se, assim, fazer o que McLuhan considera ser uma tradução de nós mesmos em expressões que facilitam e superam a nossa própria existência.

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

(McLuhan, 1964: 75)

Nessa nova forma gerada a partir do encontro de meios distintos, é possível identificar aspectos e características das formas anteriores, não sendo possível separá-las, pois, mais que um somatório de formas distintas, o híbrido representa uma nova, complexa e profícua rede de informações indissociáveis.

No campo artístico, o performer Stelarc já se manifestava como expoente desse assunto quando tratava o corpo como ultrapassado, apresentando questionamentos a esse respeito em suas obras. Segundo o artista, o corpo humano, da forma com que é concebido, não consegue dar conta das questões contemporâneas e da necessidade de continuidade do ser humano, sendo necessário recorrer às transformações do corpo por meio do uso das tecnologias. Por certo, a vulnerabilidade e a fragilidade do corpo físico tornam visível a nossa finitude, e a busca pela transformação do corpo apresenta-se como uma possibilidade de prolongamento da nossa permanência.

Mundialmente conhecido por suas experiências com as extensões do corpo, Stelarc considera o corpo orgânico obsoleto, incapaz de lidar com a complexidade do mundo, e é um dos entusiastas da reestruturação do corpo por meio de próteses e dispositivos diversos, objetos que permitem a expansão física do corpo orgânico e ajudam a controlar as adversidades a que está exposto constantemente. Trata-se de uma adaptação do corpo humano através dos recursos tecnológicos, propondo, inclusive, que nossa permanência no mundo não seja mais pela reprodução, mas pela intensificação da relação homem-máquina (Stelarc, 1997).



Figura 2.1 – Ear on Arm, por Stelarc, 2007.
Disponível em: <http://stelarc.org/?catID=20242>.

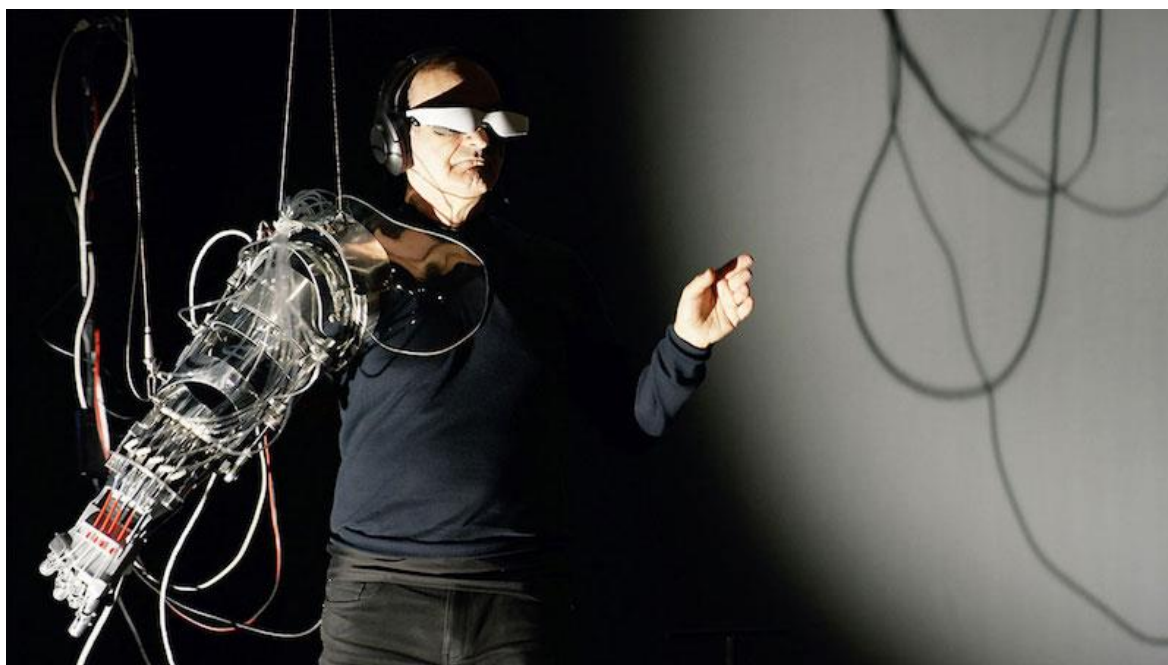


Figura 2.2 – Stelarc, na performance Re-wired/Re-mixed (2017).
Disponível em: <https://vimeo.com/214355088>.

Outros pontos de vista de destaque sobre esse assunto, e que dialogam com as ideias de Stelarc, são os estudos de Donna Haraway e André Lemos que tratam do ciborgue. Segundo Haraway (2009), os ciborgues são “criaturas que são simultaneamente animal e máquina, que habitam mundos que são, de forma ambígua, tanto naturais quanto fabricados” (Haraway, 2009: 36), possuindo uma subjetividade híbrida que “nos coloca em meio a uma sociedade cyborg onde o humano e o tecnológico se constroem mutuamente” (Lemos, 2002: 178). Trata-se, assim, de um processo simbiótico no qual não podemos destacar os limites do biológico e do artificialmente construído.

A este respeito, Lemos esclarece que

O artificial, longe do que imaginamos no senso comum, é profundamente humano. Isto posto, a dicotomia entre o artificial e o natural perde sentido e a questão do cyborg pode ser colocada como estrutural da própria humanidade como característica inegável da cibercultura. É nessa perspectiva que deveremos pensar a cyborgização da cultura contemporânea. O devir da humanidade é um devir cyborg. O primeiro homem, que de uma pedra fez uma arma e um instrumento, é o mais antigo ancestral dos cyborgs.

(Lemos, 2002: 179)



*Figura 2.3 – Apresentação do grupo catalão La fura dels baus, em Guimarães, 2012.
Disponível em: <https://youtu.be/QOa62oGcZXA>.*

Haraway afirma que todos somos ciborgues, pois somos híbridos de aparelho e organismo, e a forma como somos e apresentamos os ciborgues ao mundo representam nossas inquietudes. O pensamento de Stelarc alia-se ao de Haraway, quando reconhece que “o corpo sempre foi um corpo protético, expandido por seus instrumentos e máquinas” (Stelarc, 2009: 11), reiterando que o ciborgue é um sistema de máquina humana, um corpo amplificado pelas extensões, modificado fisicamente e culturalmente, o que altera nossa relação com o mundo. No caso da dança, a hibridação é o destino do corpo (Louppe, 2000): “um resultado tanto das exigências da criação coreográfica, como da elaboração de sua própria formação” (Louppe, 2000: 30).

2.2 A virtualização do corpo

O conceito de *virtual* trazido por Pierre Lévy (1996) complexifica a noção de ampliação do corpo, tendo em vista as novas formas de comunicação e os novos espaços criados pelas tecnologias digitais. Isso se torna possível, pois as tecnologias digitais viabilizam novas formas de ser no mundo, por meio da virtualização do corpo no ciberespaço, o espaço da cibercultura (Lévy, 1996). O autor também destaca que a virtualização, não sendo um processo que passou a existir com as tecnologias digitais, já que é anterior a elas, reconfigura-se com a emergência dessas novas tecnologias.

A questão do corpo, para Pierre Lévy, está centrada na possibilidade de virtualização. No senso comum, a ideia de virtual está, geralmente, relacionada a algo não real. Porém, remetendo seus estudos a Platão, Lévy explica que o virtual não é algo inexistente e apresenta o processo de virtualização como um dos vetores da realidade. Ou seja, para o filósofo, a passagem do tangível para o intangível não nega a existência da realidade. É apenas outra forma de existência.

A virtualização seria, assim, uma forma de reinventar o corpo, “um modo muito fecundo e potente que estimula os processos de criação, abre devires, cava sentidos sob a platitude da presença física imediata” (Villaça, 1999: 20), sendo, ainda, “um complexo problemático, um nó de tendências e forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objetivo” (Villaça, 2014: 4).

Apesar de não ter acesso às tecnologias digitais no seu tempo, McLuhan já havia afirmado que estávamos nos aproximando desse momento, a fase final das extensões do homem, que ele nomeou como simulação tecnológica da consciência, “pela qual o processo criativo do conhecimento se estenderá coletiva e corporativamente a toda a sociedade humana, tal como já se fez com nossos sentidos e nossos nervos através dos diversos meios e veículos” (McLuhan, 1964: 17).

Nesse ponto, é possível perceber um diálogo entre as ideias propostas por McLuhan e por Lévy, porém, na perspectiva deste, há uma distância na forma de visualizar e entender a extensão como uma virtualização: “mais que uma extensão do corpo, uma ferramenta é uma virtualização da ação. O martelo pode dar a ilusão de um prolongamento do braço; a roda, em troca, evidentemente não é um prolongamento da perna, mas sim a virtualização do andar.” (Lévy, 1996: 75).

A esse processo de virtualização, que se atualiza sempre que a ação é realizada (Lévy, 1996), somam-se as experiências do corpo, confirmando o que Lévy chama de “movimento mesmo do devir outro – ou heterogênese – do humano” (Lévy, 1996: 12). Esse corpo virtualizado ilustra o processo de passagem a um ambiente em que o corpo não possui limites físicos e no qual a subjetivação, “dispositivos técnicos, semióticos e sociais no funcionamento somático e fisiológico do indivíduo” (Lemos, 2002: 193), está em constante imbricação com os aparelhos técnicos e se modifica a partir dessa conexão no ciberespaço.



Figura 2.4 – TiltBrush on real canvas: augmented reality painting.
Disponível em: <https://youtu.be/8l2ilht5BT4>.

De acordo com Ludmila Pimentel (2000), é nesse ciberespaço que também atua um novo corpo para dançar, o cibercorpo, “que nasce do encontro do biológico com os implantes, próteses, nanotecnologias, como também estas novas construções de corpos totalmente virtuais” (Pimentel, 2000: 103). Para a autora, “este corpo, que já teve registros de tantas outras técnicas, também é depositário de novas inscrições, tornando-se cada vez mais lugar de inscrição da tecnologia” (Pimentel, 2000: 129). Essa interação, como afirma Derrick de Kerckhove (2011), interfere na produção de sentido e, em última instância, é capaz de transformar a percepção e a cognição humanas, o que nos conduz a mudanças também na linguagem da dança.

Talvez o que realmente diferencie o cibercorpo é que, antes, as técnicas corporais iam moldando-o [o corpo], delineando seus músculos, especializando-o em determinada linguagem, e os sentidos, a percepção espacial e a consciência do movimento eram usados de uma forma já estabelecida. Neste momento, parece que se requisitam diferentes funções aos sentidos [...] cabendo ao dançarino incorporar suas extensões digitais, sua amplificação virtual, seus parceiros sintéticos.

(Pimentel, 2000: 129-130)

Tal mudança na forma de lidar com o corpo inaugura o momento em que se supera o papel de processador de informações que lhe foi atribuído desde a década de 1950, com os estudos sobre a cibernética, por exemplo. Não se trata mais de o corpo ser uma máquina que recebe informações (input), processa e oferece respostas (output), mas entende-se o corpo como mídia¹⁵ dele próprio (Greiner & Katz, 2001). A virtualização do corpo, como ampliação dos nossos sentidos, cria uma nova forma de existência e transforma o corpo numa potencialidade do ser; capaz, inclusive, de eternizar a nossa permanência por conta da manipulação do espaço e do tempo, ultrapassando a efemeridade da própria dança.

Assim, a virtualização anula as distâncias, embaça os limites entre o natural e o artificial, modifica a ideia de identidade, sendo um “processo de acolhimento da alteridade” (Lévy, 1996: 25), ideia que nos remete a Jean Baudrillard, quando afirma que

¹⁵ Christine Greiner e Helena Katz (2005) criaram a teoria do corpomídia, que designa essa forma de ver o corpo como mídia de si mesmo, referindo-se à forma de o corpo estar no mundo, em constante troca com o ambiente.

o corpo, nesse ambiente já não é mais uma metáfora, mas “o lugar da metástase, do encadeamento maquínico de todos os seus processos, de uma programação infinita” (Baudrillard, 1990: 2).



Figura 2.5 – Progressive Fluid, do coletivo LICHTFAKTOR, 2013.
Disponível em: vimeo.com/channels/25837/42131027.

A presença do corpo virtualizado articula-se num processo em que as relações construídas afetam a noção de concretude e intangibilidade, o que se assemelha ao que Guattari observa quando afirma que “elas (as máquinas) são não nada mais do que formas hiperdensenvolvidas e hiperconcentradas de certos aspectos de sua própria subjetividade” (Guattari, 2011: 177) e que encontram no ambiente virtual a sua realização e atualização (Lévy, 1996). Esse ambiente, conforme Jaron Lanier (2010), é o espaço criado com alta tecnologia para convencer o usuário de que ele está em outra

realidade, uma realidade virtual, na qual existe um processo de interação e imersão, gerando envolvimento. É nesse espaço que o corpo encontra lugar para novas experiências.

A virtualização é, como se refere Lemos, uma relação contínua em que “a tecnologia não pode ser vista como uma simples mediadora.” (Lemos, 2002: 190). Ao discorrer sobre o assunto, o autor lembra que “não podemos insistir numa separação nítida entre os homens e seus artefatos. Esta dicotomia é estabelecida a partir de uma mitologização da relação homem-técnica, associando o humano ao divino e a técnica ao profano.” (Lemos, 2002: 190). Esses artefatos são parte de nós mesmos. Seja através de extensões físicas, psicológicas ou computacionais, o ser humano desprende-se da materialidade imposta e redimensiona o seu espaço.

Na dança, isso acontece no e com o corpo que, presente em potência no ambiente virtual, o qual desconhece as limitações do corpo orgânico, proporciona uma nova forma de experienciar a dança, reinventando e multiplicando possibilidades de criação e fruição artísticas, a partir da contaminação de fronteiras (Mello, 2008) entre os dispositivos técnicos e o corpo. Assim, procuramos ultrapassar a ideia de apenas olhar o corpo a partir da tecnologia ou observar a tecnologia a partir do corpo, deslocando a discussão para o sujeito da ação que contamina e é contaminado, num fluxo de informações consistente, harmônico e incessante.

2.3 O corpo e os duplos digitais

A partir da relação com o aparato tecnológico digital, o processo de ampliação do corpo promove a geração de novas formas corpóreas: os corpos digitais, que são entendidos como duplicatas do humano, e relacionam-se com a terminologia que Steven

Dixon (2007) discute em suas pesquisas: o duplo digital¹⁶, um corpo produzido sinteticamente e que, “ao mesmo tempo em que faz parte da poética como matéria de sua arte, é uma reverberação, cuja presença faz repensar o campo da arte e as perspectivas de movimento e de acontecimento” (Ribeiro, 2016: 145).

Os duplos do corpo não são recentes, nem exclusivos da arte ou específicos da dança. O duplo é uma ocorrência natural, que pode ser identificada em qualquer sombra de um objeto, num reflexo na água ou no espelho. Dixon comenta que a noção do duplo foi potencializada com a publicação de *O Teatro e seu Duplo* (1938), de Antonin Artaud, e, no que se refere à prática recente das artes digitais, o duplo aparece como uma imagem, uma replicação do referente humano, refletindo a nossa natureza mutável e o entendimento sobre corpo (Dixon, 2007: 245).

Pode-se, ainda, considerar que o duplo é um corpo-imagem (Pimentel, 2008; Barata, 2016) que passa por um processo de deslocamento do seu espaço tradicional, cuja duplicação acontece no ambiente digital. Remete-se, portanto, à ideia de duplo como uma interface (Johnson, 2001) entre corpo e ambiente virtual, enquanto campo de interação e aproximação entre artista e obra.

Wilton Garcia analisa esse contexto tecnológico e apresenta o corpo como uma estratégia discursiva, “capaz de se articular a partir da implementação do digital, ao enunciar alguns desdobramentos sobre a imagem corporal diante da instância figurativa acoplada, em um ferramental de dispositivos técnicos, aos efeitos visuais sobre o próprio corpo deslocado” (Garcia, 2005: 148). Garcia reflete que “repensar o estatuto do corpo no ambiente tecnológico faz parte da tarefa de observar as práticas culturais contemporâneas e os ‘novos/outros’ paradigmas que diversificam as concepções sobre o objeto corpóreo.” (Garcia, 2005: 148). São essas novas concepções que determinam o tipo de relação que temos com esses outros corpos que habitam outros espaços, ao mesmo tempo que fazem parte de nós mesmos.

¹⁶ No original, *digital double*.

2.3.1 As categorias de Dixon (2007) e Schiller (2003)

Na análise sobre as possibilidades de apresentação dos duplos, Steven Dixon (2007) propõe quatro categorias: reflexo, alter-ego, emanção espiritual e manequim manipulável. Apesar de haver algumas distâncias conceituais entre as categorias, uma característica é comum a todos os duplos digitais: eles são, em alguma instância, um tipo de reverberação tecnológica (Dixon, 2007), sendo que a diferença em relação à sua definição encontra-se na forma como o duplo reflete a forma visual do corpo, a saber:

- Sobre o conceito do duplo como *reflexo*, Dixon apresenta um corpo cujo movimento é o mesmo do corpo tangível e é construído de forma intencional.
- A segunda categoria, *alter-ego*, diz respeito a quando o sujeito se reconhece em seu duplo, porém pressupõe uma apresentação do “outro”, uma alteridade.
- Com o conceito de *emanção espiritual*, Dixon apresenta a ideia de um duplo que é um ser espiritual ou sobrenatural, uma projeção da alma, ou o “eu” cósmico.
- E, na quarta categoria apresentada por Dixon, o *manequim manipulável*, o autor cita o exemplo dos avatares, uma imagem que pode representar o próprio corpo ou, simbolicamente, as suas aspirações, desejos e subjetivações.

A projeção do duplo proclama a emergência do eu, que é refletido e também digitalizado, envolto por uma crescente indistinção de sua contraparte humana. [...]

O duplo digital pode ser um potente gerador de afetação, provocar inúmeras reações no público, parecidas ou distintas das que o corpo humano proporciona. Os desdobramentos de sua presença, das possibilidades de relações e simbologias, garantem o acontecimento artístico. Ele não só faz parte de uma composição visual de formas e cores que podem interessar aos olhos do espectador, como essa mesma visualidade pode trazer características de identificação pessoal, social, cultural. Nesse sentido, a afetação pressupõe uma aproximação.

(Ribeiro, 2016: 151)

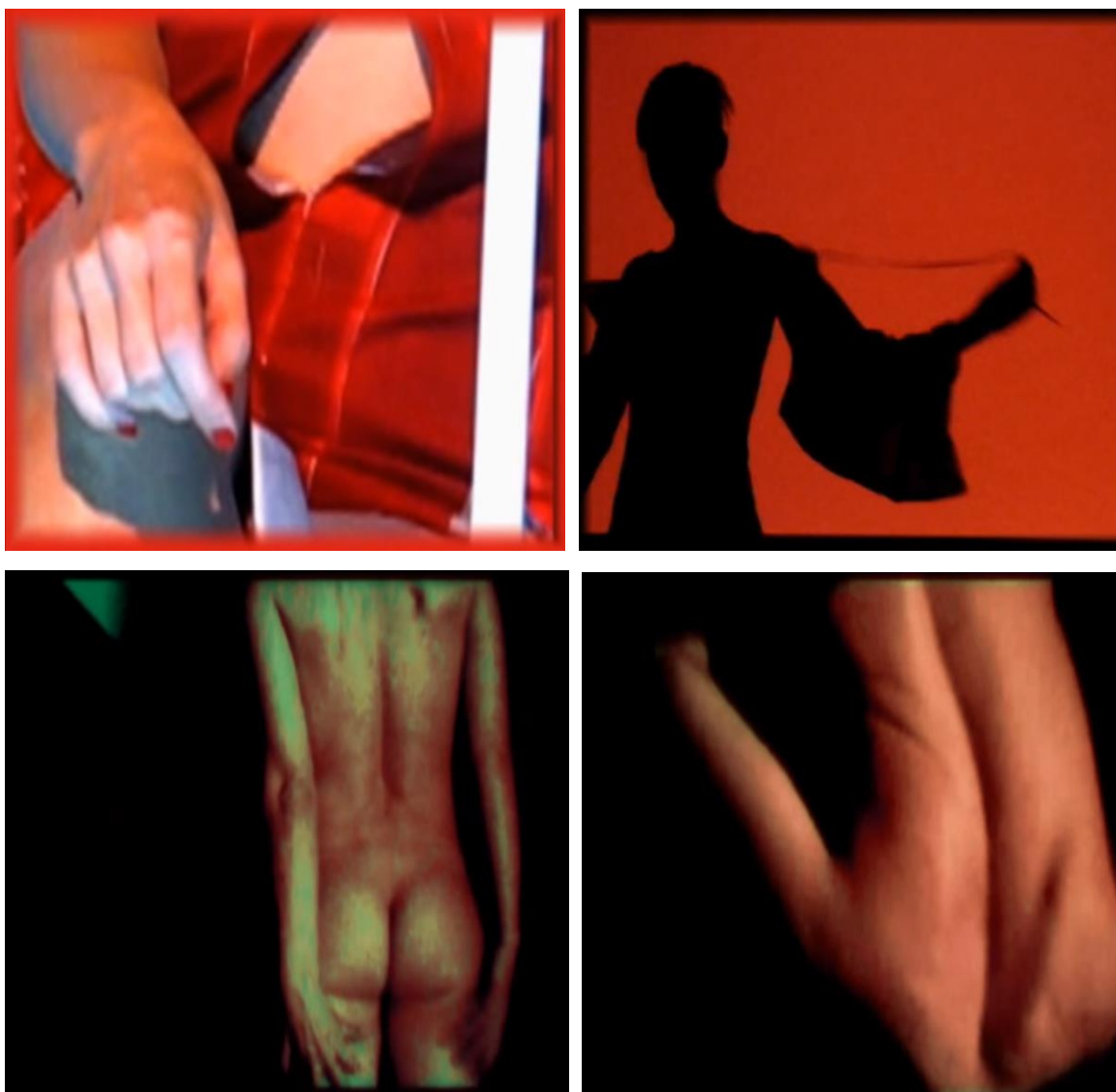


Figura 2.6 – Duplos digitais no Projeto Webcamdanza, de Alejandra Ceriani, Argentina, 2010.
Disponível em: <https://www.youtube.com/user/WEBCAMDANZA>.

Ainda no tocante à pesquisa sobre os duplos do corpo, há uma proposta, elaborada por Gretchen Schiller em 2003, que perpassa e amplia os questionamentos sobre a apresentação do corpo, o corpo virtual e o corpo-imagem. Trata-se da proposição de três categorias de presença digital do corpo que dança: *trans-figuring*, *trans-forming* e *trans-planting*¹⁷.

¹⁷ Optamos por não traduzir os termos criados por Gretchen Schiller, para não ocorrer perda de sentido em relação ao que a autora propõe, considerando os termos mais próximos que temos em português.

A primeira, *trans-figuring*, refere-se ao corpo humano que transita entre ser e não ser reconhecido, por exemplo, na expressão do corpo através do cinema, videoarte e videodança, quando as imagens alteram as configurações de corpo. Um exemplo dado por Schiller para essa forma de apresentação é o trabalho cênico de Loïe Fuller, em que o movimento do tecido, considerado uma extensão do corpo da artista, cria formas enigmáticas que permeiam o humano e o “não-humano”.



Figura 2.7 – Loïe Fuller, 1902.
Disponível em: <https://youtu.be/a-EJxn3cfXc>.

Contemporaneamente, podemos citar, nessa categoria, a instalação *i-Arch bodies*¹⁸ e a obra *Argumentos a favor de la oscuridad*¹⁹, em que os corpos humanos, por meio de seus “duplos-sombras”, fazem-se reconhecer na produção de seus reflexos.

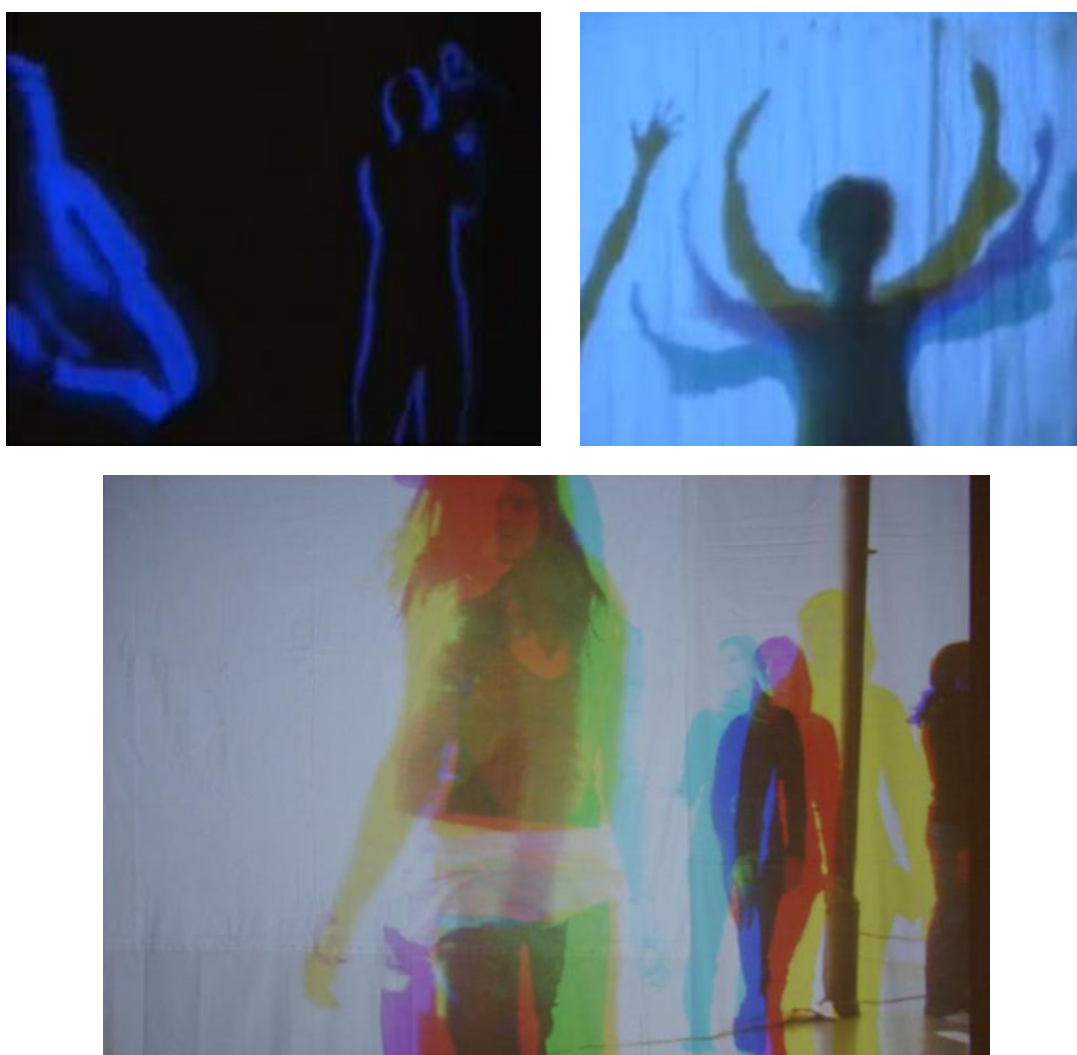


Figura 2.8 – i-Arch bodies, instalação interativa.
Disponível em: <https://youtu.be/owDXKyBPtfQ>.

¹⁸ O projeto artístico *i-Arch bodies* é uma instalação interativa fruto de uma parceria entre a artista brasileira Ludmila Pimentel e a artista uruguaia Mariana Carranza. A obra fez parte do coletivo de várias exposições na América Latina e na Europa, entre os anos de 2007 e 2010.

¹⁹ *Argumentos a favor de la oscuridad* é um trabalho de *mediadance* dos argentinos Edgardo Mercado, dançarino e coreógrafo, e Gabriel Gendin, músico e programador visual. Nessa obra, os dançarinos compartilham o palco e, junto com diversas projeções, geram uma narrativa que dialoga com os objetos criados pelo vídeo, que também é previamente gravado.

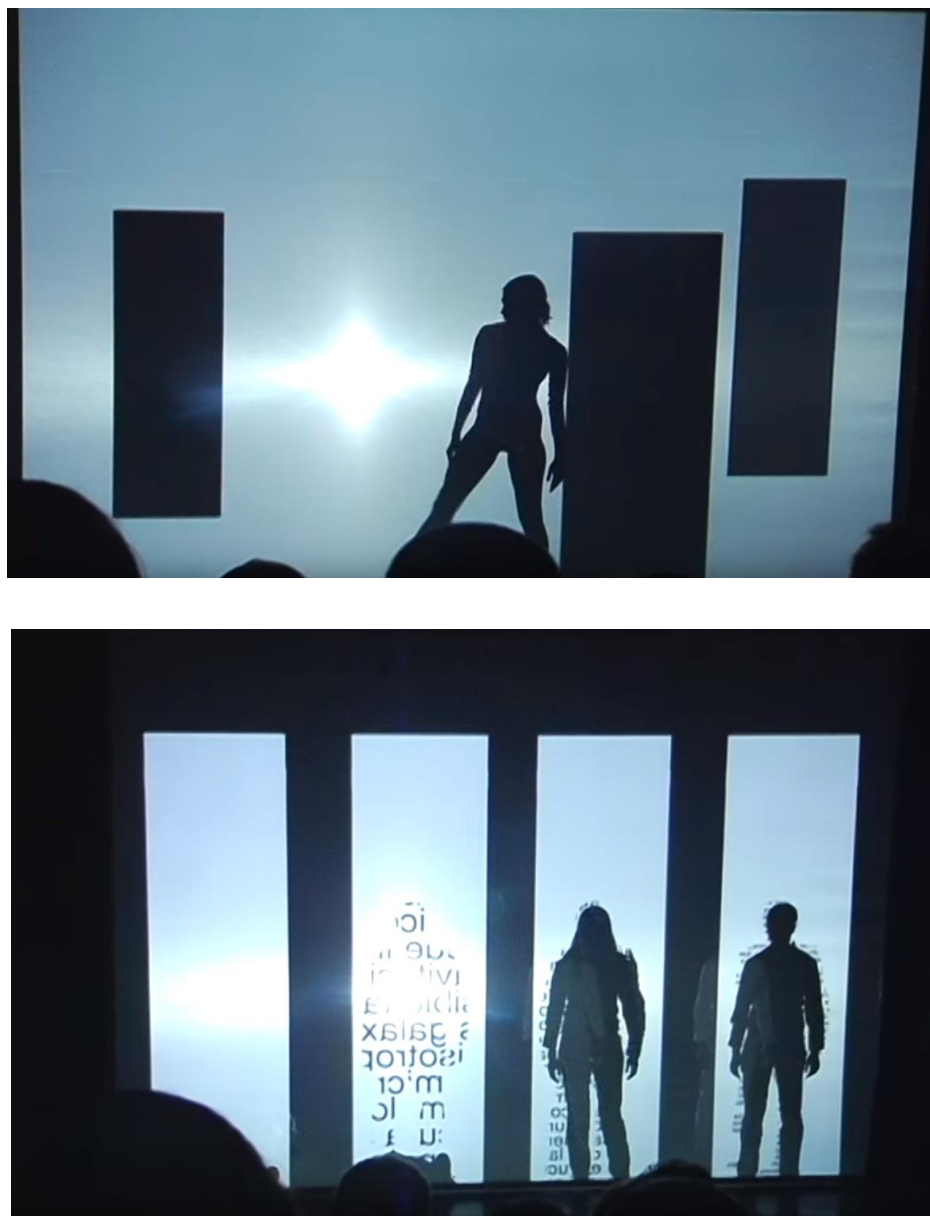


Figura 2.9 – *Argumentos a favor de la oscuridad*, 2009.
Disponível em: <https://youtu.be/Z7ZCy9aaNuE>.

A segunda categoria proposta por Schiller é *trans-forming*, em que o corpo humano situa-se na fronteira do reconhecimento a partir do movimento. Apresentam-se nessa categoria os trabalhos em que o corpo é percebido por meio dos rastros, das abstrações, sendo percebido de uma forma cinestésica. Trata-se das novas configurações

híbridas entre, por exemplo, escultura e vídeo, vídeo e poesia, esculturas sonoras e o uso de sensores para rastreamento do movimento humano, como as performances, com a utilização de *softwares* para captura do movimento em tempo real. Nessa categoria, exemplos de obras são as instalações *Constalaciones*, de Mariana Carranza (2011) e *Virtual Fuller* (2010), de Carolina Frinhani.

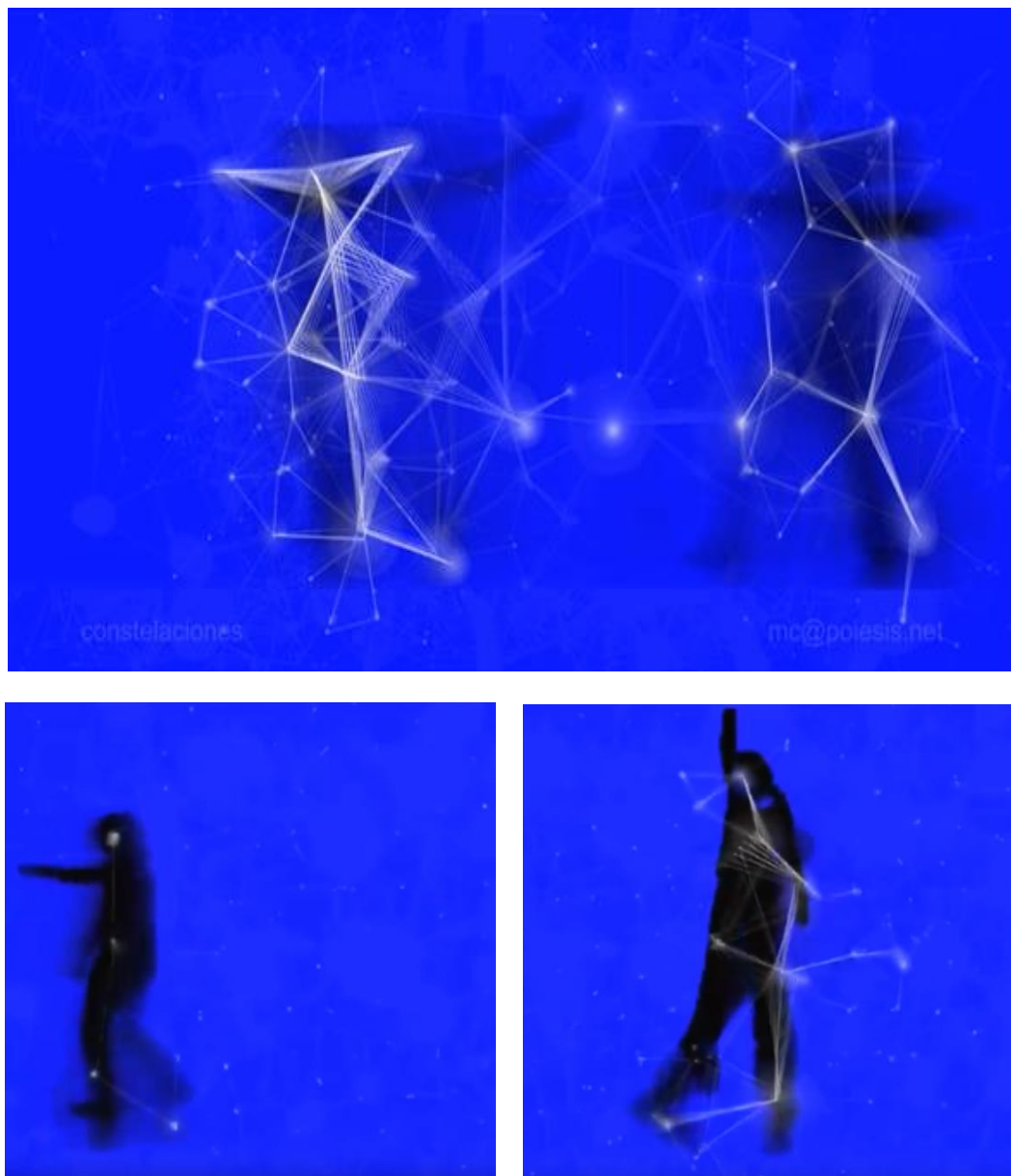


Figura 2.10 – Obra *Constalaciones*, de Mariana Carranza (2011).
Disponível em: <https://youtu.be/thYkFjl8cl>.



Figura 2.11 – Obra Virtual Fuller (2010), de Carolina Frinhani.
Disponível em: <https://youtu.be/OzUTwZHGRVk>.

A terceira categoria, *trans-planting*, refere-se a obras de arte que são baseadas em características de movimento do corpo em que ele não é reconhecido ou percebido como forma cinestésica. É uma categoria em que podem se encaixar, por exemplo, os diferentes tipos de artes cênicas contemporâneas, nas quais a presença física do artista

nem sempre é necessária, e a criação de visualidades a partir da resposta do público. São imagens geradas a partir do corpo, mas que não necessariamente terão como resultado a exibição de um corpo humano. Apresentamos duas obras nessa categoria: *The Treachery of Sanctuary*, de Chris Milk, e *Talking bodies*, do grupo Palindrome Intermedia.



Figura 2.12 – *The Treachery of Sanctuary* (2012), de Chris Milk.
Disponível em: https://youtu.be/I5__9hq-yas.



Figura 2.13 – Talking Bodies, Palindrome Intermedia, 2005.
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=v9-5pEv6aJ0>

É importante ressaltar que as categorias aqui apontadas não engessam as obras numa única possibilidade classificatória, já que um mesmo trabalho artístico pode transitar nas diversas apresentações de duplo digital. Além disso, não se trata de uma determinação prévia sobre as categorias a que uma obra poderá pertencer. É a experiência do público/artista que comporá as articulações necessárias para o entendimento das formas do corpo.

Pensar nas presenças contemporâneas do corpo é buscar novos olhares para o entendimento das artes a partir desse corpo complexo, que parte das ideias de memória, linguagem, comunicação e poética, que rompe a ideia do corpo como um lugar de passagem e abraça o pensamento reflexivo e a relação sensível entre corpo e arte. A emergência das tecnologias – principalmente tecnologias da imagem – e sua abundante utilização favorecem o surgimento de novas perspectivas de criação e recriação do corpo.

CAPÍTULO 3.

A DIMENSÃO ESTÉTICA DA EXPERIÊNCIA

O termo “experiência estética” é citado por diversos autores acerca dos mais variados temas. Seja para falar de arte, de percepção ou mesmo de processos de comunicação, vários são os encontros, a que temos acesso em livros e textos, entre as palavras “experiência” e “estética”, perpassando as grandes áreas do conhecimento. Vale destacar, porém, que existe uma quantidade expressiva de produções que se referem à experiência estética sem apresentar um conceito, ou sem revelar circunstâncias em relação ao contexto dos autores e correntes que apoiam o termo.

Buscando distanciamento de ideias restritivas sobre o tema, a noção de experiência estética que buscamos abordar aqui diz respeito a uma forma de apreender uma realidade que dialoga com a arte e com os processos comunicacionais, valorizando, porém, o processo entre sujeito e objeto, os aspectos sensíveis e os afetos envolvidos nessa relação, ou seja, a dimensão estética da experiência. Mais especificamente, interessa-nos discutir o corpo nessa experiência, aproximando os conceitos já existentes a uma ideia de centralidade do corpo no processo experiencial.

3.1 Contextualizando a experiência estética

Desde as primeiras reflexões sobre o belo, em Platão e Aristóteles, e mesmo depois que Alexander Baumgarten inseriu o termo “estética”, no século XVIII, o pensamento a respeito da concepção desse termo passou por muitas correntes filosóficas, e sua definição inicial deu margem a diversos conceitos e aplicações. Similar ao que acontece com muitos outros termos, o senso comum também se apropriou de vocábulo tão instigante, e, atualmente, tudo e qualquer coisa pode *ser* ou *possuir* uma estética.

Nos estudos filosóficos, a estética, vista como “disciplina da filosofia que se ocupa da arte, do belo e das sensações e emoções que lhes estão associadas” (Townsend, 1997: 267), ou como algo que se refere diretamente aos modos de sentir e de reagir associados

à arte, abre espaço a outras interpretações. Longe de querer delimitar a estética a um único conceito ou ponto de vista, é possível perceber que, de certa forma, as questões em torno do tema voltam-se ao que Edgar Allan Poe (2008), assertivamente, considera como uma *possibilidade sensível*.

A história da estética, de acordo com Daniel Herwitz (2010), pode ser vista como um legado triplo de três pensadores: Hume (explicação naturalista, tentativa de encontrar bases psicológicas para a criação e a experiência da arte), Kant (formalismo e simbolização da moralidade por meio da arte) e Hegel (a arte que fornece imagens de uma nova ordem social para expressão das aspirações humanas). Nesse legado triplo, observa-se que a estética, independentemente da forma como é contextualizada, diz respeito à experiência, diferenciando-se, em cada ponto de vista, a forma como essa experiência se apresenta e os elementos que a constituem.

Townsend (1997) afirma que a experiência estética é a experiência dos objetos artísticos. De acordo com o autor, a estética não é uma característica da obra, mas o resultado dessa experiência. A estética ocupa-se da apropriação subjetiva de um objeto, sendo que “os sentimentos ou emoções constituem as formas centrais que a estética assume” (Townsend, 1997: 266), o que nos remete ao sentido etimológico da palavra “estética”, derivada do grego *aisthesis*, que significa “algo que é sensível e deriva dos sentidos”. Essa ideia, porém, não parece alcançar a complexidade do pensamento contemporâneo sobre o tema. Pensar a experiência estética a partir da apropriação de um objeto remete-nos a um movimento unilateral, em que o sujeito é espectador e receptor de informações que passam por algum tipo de processamento, resultando em certo aspecto da sensibilidade.

Habermas (1988) discorre sobre o tema, apresentando a dimensão estética da experiência como algo que possui um movimento de devir, e explica que “quando as experiências com nossa própria natureza interior ganham independência como experiências estéticas, os consequentes trabalhos de uma arte autônoma assumem o papel de objetos que abrem nossos olhos” (Habermas, 1988: 94), modificando processos como atitudes e comportamentos. As experiências estéticas, pela visão do autor, não se

referem a “habilidades cognitivo-instrumentais e a representações morais, que se desenvolvem no interior de processos intramundanos de aprendizagem; ao invés disso, elas estão entrelaçadas com a função da linguagem que constitui e que descobre o mundo” (Habermas, 1988: 94).

Adriano Duarte Rodrigues (2016), pensador que colabora para esse entendimento, apresenta uma explicação sobre a dimensão estética que dialoga com o processo da experiência, segundo a qual a experiência pode ser entendida a partir da ontologia, da ética e da estética, sendo que a experiência estética pode, ou não, estar relacionada à experiência artística.

Ao contrário da dimensão ontológica da experiência, que nos fornece os princípios para distinguir aquilo que é verdadeiro daquilo que é falso, e da dimensão ética, que nos fornece os princípios que regulam os nossos comportamentos e, deste modo, nos permitem fazer juízos de valor, distinguindo aquilo que é bom daquilo que é mau, a dimensão estética da experiência depende do funcionamento dos nossos sentidos, dos dispositivos que tornam possível as nossas percepções sensoriais, que nos permitem delimitar os contornos dos objetos do mundo que nos rodeia, reconhecê-los e apreciá-los como agradáveis ou desagradáveis, belos ou feios, desejáveis ou indesejáveis.

(Rodrigues, 2016: 44)

Gilvânia Pontes (2015) participa dessa discussão acrescentando que “a dimensão estética da experiência, seja na arte ou nas experiências rotineiras, possibilita o vínculo entre a finitude e o processo da experiência.” (Pontes, 2015: 207). A autora sugere que é a dimensão estética que possibilita “a relação entre processo e produto, em que cada etapa é importante no *continuum* da experiência e contribui para sua consumação.” (Pontes, 2015: 207).

De acordo com a pesquisadora Rosário Fusco (1952), a experiência estética também estaria ligada à sensação e à percepção, e o sentir estaria relacionado à “tomada de consciência de uma modificação – interna ou externa – do sujeito-objeto pelo sujeito” (Fusco, 1952: 10). No momento em que isso acontece, algo interfere nessa manifestação. Nas palavras da autora, “essa outra coisa tanto pode ser o julgamento (que é feito em

função de uma atribuição de valor à modificação em apreço) como o esforço da vontade, [...] posso sentir ou perceber tanto mais quanto eu possa valorizar a sensação ou atentar nela (esforço da atenção)” (Fusco, 1952: 10-11), o que resulta, em última instância, em experiência estética.

O conceito a que se referem Pontes, Fusco e Rodrigues é análogo ao pensamento de John Dewey (2010), um dos principais representantes da corrente pragmatista. Dewey considera que a experiência estética apresenta-se de forma intencional e constitui uma experiência não ordinária, a que ele alude como *uma* experiência. Sobre esse conceito, Dewey explica que

A experiência ocorre continuamente, porque a interação do ser vivo com as condições ambientais está envolvida no próprio processo de viver. Nas situações de resistência e conflito, os aspectos e elementos do eu e do mundo implicados nessa interação modificam a experiência com emoções e ideias, de modo que emerge a intenção consciente. Muitas vezes, porém, a experiência vivida é incipiente. As coisas são experimentadas, mas não de modo a se comporem em uma experiência singular. [...]

Em contraste com essa experiência, temos uma experiência singular quando o material vivenciado faz o percurso até a sua consecução. Então, e só então, ela é integrada e demarcada no fluxo geral da experiência proveniente de outras experiências. [...] Essa experiência é um todo e carrega em si seu caráter individualizador e sua autossuficiência. Trata-se de *uma* experiência.

(Dewey, 2010: 109-110)

Ao longo da análise dos estudos de Richard Shusterman, filósofo americano da corrente pragmática, percebe-se que a definição de experiência estética é revisitada, pois o autor avalia as críticas mais proeminentes ao conceito. Em seu trabalho "*The end of Aesthetic Experience*" (1997), por exemplo, Shusterman examina o processo de declínio dessa formulação, estabelecendo, inicialmente, que o conceito moderno de estética vem do rompimento da beleza objetiva, concepção dos tempos clássicos, para um conceito subjetivo de experiência. O autor admite que o conceito de experiência estética tenha desviado de uma função mais expansiva para uma mais descritiva e semântica, gerando tensões que culminaram na desconstrução do conceito.

Shusterman (2006) aponta para a necessidade de abranger a multiplicidade de conceitos relacionados à experiência, como a compreensão de que *uma* experiência pode significar um objeto/evento/produto ou o próprio processo de experiência, o qual, por sua vez, pode ser entendido como uma ação intencional do sujeito em questão ou um evento a ocorrer com esse sujeito – seja um evento cotidiano, seja algo que se eleve a uma condição extraordinária, geralmente descrita como uma experiência real (Shusterman, 2006: 217). Para tanto, Shusterman parte da noção de experiência pragmática conforme Dewey, que enfatiza a importância de uma experiência estética para uma filosofia das artes, assim como da vida, em que se faz possível integrar o interior e o exterior do indivíduo numa unidade viva, que destaca, na experiência, as características de potência e integração.

Percebemos a experiência estética, de acordo com essa perspectiva, como decorrente de uma contaminação do sujeito com o objeto – em nosso caso, o corpo com os artefatos em *mediadance*, considerando que “a experiência estética ocorre em uma situação na qual o sujeito é levado a desenvolver uma compreensão pragmático-performativa do objeto que lhe é apresentado.” (Mendonça, Duarte & Cardoso, 2016: 14).

3.2 A experiência estética no âmbito da *mediadance*

Com a possibilidade de registro, a efemeridade, condição temporal da dança, passou a ser manipulada, e o resultado observado através dos dispositivos imagéticos mostra uma dança que faz parte de um processo distinto daquela que é vista nos palcos. Para Denise Siqueira (2006), a dança, assim como outras artes cênicas, é perene, e a “tentativa de captar uma arte como a dança por meios como fotografia, vídeo ou filme provoca a criação de uma terceira manifestação estética. A dança não pode ser guardada,

registrada, documentada [...] sem modificar-se” (Siqueira, 2006: 90). A modificação de que trata Denise Siqueira não acontece apenas no âmbito do dispositivo. A dança, ao se tornar essa nova possibilidade, inaugura uma nova forma de fazer e ver a obra, um novo apelo aos sentidos.

Apesar de não haver, na literatura, abordagens que tratem, especificamente, sobre estética e *mediadance*, é possível encontrar elementos para essa análise em estudos, no contexto da arte digital, que falam sobre estética computacional, midiática, digital ou mesmo tecnológica, na tentativa de ultrapassar o caráter tradicional da estética, agregando as especificidades dos fenômenos que são relacionados a essa arte, na qual a dança digital está inserida.

Segundo Florian Hoenig, estética computacional é uma disciplina do campo das ciências da computação que estuda métodos que possibilitem aos sistemas computacionais a intervenção estética, tal qual um ser humano é capaz de fazer (Hoenig, 2005). Por essa definição, percebe-se a necessidade de trazer a capacidade de experiência do ser humano para os sistemas computacionais, para que tratemos, de fato, de uma estética dita computacional.

A estética está relacionada à percepção, à qual se vincula o julgamento estético. Segundo Hoenig, a estética computacional diz respeito a uma possibilidade de aproximação entre o fazer humano e o computacional. Assim, com base numa comparação com a atividade humana e não focalizando essa atividade em si, parece apropriado que a estética computacional/digital possua características próprias, embora essas características não sejam uma negação da estética tradicional.

Para Hoenig, a estética decorre da geração de imagens resultantes da experiência com a arte e, nesse sentido, cabe observar que a imagem gerada por meios computacionais é diferente daquela gerada a partir de um referencial (mesmo que imaginário) para o humano. Para Mario Costa, “a passagem da técnica, como extensão do corpo, à tecnologia, como autonomização material de suas funções separadas, representa uma verdadeira mutação antropológica.” (Costa, 1995: 64).

Em relação ao objeto artístico, que já esteve relacionado a uma imitação da natureza, novos paradigmas estéticos foram criados desde a crise desse conceito, ainda no século XIX, com a crise da representatividade do objeto artístico, que passou a contar com uma participação diferente do público, agora não mais meramente contemplativo. Segundo Priscila Arantes, “as artes em mídias digitais dão continuidade a essa proposta, colocando em debate o caráter processual e contextual da prática artística” (Arantes, 2005: 82). A autora argumenta que

as artes em mídias digitais[...] permitem explicitar a ideia de que a obra se realiza sob uma visão contextual a partir das relações estabelecidas com o interator. Em alguns casos, as interações se desenvolvem exclusivamente no interior do próprio ambiente computacional a partir de algoritmos complexos que emulam o funcionamento da natureza e dos sistemas vivos. Neste último caso, a obra de arte é vista como uma espécie de sistema vivo”.

(Arantes, 2005: 82)

Na estética computacional, mesmo havendo a intervenção humana, é possível falar da característica da autonomia criativa, a geração desse sistema vivo, em que a linguagem (arte) é processada pelo meio computacional. Outras características para a estética computacional nesse contexto são a possibilidade de virtualização do corpo e de objetos artísticos, transformando-os em imagens, e a capacidade interativa entre sujeito e artefato.

Conforme Arantes (2005) observa, ocorreram, ainda na década de 1960, as primeiras tentativas de abordagem sobre uma possível estética digital. A autora atribui essa mudança ao “aparecimento das técnicas de comunicação eletrônica e do tratamento automático da informação” (Arantes, 2005: 165), momento em que “os estudiosos se voltaram para a cibernética e para a teoria da informação, tentando, a partir dessas duas vertentes, delinear novas propostas estéticas” (Arantes, 2005: 165).

Atualmente, é possível perceber alguns caminhos de evolução em arte digital, como o aumento da autonomia da “máquina”, inclusive a partir de sistemas de inteligência artificial; maior diversidade de interações e interatividades possíveis entre espectador e a obra artística (facilitada por uma convergência midiática cada vez mais

presente); crescente hibridismo em relação às linguagens artísticas, trabalhando sempre nas extremidades dessas linguagens e nos pontos de encontro entre elas; maiores possibilidades de interação com os meios tecnológicos, não em substituição ao ser humano, mas como possibilidade de criação e expansão das atuais mídias disponíveis a partir do desenvolvimento de tecnologias que permitam maior imersão (como o 3D, 4D, etc.), inclusive quando da ampliação dos ambientes de realidade virtual.

Dança e tecnologia seguem um caminho que leva a uma estruturação cada vez mais potente de intermedialidade, a partir das imagens de síntese ou da criação interativa com outros sistemas, sendo que essas características estão relacionadas, basilamente, a três vetores da criação computacional, de acordo com Adérito Marcos (2009): aleatoriedade controlada, virtualização e interatividade.

A aleatoriedade controlada, segundo Marcos, “abre as possibilidades de acesso instantâneo a elementos de mídia que pode ser reformulado em combinações aparentemente infinitas” (Marcos, 2007), o que vincula essas possibilidades a uma estética diferenciada, específica do meio digital. A ideia é corroborada por Costa, que explica que, com a nova experiência estética a partir das imagens de síntese, “a imaginação é posta diante de uma apresentação *ad infinitum* [...]: as características metamórficas, auto-explorativas, interativas e combinatórias da imagem sintética abrem-na a uma perspectiva de possibilidades inexaurível” (Costa, 1995: 50). O autor complementa que a imagem de síntese extrapola a capacidade humana e que “a imaginação apreende a imagem sintética, mas não a compreende graças à tendencial infinitude da sua essência” (Costa, 1995: 50).

Também a virtualização contribui para a experiência estética no âmbito do digital, pois está relacionada à existência intangível, em potência, tanto do corpo quanto do objeto artístico. Para Pierre Lévy, os sistemas de realidade virtual “transmitem mais que imagens: uma quase presença” (1996: 26) e afetam a estética, pois “a virtualização, passagem à problemática, deslocamento do ser para a questão, é algo que necessariamente põe em causa a identidade clássica, [...] a virtualização é sempre heterogênesse, devir outro, processo de acolhimento da alteridade” (Lévy, 1996: 25).

Em relação à interatividade, que é outro vetor basilar da criação computacional, a dimensão estética da experiência parece encontrar o ponto necessário para sua nova ordem, pois, com a interatividade, a obra está em eterno fazer, por conta da criação em coautoria com o espectador, que desenvolve novas experiências em sua relação com a obra, não apenas como contemplador.

Priscila Arantes (2005), com o objetivo de expressar a estética da contemporaneidade a partir do caráter híbrido das artes em relação à tecnologia (e também referente ao conceito de interface), cunhou o termo *interestética*, pelo qual “a obra interfaceada, ou a obra-interface, é muito menos objeto acabado e muito mais criação que se manifesta em processo a partir de suas interfaces, seja com o interator, seja com as interações realizadas dentro do próprio sistema computacional” (Arantes, 2005: 170).

Assim, ocorre que a estética digital trata de uma dimensão estética ampliada a partir da experiência do sujeito e da possibilidade de criação da máquina. Collingwood já dizia que a arte é linguagem e que, em sendo linguagem, a arte é processo e não produto. Corroborando essa afirmação, Arantes propõe que a obra de arte não seja vista como “uma representação imitativa da realidade, mas uma capacidade comunicativa, de fluxos de informação entre domínios, em uma relação dinâmica e relacional” (Arantes, 2005: 171). A obra de arte seria um meio para a linguagem, assim como o é o artefato em arte digital e, no contexto desta investigação, também na *mediadance*, um veículo para o “livre jogo da imaginação que ocorre em torno dele.” (Herwitz, 2010: 102).

Sendo a experiência singular (Dewey, 2010), percebemos o sujeito da experiência estética em *mediadance* como alguém que produz sentido enquanto vivencia a própria experiência, num processo de retroalimentação de informações que, de acordo com nosso ponto de vista, acontece no corpo.

Ao estabelecer esse aspecto como essencial, abordando a dimensão estética da experiência em relação ao corpo, uma das possibilidades de discussão é a abordagem

fenomenológica existencialista de Merleau-Ponty (1999), que traz a subjetividade para o corpo e trata dos processos de significação. Para Merleau-Ponty, o corpo é o fundamento da capacidade de expressão, e, quando o sujeito se relaciona com o mundo, ambos são modificados, o que dialoga com a ideia de um processo contaminatório existente nessa relação.

Misi e Pimentel (2018) apresentam um recente estudo a esse respeito, relacionando a abordagem fenomenológica da experiência estética ao corpo que dança. Baseadas, inicialmente, em Merleau-Ponty e, posteriormente, no conceito de *embodiment²⁰ relations* de Don Ihde (2010), as autoras observam que “na dança digital, como mediador do ambiente virtual, o corpo é o primeiro operador sógnico do sistema. O corpo interage em ambientes virtuais ou aumentados criados através de sistemas tecnológicos formando um todo relacional e retroalimentativo” (Misi & Pimentel, 2018: 69).

As autoras concluem que o corpo que passa pelos processos de ampliação, através das tecnologias na dança, é um corpo sede da significação e sua própria interface, sendo, ao mesmo tempo, a própria subjetividade que “se constrói ao se relacionar no ambiente do sistema digital” (Misi & Pimentel 2018: 71). Esse corpo, identificado como *bodymedium* pelas pesquisadoras, é apresentado como um “corpo-subjetividade-no-ambiente”. No caso da dança, elas acrescentam que o discurso é construído na própria experiência estética que, com a presença das tecnologias e dos meios computacionais, é modificada e ampliada.

É percebido que, ao assumir uma dimensão performativa dos artefatos, o corpo envolve afetos e redimensiona a sua subjetividade. Isso ocorre por um processo de imersão (mesmo em caso de obras que não possuem a interatividade como uma de suas características) que vai além da mera mediação do corpo pela tecnologia, momento em que “o corpo se constitui, se cria e se inventa efetivamente enquanto se performa,

²⁰ O termo *embodiment* foi traduzido oficialmente como *corporalização*, criado pela autora e tradutora Lela Queiroz, pesquisadora do grupo “Dança, Ciência, Comunicação e Cultura (DC-3 CNPQ), na tentativa de não relacionar o *embodiment* aos termos mais usuais, como incorporação ou encarnação.

enquanto se expõe e, nessa exposição, estabelece uma relação constituinte.” (Brasil, 2014: 139). O processo formativo da experiência estética na *mediadance* pode ser entendido, assim, também a partir da ampliação da percepção e na reconfiguração dos sentidos, por meio de trocas constantes em busca de equilíbrio entre corpo, artefato e ambiente, o que nos aproxima da abordagem de Richard Shusterman sobre a consciência corporal.

Shusterman (2012) apresenta e defende que seja necessário escutar o que o corpo quer dizer sobre ele mesmo, no que diz respeito aos sentimentos cinestésicos e proprioceptivos e seria este o ponto de distanciamento de uma abordagem fenomenológica: o corpo não é algo apenas sobre o que podemos refletir, é o corpo visto como gesto, pois a consciência corporal é sempre mais do que a simples consciência do próprio corpo (Shusterman, 2012).

Esse conceito é aprofundado por Shusterman quando trata da somaestética²¹, um campo interdisciplinar no qual o filósofo propõe um estudo sobre o corpo vivo – soma – como “um lugar experiencial chave (e não apenas um meio) do prazer” (Shusterman, 2012: 31), enriquecendo o que o autor relaciona a uma experiência somática, que “celebra o corpo vivo e senciente como núcleo organizador da experiência” (Shusterman, 2012: 19).

O autor destaca que as experiências ocorrem no corpo e através dele, percebendo-se, assim, a realidade a partir da consciência corporal. Shusterman acrescenta que o corpo é um local de manifestações que expressa um duplo estatuto,

²¹ Ao cunhar o termo *somaestética*, Richard Shusterman parte da conexão entre a experiência e a somática, propondo uma abordagem interdisciplinar. O início dos estudos sobre a somática é creditado a Thomas Hanna (1985), que a define como “a arte e a ciência de um processo relacional interno entre a consciência, o biológico e o meio ambiente, esses três fatores sendo vistos como um todo agindo em sinergia” (Hanna, 1985: 1). Hanna foi o responsável pela conceituação do termo *soma*, colocando o corpo como princípio do conhecimento. Na leitura de Ciane Fernandes (2015), “Hanna reinterpretou as palavras gregas *soma* (o corpo em sua completude) e *somatikos* (corpo vivido) como corpo experienciado e regulado internamente” (Fernandes, 2015: 10). Surgida a partir de preocupações terapêuticas, a somática ultrapassou o aspecto medicinal “para dar corpo à pesquisa dentro de uma orientação educativa e artística” (Fortin, 1999: 51). Se, a princípio, os estudos tendiam a uma ideia de reeducação do corpo e consciência do movimento para melhoria da saúde, atualmente, diversas áreas debruçam-se sobre esses estudos, e a somática se apresenta como um espaço legitimado de conhecimento sobre o corpo.

como objeto e sujeito, colaborando para o rompimento da dicotomia entre corpo e mente, já proposto anteriormente por John Dewey, pois “corpo, mente e cultura são profundamente co-dependentes” (Shusterman, 2010: 3). A princípio, ser objeto e sujeito pode parecer uma contradição, porém é a partir dessa forma singular que nós, indivíduos, experienciamos o mundo. Shusterman enfatiza essa condição e afirma que “há coisas que somente podemos conhecer praticando, escutando e entendendo através do corpo, pois as palavras apenas rodeiam essa experiência e sua sabedoria própria” (Shusterman, 2012: 12), o que, em nosso entendimento, altera as próprias dramaturgias corporais.

Inicialmente, o conceito de dramaturgia estava relacionado à composição de peças de teatro, e, segundo Patrice Pavis (2005), a dramaturgia, em sentido amplo, diz respeito à “técnica (ou a poética) da arte dramática, que procura estabelecer os princípios de construção da obra” (2005: 113). Pavis comenta que, até o período clássico, a dramaturgia era elaborada pelos autores das peças teatrais como uma forma de compilar um conjunto de regras para compor uma peça. Porém a dramaturgia clássica estava pautada unicamente no trabalho do autor, preocupando-se com a narrativa da peça teatral, não voltando a atenção para a realização cênica do espetáculo.

Segundo José Sánchez (2002), é possível constatar que a dramaturgia como um modelo de representação perdeu sua validade quando, a partir do século XIX, novas propostas surgiram por estudiosos e artistas da vanguarda, ganhando outros contornos a partir de pesquisas como as do dramaturgo alemão Bertold Brecht, que, no século XX, desenvolve o conceito de teatro épico, que ampliou o próprio conceito de dramaturgia. Essas novas propostas sugerem novos modelos, em que as fronteiras entre espaço, cena e elementos visuais não são tão delimitadas como, a princípio, propunha-se.

Se, no sentido original, a dramaturgia estava relacionada apenas ao texto narrativo da obra teatral, no sentido brechtiano, ela abrangia não só o texto original como também os elementos cênicos utilizados para compor a peça. Isso ocorre porque se desloca a ideia de representação ilustrativa do texto e abre-se espaço para a adaptação. A

linguagem verbal passa a ser linguagem cênica. Pavis aponta que o objetivo da dramaturgia é uma relação com o mundo, “seja sob a ótica de um realismo mimético, seja quando toma distância em relação à mimese, contentando-se em figurar um universo autônomo” (Pavis, 2005: 114), sugerindo novas significações.

Assim, a dramaturgia do corpo a que nos referimos está ligada diretamente à ação corporal, que, segundo Renata Pallottini, “não é sinônimo de ato físico. Ação é tudo aquilo que impulsiona a máquina do drama para a frente, tudo aquilo que muda a situação, produzindo, portanto, movimento.” (Pallottini, 1989: 71). A presença complexa desse corpo que se contamina com o objeto artístico em *mediadance* – do qual o próprio corpo é parte – resulta na configuração do que compreendemos por ação.

Ao encontro dessa ideia, Ana Pais propõe o que ela chama de discurso da cumplicidade, “relações de sentido que se estabelecem no tempo dando a ver o espetáculo no espaço” (Pais, 2004: 87), as quais acontecem de forma organizada – não apenas ordenadas – na relação corpo-ambiente-artefato. Entendemos que a organização pressupõe um nível de contato que ultrapassa a mera ordenação de passos e etapas e que a relação que o corpo estabelece para atingir *uma* experiência em *mediadance* organiza-se a partir da contaminação entre os fatores envolvidos, num processo coevolutivo.

Ao analisar o papel do indivíduo e suas relações com o mundo, Shusterman (2012) salienta que nossa construção é produto da experiência individual e das condições culturais que encontramos. O corpo é a nossa forma de fazer parte de algo que abarca outros corpos, ao mesmo tempo em que nos separa como indivíduos únicos. De uma forma mais ampla, é possível dizer que experimentamos o mundo com o corpo, e, por se tratar de uma forma indissociável de ser, a experiência acontece na totalidade do indivíduo.

O que se destaca na abordagem sobre as experiências estéticas apresentadas no contexto desta investigação é o envolvimento pessoal efetivo nas práticas corporais,

percebendo que a experiência estética na *mediadance* emerge da relação entre corpo, artefato e ambiente. Ou seja, a experiência estética se dá a partir da geração de novas dramaturgias corporais, resultantes da experiência do e no corpo. Nos artefatos criados durante esta investigação, os quais embasam a pesquisa, esse movimento experiencial emerge do investimento afetivo do corpo, gerando a continuidade e a constante modificação da própria experiência, considerando os processos que o sujeito estabelece em seu contato significativo *no* e *com* o mundo que o cerca, o qual é, em última instância, o próprio corpo.

CAPÍTULO 4.
EXPERIMENTOS

Os principais autores que suportam a metodologia desta investigação – Silvio Zamboni (2004; 2012), Linda Candy (2006; 2018) e Steven Scrivener (2000; 2002) – propõem que a pesquisa baseada na prática resulte em processos criativos e na materialização de artefatos, a fim de que sejam observados, descritos e analisados não apenas como exemplos, mas como formadores de conhecimento, de maneira que se gere uma reflexão e coerência com as teorias discutidas.

Para tanto, durante o período do Doutorado, foram criadas diversas obras de *mediadance*, afins ao tema da tese, abarcando uma diversidade de formatos, como videodanças, ensaios fotográficos, instalações interativas e, ainda, algumas breves experiências com *games* e redes sociais.

Das criações realizadas, três foram escolhidas para compor o *corpus* desta pesquisa: *Do pó ao pó: ensaios da última jornada* (videodança, 2014), *Starry Sky* (instalação interativa, 2016/2017) e *Corpo-ensaio* (projeto que resultou em videodança e instalação interativa, 2018).

O processo de criação que levou à concepção dos artefatos aqui apresentados teve início com a observação dos filmes realizados pela cineasta Maya Deren, da década de 1940. O movimento presente em suas obras já extrapolava o conceito tradicional de dança, porém não se tratava de um produto digital, o que nos levou à ideia de elaborar releituras a partir de seus filmes e temáticas abordadas, produzindo artefatos digitais nos quais se pode observar um trabalho em que o corpo é central, sendo o agente transformador e criador de dramaturgias, tratando-se de experiências estéticas em *mediadance*.

4.1 A inspiração: o Coreocinema de Maya Deren

Reconhecidamente pioneira no campo da dança no cinema, Maya Deren é considerada uma das maiores e mais influentes cineastas do cinema experimental. A inspiração deste trabalho na obra de Deren não se limitou à sua produção fílmica: mulher, mestiça, crítica fílmica, escritora, poeta e dançarina, a cineasta foi desbravadora e visionária em seu campo de atuação.

Como uma artista que procurou compreender de forma bastante particular o potencial dos materiais audiovisuais do cinema à sua disposição, Maya Deren, seguindo os princípios pelos quais percorreu seus objetivos enquanto realizadora, acabou revelando a potência do cinema na expressão da dialética entre interioridade e exterioridade. Ela consegue essa articulação a partir mesmo do próprio processo cinematográfico de registro de imagens conforme se constituiu até recentemente, ou seja, do meio fotográfico analógico, da película, bem antes do aparecimento das imagens de síntese digitais de hoje.

(Vieira, 2012: 21-22).

Para Deren, a dança já não era apenas uma ferramenta para a narrativa fílmica, como na maioria dos musicais, ou somente uma possibilidade de registro de movimentos de aparatos tecnológicos, mas, sim, uma linguagem que poderia ser incorporada e vivenciada no cinema. Para além desses apontamentos, a própria Maya Deren, por meio de suas escritas sobre cinema, problematiza a questão do meio, da utilização da imagem e da narrativa fílmica. Para ela, o fazer cinema está relacionado à manipulação do espaço e do tempo: “no filme, a imagem pode e deve ser apenas o início, o material básico da ação criativa”²² (Deren, 2005: 123).

Maya Deren desejava fazer cinema para todos – inclusive para ela mesma –, colocando-se na condição de audiência da sua própria obra. Utilizou técnicas e recursos inovadores, subverteu o uso das tecnologias e fez cinema extrapolando os limites da narratividade linear. É sabido que Deren não foi a única a buscar novas propostas para a criação fílmica, mas, segundo Cristiane Wosniak (2006), é a partir dos seus filmes que

²² No original: “In film, the image can and should be only the beginning, the basic material of the creative action” (Deren, 1960; Deren, 2005: 123).

“ocorre uma mudança radical ao se propor uma interface tecnológica entre duas linguagens – o cinema e a dança – que não fosse apenas documentação, registro ou simplesmente entretenimento” (Wosniak, 2006: 76-77). Apesar de ter realizado poucos filmes²³, dentre os quais há alguns não finalizados, a sua obra tornou-se tão significativa para a relação entre dança e cinema, que foi desenvolvido um termo específico para o tipo de produção que realizava: coreocinema, proposto por John Martin, em 1946.



Figura 4.1 – Frame do filme Ritual in Transfigured Time, Maya Deren, 1946.
Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=ctFPrLtSWg8>.

²³ Em ordem cronológica: Meshes of the Afternoon (1943), The Witches' Cradle (1943), At Land (1944), A Study in Choreography for Camera (1945), Ritual in Transfigured Time (1946), The private life of a cat (1947), Haitian Film Footage (1947), Meditation on Violence (1948), Medusa (1949), An Ensemble for Sonnambulists (1951) e The Very Eye of Night (1958).

A expressão *coreocinema* une dança e filme num termo que indica um cinema cujo principal interesse é o movimento (Austvoll, 2004). Essa análise possibilita o questionamento a respeito do tipo de movimento de que estamos tratando. Uma vez que o cinema é caracterizado pelas imagens em movimento, apresentar “um cinema” cuja preocupação é o movimento não parece abarcar toda a complexidade que o termo provoca.

Maya Deren indica que o cinema serve ao propósito de criar experiência (Deren, 1946) e que seus filmes podem ser considerados coreográficos por se referirem a uma transfiguração desse movimento, dimensionando-o como um ritual e não apenas um movimento funcional (Deren, 1961), o que assevera que o movimento do qual trata é um movimento do corpo com uma intenção criativa, e não meramente mecânica.

Segundo João Vieira (2012), o cinema apresentado por Maya Deren integra diferentes formas de movimento, “em especial, perseguindo e experimentando, com frequência, formas possíveis de diálogo entre dança, performance e cinema que lidam, cada qual a sua maneira, com o movimento” (Vieira, 2012: 17).

Ao falar do cinema, Deren aponta essas especificidades e explica que

O cinema possui uma extraordinária abrangência de expressão. Tem em comum com as artes plásticas o fato de ser uma composição visual projetada numa superfície bidimensional; com a dança, por poder lidar com a composição do movimento; com o teatro, por criar uma intensidade dramática de eventos; com a música, por compor em ritmos e frases de tempo e ser acompanhado por canção e instrumento; com a poesia, por justapor imagens; com a literatura em geral, por abarcar em sua trilha sonora abstrações disponíveis apenas à linguagem.

(Deren, 2005: 123).

Ao *esculpir* um filme, Maya Deren encarnava suas próprias características, seus pensamentos e seu corpo junto à obra. Num processo de fluidez e rupturas, de movimento, silêncio e experimentalismo, a cineasta inscrevia seu processo compositivo, de forma que propõe um novo texto, um novo movimento criativo, que atualiza conceitos e extrapola os limites do meio cinematográfico e da dança. Essas características podem ser observadas em todo o conjunto da sua obra, que, conforme apresentado, inspirou

esta investigação. Entretanto, dos filmes criados por Maya Deren, três tiveram uma relação direta com os artefatos escolhidos: *Meshes of the Afternoon* (1943), *A Study of Choreography for Camera* (1945) e *“The Very Eye of Night”* (1958), os quais serão apresentados durante a descrição dos artefatos.

4.2 Artefatos

4.2.1 Do pó ao pó: ensaios da última jornada (2014)

Conceito e ação criativa

*Do pó ao pó: ensaios da última jornada*²⁴ foi criado e produzido em 2014 e apresentado no Retiro Doutoral, em Silves, no âmbito da avaliação da disciplina CCC – Ciberespaço, Comunicação e Cultura, ministrada pelo professor Dr. Bruno Mendes da Silva. A videodança foi filmada na cidade de Uberlândia, Brasil, e contou com a participação dos alunos dos cursos de Bacharelado em Dança e de Teatro da Universidade Federal de Uberlândia (UFU), estudantes, a maioria deles, da disciplina Dança e Novas Tecnologias.

O artefato teve como principal inspiração o filme *Meshes of the Afternoon*, criado por Maya Deren, em 1943, realizado com a colaboração do seu marido, Alexander Hammid. O filme foi a primeira obra de Deren e significou um marco para o cinema experimental e para as relações entre dança e cinema e é referência para o estudo da interação entre corpo e câmera, explorando aspectos sensoriais através de passagens oníricas, uma marca do seu trabalho.

²⁴ A videodança *Do pó ao pó: ensaios da última jornada* está disponível em <https://youtu.be/Jg00K3504nw>.

Maya Deren inscreve-se no cinema surrealista, que, de acordo com Mirian Tavares (2009), ao contrário do que geralmente se pensa, não se trata de uma tentativa de fuga da realidade. A autora esclarece que “os surrealistas não queriam fugir do cotidiano; queriam, isto sim, virá-lo pelo avesso, mostrar as suas entranhas através de procedimentos diversos que tornavam o real estranho, mas não menos real por isso.” (Tavares, 2009: 101).

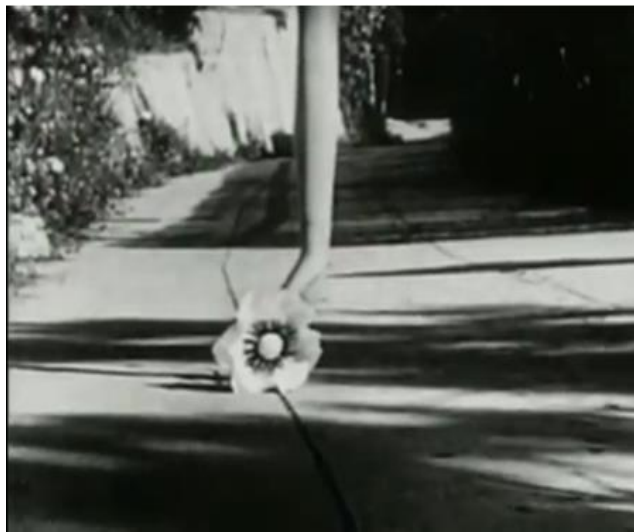


Figura 4.2 – Frames do filme Meshes of the Afternoon. Maya Deren, 1943.
Disponível em: <https://youtu.be/SpQ1TKMNsSY>



Figura 4.3 – Maya Deren no filme Meshes of the Afternoon.
Disponível em: <https://youtu.be/SpQ1TKMNsSY>.

Meshes of the Afternoon envolve o espectador no clima de suspense que remete a um pesadelo. Uma sequência em que, a cada momento, um novo objeto ou nova ação da trama é revelado e que, ao mesmo tempo, é a repetição e continuidade de algo anteriormente utilizado. A câmera movimenta-se em pontos de vista diferentes, que nos passam a sensação de observar e de sermos observados, o que revela gravação e edição realizadas com o propósito de manipular o espaço e o tempo da obra. Segundo a

pesquisadora Sarah Keller (2014), uma das principais influências de Deren para realizar o filme foi a poesia, que possibilitou uma articulação entre as imagens e a literatura. Maya Deren teria encontrado nas expressões visuais respostas que não seriam possíveis apenas com a linguagem escrita.

Para John Rhodes (2011), pesquisador da obra e vida de Maya Deren, *Meshes of the Afternoon* é, ao mesmo tempo, um ponto de origem, um ponto de transição, um ponto de interseção, um artefato de uma visão modernista e um documento do feminismo político, dadas as suas multifacetadas possibilidades de interpretação e considerando o que representou – e representa – para a história do cinema.

Em se tratando do artefato *Do pó ao pó: ensaios da última jornada*, a influência do filme de Deren relaciona-se principalmente ao tratamento estético-conceitual dado à morte. Durante o filme, que suscita diversas interpretações, é possível observar a agonia de uma mulher que se vê diante da morte, ainda que não se possa dizer com precisão que se trata de um assassinato, um suicídio ou mesmo uma morte simbólica da figura masculina – e do poder que essa figura teria sobre a personagem. São passagens que se repetem, num ciclo que Maya Deren utiliza para acrescentar elementos à história.

João Vieira (2012) comenta que esse filme ainda provoca muitos questionamentos e que “não são raras as comparações com boa parte do cinema de David Lynch, e muitos sugerem que a melhor forma de apreciá-lo é deixar que o filme toque o espectador à sua maneira, sem a busca de configurações já pré-estabelecidas” (Vieira, 2012: 23), o que possibilita uma experiência com o filme que ultrapassa a tentativa de entender uma narrativa. Para a concepção de *Do pó ao pó: ensaios da última jornada*, tentou-se não enquadrar *Meshes of the Afternoon* em categorias ou estilos e buscaram-se as sensações provocadas pelo filme de Deren, como angústia, sofrimento, dúvida, aflição e agonia.



Figura 4.4 – Morte em Meshes of the Afternoon.
Disponível em: <https://youtu.be/SpQ1TKMNSY>.

Produção e experimentação do artefato

O processo de produção da videodança aconteceu em colaboração com os participantes, que puderam partir de suas análises e conceitos sobre a morte, outros temas que fizessem parte do contexto individual, além de escolhas coletivas no momento da filmagem, chegando a um resultado coeso. Salles (2011) considera que esse é um movimento que vai do caos ao cosmos.

Um acúmulo de ideias, planos e possibilidades que vão sendo selecionados e combinados. As combinações são, por sua vez, testadas e assim opções são feitas e um objeto com organização própria vai surgindo. O objeto artístico é construído deste anseio por uma forma de organização.

(Salles, 2011: 41).

Para essa realização, foram definidas sete etapas, a saber:

1. Estudo em grupo sobre videodança com os participantes (dançarinos e cinegrafistas);
2. Preparação do material audiovisual – escolha de equipamentos e solicitações de material;
3. Escolha de cenas de referência – seleção de planos;
4. Criação de esboços de cenas predefinidas;
5. Filmagem da videodança;
6. Criação da trilha sonora;
7. Montagem – processo de edição do material bruto;
8. Finalização – correção de cor e ajustes necessários.

Por se tratar de um vídeo artístico experimental, parte de sua produção ocorreu em paralelo com os processos iniciados durante a filmagem. Havia uma proposta inicial

de criar material suficiente para um vídeo de, no máximo, 5 minutos de duração²⁵, e algumas imagens foram ilustradas por meio de esboços, que tiveram a intenção de ser os primeiros traços do que poderia vir a ser a obra. Não houve o propósito de seguir um *storyboard* como um guia para a filmagem, mas algumas cenas já se mostravam potentes e foram estimuladas durante a gravação.

Esses pensamentos iniciais, materializados em imagens, são vestígios da criação. Para Cecilia Salles (2011), esse é o momento em que, o que ela considera *campo de testagem* apresenta-se como uma etapa da produção, podendo encontrar testagens em “rascunhos, estudos, croquis, plantas, esboços, tratamentos de roteiros, maquetes, copiões, projetos, ensaios, contatos, storyboards” (Salles, 2011: 144). A autora explica que a experimentação e a percepção são campos para as testagens e que “a singularidade está no modo como as testagens se dão, na materialidade das opções e nos julgamentos que nos levam às escolhas.” (Salles, 2011: 144). As imagens pretendiam mostrar, através do movimento, a relação entre o corpo e o espaço, a relação com a terra e o chão, que, no título da videodança, é chamado de “pó”, em alusão à ideia da criação do ser humano e de seu retorno ao pó, quando da sua morte.

Outro ponto importante a ser ressaltado na escolha de algumas cenas é a referência às imagens de *Meshes of the Afternoon*. Apesar de as cenas consideradas mais explícitas sobre a morte estarem ao final do filme, há planos em que a angústia apresentada parece preparar o espectador para esse desfecho, com circunstâncias que se revelaram interessantes no contexto da videodança. Exemplos dessa referência são as cenas em que aparecem os duplos de Maya Deren, quando se vê sentada à mesa da cozinha ou quando se observa na poltrona da sala, e a ideia de sufocamento criada pela cena na escada.

²⁵ A escolha por essa duração se deu pelo fato de que, na época, muitos festivais de vídeo solicitavam que os trabalhos tivessem até 5 minutos. Ultrapassar esse tempo significaria limitar as possibilidades de exposição da videodança.



Figura 4.5 – Cenas de referência em Meshes of the Afternoon.
Disponível em: <https://youtu.be/SpQ1TKMNsSY>.

O trabalho de filmagem da videodança durou pouco mais de 4 horas, e, para tanto, foram utilizadas duas câmeras Canon 6D e quatro aparelhos de celular com câmera, entre eles, um Nokia N8, com o qual se conseguiu a maior parte das imagens. O processo de preparação e criação dos movimentos dos dançarinos obedeceu a uma ordem, a fim de aproveitar melhor o pouco tempo disponível na locação.

1. Alongamento – 12 minutos;
2. Exercícios de respiração – 8 minutos;
3. Identificação do local – 8 minutos;
4. Momentos individuais de concentração e reconhecimento do espaço – 20 minutos;
5. Momento de criação em duplas e trios – 60 minutos;
6. Momento de criação em grupos – 80 minutos;
7. Criação livre a partir de contato e improvisação de partituras de movimentos – 60 minutos;
8. Relaxamento – 20 minutos.

Com a montagem e finalização da videodança, o resultado foi um trabalho de 4 minutos de duração, que foi exibido durante a avaliação da disciplina CCC – Ciberespaço, Comunicação e Cultura, no Retiro Doutoral em Silves, em 2014, e, posteriormente, na Universidade Federal de Uberlândia, Brasil, no mesmo ano. A trilha sonora foi desenvolvida durante a disciplina Som e Música Digitais, também no Doutorado, e resultou na faixa intitulada “Agonia em Do(r) Menor”, uma alusão à temática da morte, presente na videodança.



Figura 4.6 – Alongamento e momentos de concentração para a videodança.
Fonte: Acervo pessoal.



Figura 4.7 – Dinâmicas individuais e em grupo que resultaram em imagens para a videodança.
Fonte: Arquivo pessoal.



Figura 4.8 – Frames da videodança Do pó ao pó – ensaios da última jornada, 2014.
Fonte: Arquivo pessoal.



Figura 4.9 – Temática da morte em Do pó ao pó – ensaios da última jornada, 2014.
Fonte: Arquivo pessoal.

4.2.2 Starry Sky (2016/2017)

Conceito e ação criativa

*Starry Sky*²⁶ é uma instalação interativa que tem como referência o filme *The Very Eye of Night* (1958) da cineasta Maya Deren. Esse artefato experimenta a interatividade a partir do movimento do corpo, promovendo a interação do público no ambiente virtual, que simula um céu estrelado, por meio da criação de corpos virtuais – cibercorpos – que, assim como os corpos no filme de Maya Deren, não possuem limitações físicas e interagem criativamente com a cena.

Para Maya Deren, o ato criativo é válido sempre que existam (e enquanto existam) ideias que, de alguma forma, sejam diferentes das que já estão postas, proporcionando uma nova experiência para aqueles que as acessam. Segundo a cineasta, o filme *The Very Eye of Night* foi inspirado pela existência de um grupo de pessoas para o qual o conteúdo presente no filme possa ser novo, sendo uma obra direcionada para aquela parcela da humanidade que pensa a respeito da natureza das coisas (Deren, 1963).

Última obra – e uma das poucas – que Deren chegou a concluir, foi fortemente influenciada por seu filme anterior, *Ensemble for Somnambulists*²⁷, que já apresentava a ideia de corpos que dançam no espaço. Para a realização de *The Very Eye of Night*, Deren contou com a colaboração da Metropolitan Opera Ballet School, cujos dançarinos aparecem em negativo durante o filme, numa espécie de dança etérea, no cenário que representa um céu estrelado.

²⁶ É possível acessar algumas imagens das experimentações do artefato *Starry Sky*, ocorridas durante o Retiro Doutoral do DMAD de 2017, em https://youtu.be/_2vKsm-dXno.

²⁷ *Ensemble for Somnambulists* foi um filme também produzido em negativo, que contou com a presença de dançarinos, porém é possível perceber que, para esse filme, não houve uma preocupação com a interação entre os corpos dançantes, característica que foi acrescentada em *The Very Eye of Night*.



Figura 4.10 – Frames do filme The Very Eye of Night.
Fonte: Arquivo pessoal.

Esse é um filme considerado controverso pela crítica. De um lado, alguns definem a obra como pouco relevante para o cenário fílmico, por não conter as imbricações e os jogos de cena que ficaram mundialmente conhecidos através da sua obra mais célebre e aclamada, *Meshes of the Afternoon*; de outro, entusiastas da obra da cineasta alegam que é necessário perceber o estágio de evolução criativa que envolve o processo de *The Very Eye of Night* e o apontam como uma de suas maiores realizações.

De fato, quando da criação desse filme, Maya Deren já havia percorrido diversas técnicas, temas e possibilidades cinematográficas, e sua preocupação assentava-se no ser humano, nas possibilidades de levar para a tela a ação metafísica da mente humana. Especificamente para esse curta, Maya Deren propõe que “a vida diurna e a vida noturna são como negativos uma da outra, e que ele (o homem) sentirá a presença do Destino nas lógicas imperturbáveis do céu noturno e nos padrões irrevogáveis e interdependentes de órbitas gravitacionais.”²⁸ (Deren, 1963: 172).



Figura 4.11 – Maya Deren trabalhando em The Very Eye of Night.
Fonte: Acervo pessoal.

²⁸ “day life and night life are as negatives of each other, and that he will feel the presence of Destiny in the imperturbable logics of the night sky and in the irrevocable, interdependent patterns of gravitational orbits” (Deren, 1963).

Em relação à técnica utilizada, Deren expõe que

Como eu fiz em meu recente filme *The Very Eye of Night*, eliminando a linha do horizonte e qualquer fundo que revelaria o movimento da área total, o olho aceita o quadro como estável e confere todo movimento à figura dentro dele. A câmera portátil (na mão), movendo-se e girando em torno das figuras brancas num fundo completamente preto, produz imagens nas quais seu movimento é tão livre de gravidade e tão tridimensional quanto o dos pássaros no ar ou dos peixes na água. Na ausência de qualquer orientação absoluta, a atração e repulsão de suas interrelações se torna o diálogo principal.²⁹

(Deren, 2005: 125)

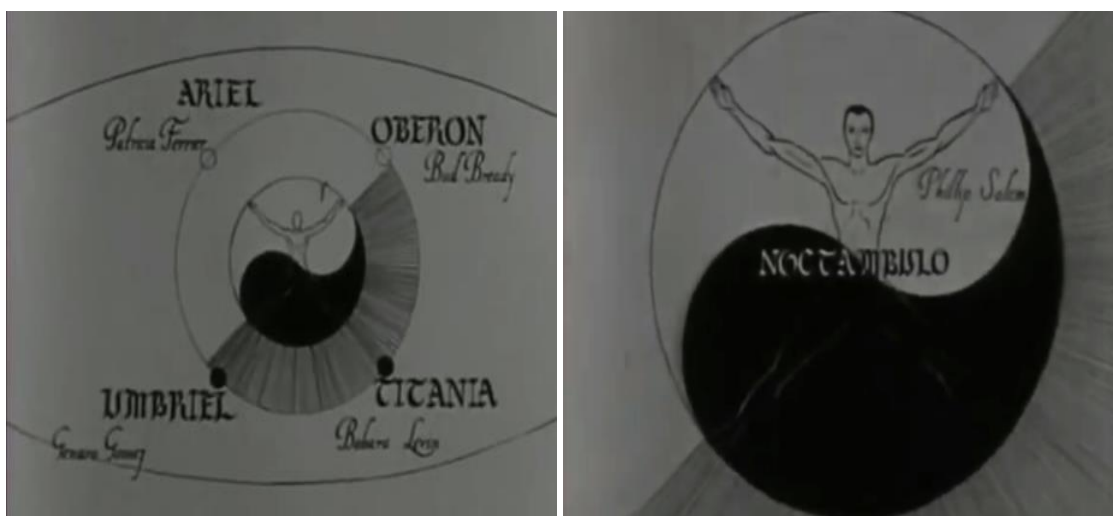


Figura 4.12 – Abertura do filme *The Very Eye of Night*.
Disponível em: <https://youtu.be/83n7gXQP-30>.

Nesse filme, os corpos no espaço são dispostos e entrelaçados de modo a produzir novos corpos, novas relações, ou seja, narra-se a partir do movimento do corpo, que se inicia na geração das imagens, sem se limitar a elas. A preocupação estética e poética de Deren em *The Very Eye of Night* transforma as questões existenciais e problematiza o espaço e o tempo por meio de um jogo onírico de corpos sem gravidade, que dançam,

²⁹ No original: "If, as I have done in my recent film *The Very Eye of Night*, one eliminates the horizon line and any background which would reveal the movement of the total field, then the eye accepts the frame as stable and ascribes all movement to the figure within it. The hand-held camera, moving and revolving over the white figures on a totally black ground, produces imagens in which their movement is as gravity-free and as three-dimensional as that's of birds in air or fish in water. In the absence of any absolute orientation, the push and pull of their interrelationship becomes the major dialogue." (Deren, 2005: 125).

mesclam-se, fundem-se, num híbrido de corpo, luz e sombra que ultrapassa as barreiras físicas da tangibilidade dos corpos.

Produção e experimentação do artefato

Em *Starry Sky*, a imagem do participante é captada por uma câmera/sensor que envia as informações recebidas para o computador. Trata-se de um trabalho que utiliza as tecnologias *motion tracking* e *motion capture*, gerando novas imagens em tempo real. Os dispositivos mais utilizados tendo como base essas tecnologias são as câmeras que servem de sensores para o rastreamento do movimento e possível modificação da imagem capturada.

Para a produção, foram testados uma câmera giratória, uma webcam e o sensor Kinect. Entre os três periféricos, o Kinect foi o que possibilitou o rastreamento do movimento de forma mais apurada, inclusive por conta do dispositivo em infravermelho. A webcam, entretanto, mostrou ser a opção mais prática e que gerou menos conflitos para reconhecimento dos *softwares*. O mais importante dessa experimentação foi perceber a flexibilidade da instalação. Certamente, o uso de diferentes dispositivos gera uma resposta diferente para cada equipamento, mas não inviabiliza a instalação, podendo levar o artefato a ser exposto em diferentes contextos de disponibilidade técnica.

Segundo Pimentel et al. (2012), tecnologias como o *motion tracking* atuam como uma emergência poética possível, pelo entrelace com que suas ramificações se dispõem, configurando-as como “artefatos tecnológicos contemporâneos que dialogam e que, ciberneticamente, retroalimentam-se já que o desenvolvimento de novas técnicas e *softwares* [...] contamina e influencia o estado da arte” (Pimentel et al., 2012: 336).

Para o desenvolvimento desses sistemas interativos com a tecnologia *motion tracking*, é essencial a utilização de *softwares* específicos voltados para a criação artística. No caso de *Starry Sky*, foram utilizados dois *softwares*: o *Isadora*, que contribui para o

processo criativo e que objetiva performances interativas em tempo real, modificando e complexificando a cena; e o vvvv, também conhecido como 4v, uma alternativa que surgiu como uma possibilidade para a criação dessa obra por viabilizar as performances em tempo real, inclusive com a utilização de sons.

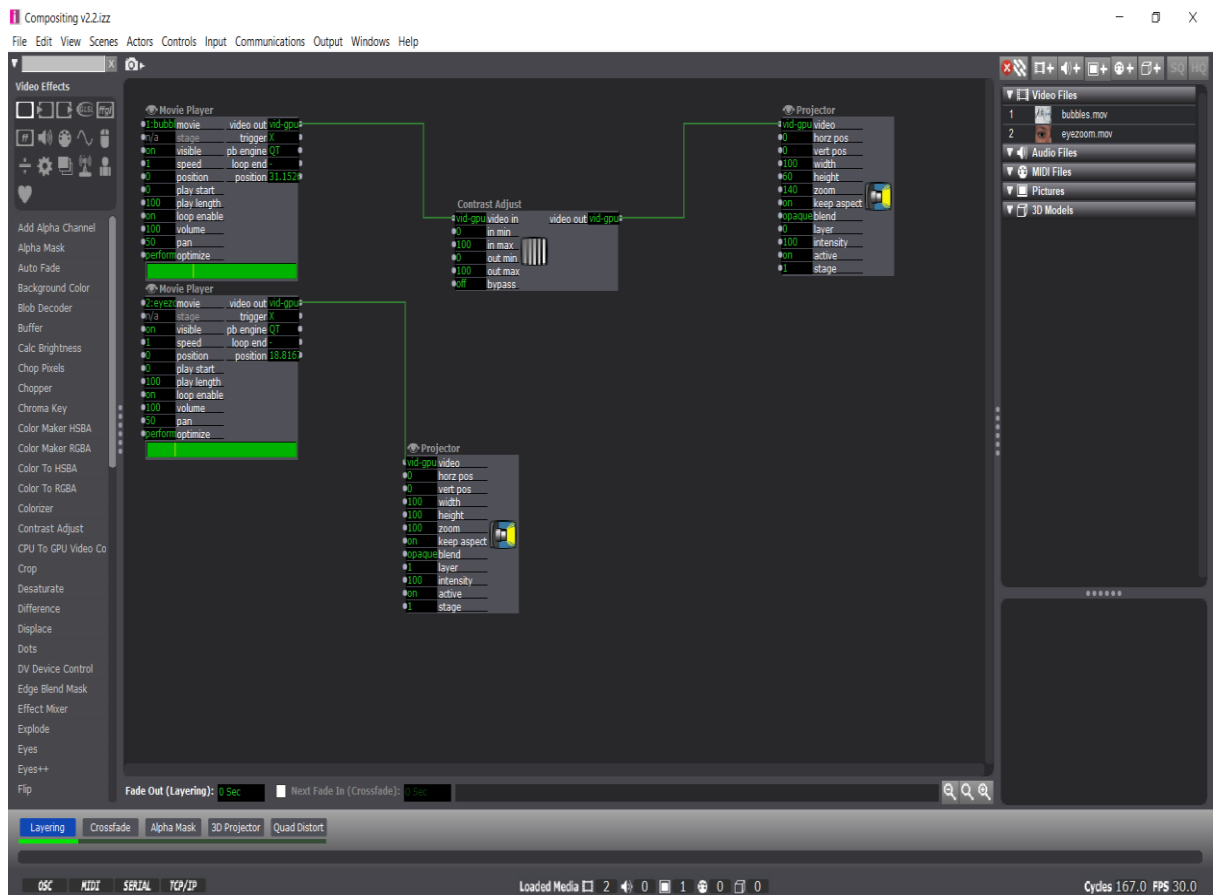


Figura 4.13 – Tela de programação do software Isadora.
Fonte: Acervo pessoal.

Atualmente, diversos são os softwares disponíveis no mercado que auxiliam na coreografia ou em apresentações em tempo real. Entretanto, conforme já exposto nesta tese, não é a mera utilização técnica do software que gera novas possibilidades de experiência estética para a dança, mas o processo criativo mediado pelo uso desses programas.

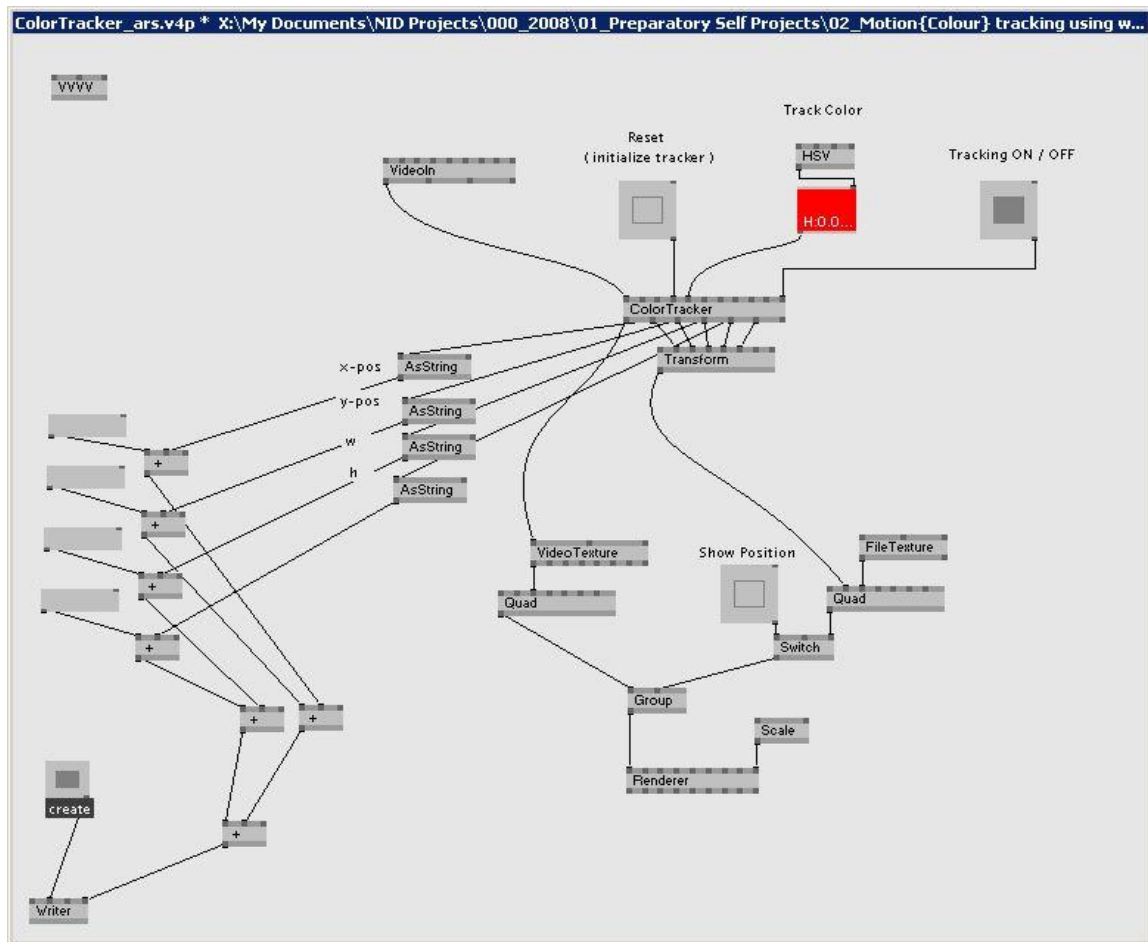


Figura 4.14 – Tela de programação do software vvvv.

Fonte: Blog Mlab. Disponível em: <http://mlabnid.blogspot.com.br/2010/10/motions-tracking-using-vvvv-specific.html>

No momento da produção de *Starry Sky*, alguns resultados de ordem técnica já eram esperados:

- a. Geração de imagens dos corpos dos participantes em negativo;
- b. Apresentação dessas imagens em diversos ângulos;
- c. Criação de uma sequência musical a partir da interatividade com as estrelas do cenário;
- d. Transformação dos corpos pelo tamanho e posição.

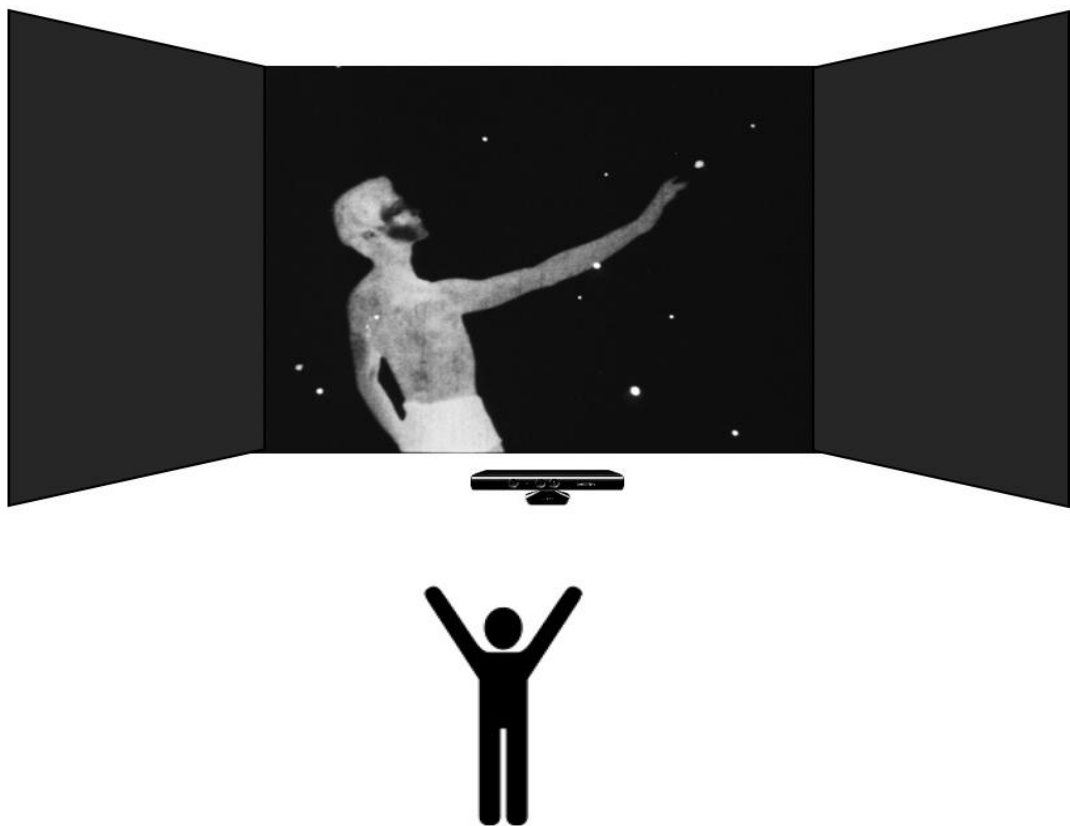


Figura 4.15 – Proposta inicial para o protótipo *Starry Sky* com frame do filme *The Very Eye of Night* (Maya Deren, 1958).
Fonte: Acervo pessoal.

Era previsto que fosse assegurado um conjunto de respostas que estimularia a participação do público na instalação e que gerasse resultados em tempo real de forma dinâmica, colaborando para a interatividade. Baseado em Raymond Williams (1979), Machado diz que “é preciso distinguir sempre uma tecnologia interativa e a simplesmente reativa³⁰” (Machado, 1997: 26). Segundo o autor, um dispositivo ou sistema interativo deveria oportunizar irrestritas possibilidades a quem o utiliza, porém o que geralmente se oferece é um conjunto predeterminado de opções.

³⁰ Machado (1997) cita o exemplo dos *videogames* que “solicitam a resposta do jogador/espectador (resposta inteligente em alguns casos; resposta mecânica na maioria dos outros), mas sempre dentro de parâmetros que são as regras do jogo estabelecidas pelas variáveis do programa” (Machado, 1997: 26).

Essa afirmação de Machado problematiza a questão da interatividade dos artefatos digitais, pois, mesmo com os avançados sistemas de inteligência artificial, as respostas dadas pela máquina fazem parte de um conjunto, ainda que diverso e potencialmente abrangente, de resultados preestabelecidos. Analisando em detalhe essa assertiva, convém elucidar que, por se tratar de uma instalação em que os espectadores terão liberdade na escolha de seus movimentos e considerando que cada corpo tem uma história e um repertório de movimento, é possível dizer que as possibilidades de resposta tendem a ser incalculáveis.

Starry Sky promove, assim, a interação de elementos vários, não no sentido de um estímulo-resposta, mas de uma pluralidade existente nas combinações entre seus elementos. Isso acontece porque as informações são recebidas em tempo real, e são utilizados algoritmos matemáticos dos *softwares* escolhidos para realizar as combinações que serão apresentadas também em tempo real. Ou seja, nesse caso, o artefato gera combinações que tendem ao infinito.

Além disso, através da passagem do corpo tangível para o corpo virtual, em negativo, disposto na tela com um cenário que simula um céu estrelado, surge a experimentação do avatar, um cibercorpo, “híbrido que nasce do encontro do biológico com os implantes, próteses, nanotecnologias, como também estas novas construções de corpos totalmente virtuais” (Pimentel, 2000: 103). Isso é possível, devido à inserção dos *softwares* na produção em dança, criando ambientes e dançarinos virtuais, isto é, que não existem em matéria, mas que podem habitar o ciberespaço. O processo de virtualização é, dessa maneira, também um processo de alteridade e de gênese.

Em *Starry Sky*, a virtualização do corpo é a entrada para a participação na instalação. Ao se aproximar e adentrar a zona de reconhecimento de imagem e rastreamento do movimento, o espectador tem sua imagem capturada e transformada num dos corpos que habitarão o ambiente virtual desenvolvido a partir da ideia de um campo infinito, sem linha do horizonte – técnica utilizada por Maya Deren em *The Very Eye of Night*.

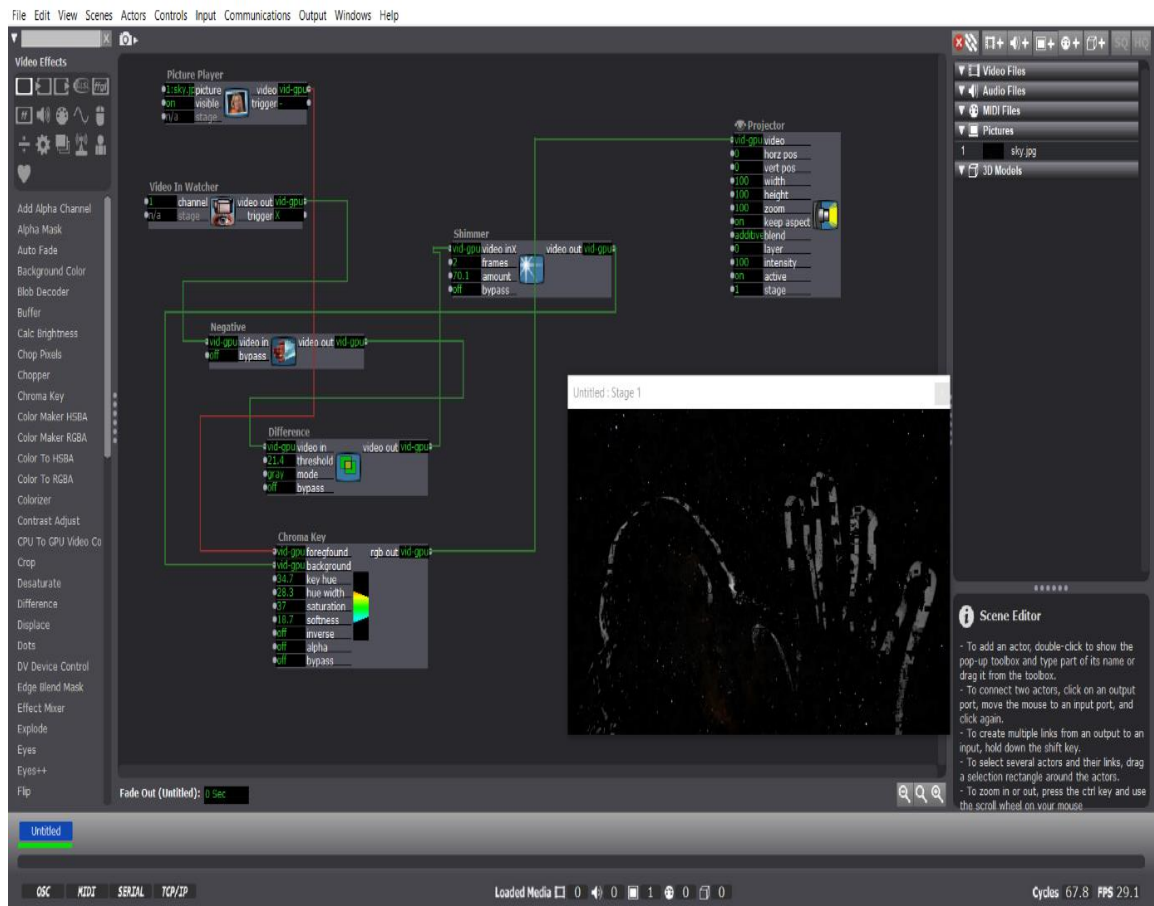


Figura 4.16 – Teste de virtualização do corpo com o software Isadora.
Fonte: Acervo pessoal.

A partir de um conjunto de processos computacionais utilizando os *softwares* *Isadora* e o *www*, o participante tem sua imagem alterada para a versão em negativo que é projetada em duas dimensões. Esse corpo virtualizado responde aos movimentos realizados pelo corpo tangível e, com o movimento da câmera e do espectador, cria novas imagens.

Tratar de uma proposta de obra interativa de *mediadance*, que proporciona uma experiência estética na qual, numa relação ativa, a plateia se faz obra e artista, implica dizer que a obra também passa a ser construída a partir da interatividade com o espectador, que assume um papel que vai além da recepção da obra de arte.

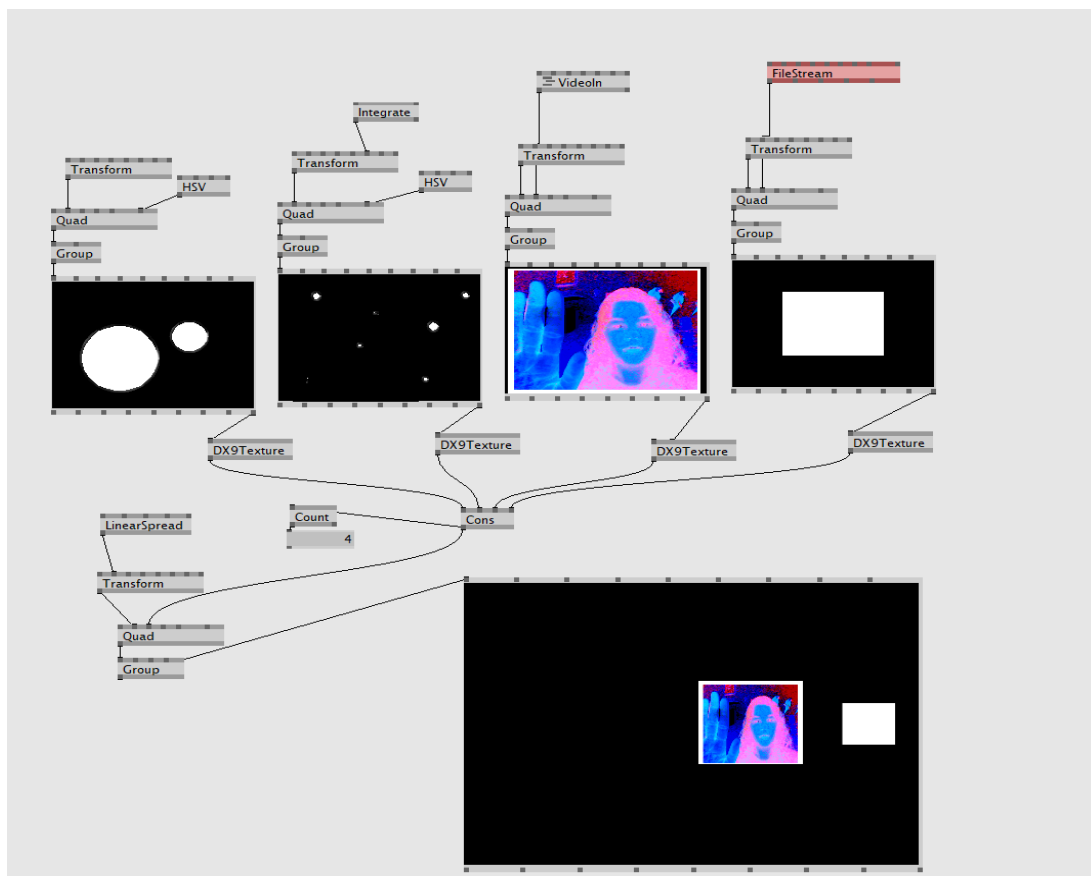


Figura 4.17 – Testes com o software vvvv.
 Fonte: Acervo pessoal.

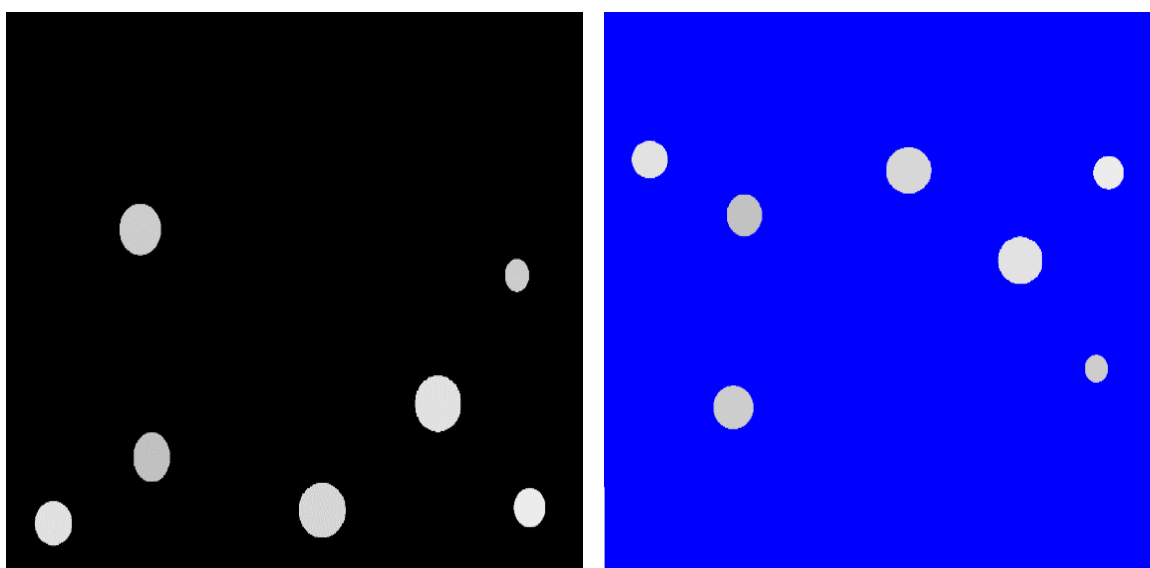


Figura 4.18 – Máscaras criadas para testes do artefato no software vvvv.
 Fonte: Acervo pessoal.

O espectador-autor, em *Starry Sky*, tem disponível para visualização a projeção do seu corpo, para que possa reconhecer as ações desencadeadas por seu movimento e, assim, ter uma postura consciente, ativa – e não somente reativa – em relação à obra. Nessa projeção, o participante tem acesso a:

- a. O cenário criado, que apresenta um céu noturno estrelado;
- b. Seu avatar, seu corpo virtualizado, em negativo e com um efeito que remete a algo etéreo;
- c. Os outros corpos gerados a partir do seu movimento anterior;
- d. Os espaços – estrelas – que o seu corpo aciona virtualmente;
- e. O áudio construído em tempo real a partir do seu movimento entre as estrelas virtuais.

Assim, a obra foi construída pela efetiva presença e participação do público, sendo que “o espectador deixa de ser um receptor passivo da mensagem para assumir como autêntico cocriador” (Barbosa, 1982: 91), ou, como afirma Edmond Couchot, “o observador não está mais reduzido somente ao olhar.” (Couchot, 1997: 140).

O artefato foi inicialmente exposto no Retiro Doutoral em Faro, em 2017, como avaliação parcial dos Resultados Intermédios da investigação. Seguem imagens do artefato em exposição.

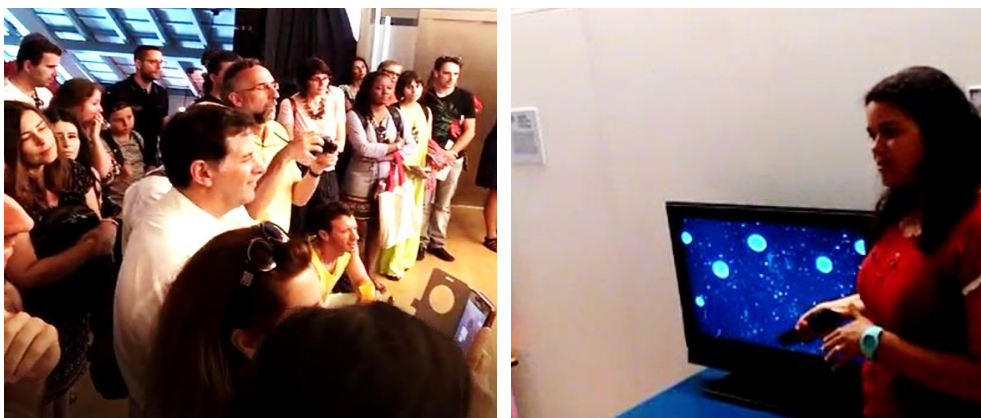


Figura 4.19 – Apresentação do artefato no Retiro Doutoral, em Faro, 2017.
Fonte: Acervo pessoal.

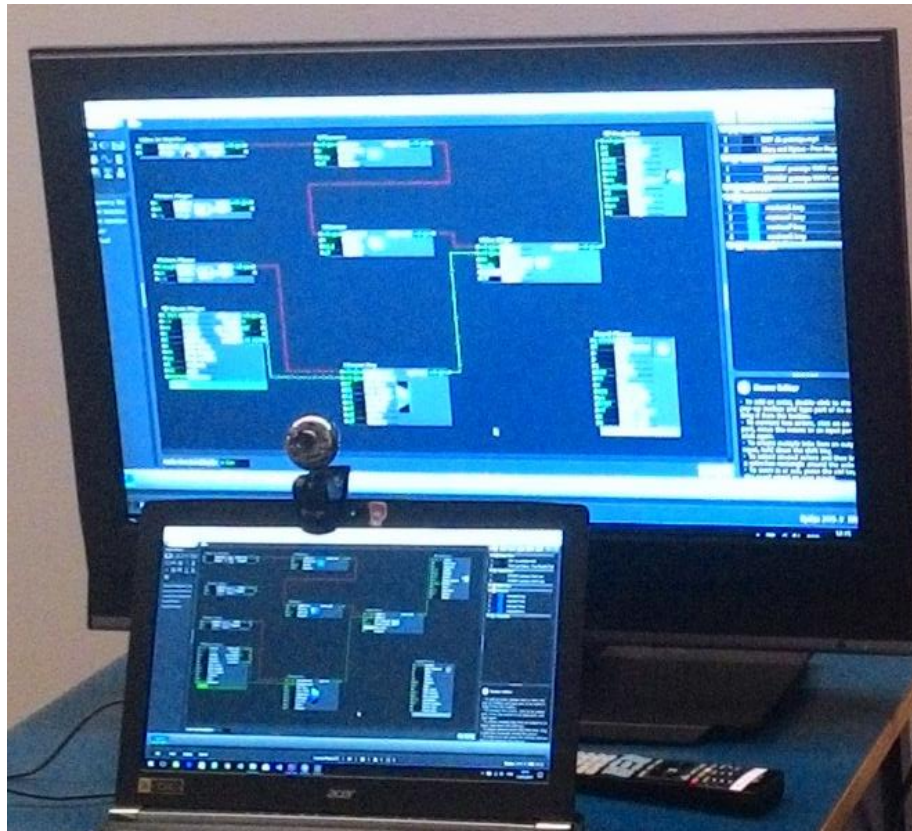


Figura 4.20 – Telas de programação e execução do artefato.
Fonte: Acervo pessoal.



Figura 4.21 – Experimentação do artefato Starry Sky.
Fonte: Acervo pessoal.

4.2.3 Corpo-ensaio (2018)

Conceito e ação criativa

*Corpo-ensaio*³¹ é um projeto composto por duas obras distintas e complementares: a primeira, uma videodança, e a segunda, uma instalação interativa focada na geração de sons e imagens a partir do movimento do corpo. A questão fundamental, nesse projeto, é colocar o corpo como protagonista, dando aos participantes a autonomia para desenvolver movimentos individuais e em grupo, possibilitando novas formas de ver os corpos na tela.

O filme que serviu de inspiração para o projeto *Corpo-ensaio* foi *A Study in Choreography for Camera*, de 1945. Com apenas pouco mais de dois minutos de duração, é uma das obras mais significativas de Maya Deren. De grande relevância para o estudo da interação entre dança e cinema, nesse trabalho, Deren consegue unir a dança coreografada para a tela às técnicas de edição, reconfigurando a dança e confirmando o conceito de coreocinema proposto por John Martin (1946).

Para João Vieira, *A Study in Choreography for Camera* é uma experimentação do corpo que rompe com a ideia de produto acabado, situando-se mais como um trabalho em processo, o que demonstra, ainda, o potencial de exploração do corpo em relação aos espaços possibilitados pelo cinema.

A Study in Choreography for Camera carrega no título certo descompromisso com o produto acabado, finalizado, ao tratá-lo como simples anotação de trabalho, experimentos relacionados à representação do movimento corporal na dança, em diálogo estrito com o registro e as possibilidades infinitas oferecidas pela justaposição de planos no processo de montagem. [...] Deren também afirma, com este filme e através da dança, o potencial que o cinema oferece de romper com os limites e as fronteiras físicas de um palco ou de um espaço unívoco de representação.

(Vieira, 2012: 24-25).

³¹ A videodança do projeto *Corpo-ensaio* está disponível em <https://youtu.be/u7J-j5hhK2M>.

Sendo o corpo central para a experiência também nesse projeto, um questionamento estava sempre presente: não se tratava de perguntar o que move o corpo, mas o que o corpo move, colocando o corpo como agente ativo e transformador da cena, mudando o olhar – que geralmente se coloca como apreciador da tecnologia e seus efeitos – para o corpo. Foi essa latência e a forma com que Deren experimenta o corpo que serviram de inspiração e base para os processos desencadeados no projeto *Corpo-ensaio*.



Figura 4.22 – Frame do filme A Study in Choreography for Camera.
Disponível em: <https://youtu.be/gy1ml9jSjPk>.

A Study of Choreography for Camera possui um explícito conteúdo de dança e uma utilização muito bem planejada de técnicas fílmicas. Em todas as cenas, é possível perceber “uma sensibilidade coreográfica em relação à produção cinematográfica

(movimentos de câmera, enquadramento, edição, efeitos especiais), uma atenção para as articulações do corpo performático e o uso de movimentos e gestos não conhecidos”³² (Brannigan, 2011: 103).

Segundo Deren, o processo de criação de uma coreografia deve ultrapassar o desenho do movimento, para pensar e estabelecer os padrões que vão compor uma unidade entre o movimento do corpo, o dançarino e o espaço, buscando não condicioná-lo ao espaço teatral, o que, inclusive, foi uma de suas preocupações ao fazer seus filmes (Deren, 1945). É possível perceber o interesse em extrapolar esses limites em todas as suas obras, mas é notório que *A Study of Choreography for Camera* é um dos filmes em que essa característica está mais evidente.



Figura 4.233 – Frames do filme *A Study in Choreography for Camera*.
Disponível em: <https://youtu.be/gy1ml9SjPk>.

Outro ponto que merece destaque nessa obra é a disposição dos elementos visuais, como a escolha do cenário (Metropolitan Museum), que permitiu que fossem feitas imagens em ambientes internos e externos e possibilitou a execução dos

³² No original: “[...] a choreographic sensibility regarding cinematic production (camera movement, framing, editing, special effects), an attention to the articulations of the performing body, and the use of movements and gestures outside the familiar” (Brannigan, 2011: 103).

movimentos elegidos para compor a obra, como o *jeté* e a pirueta, sequência que, segundo Deren (1945), demonstra como a câmera pode colaborar com a criação do movimento em dança – um dos pontos que mais nos interessam nesse processo de criação.

Produção e experimentação do artefato

Conforme apresentado, o projeto *Corpo-ensaio* é composto de dois objetos artísticos: uma videodança e uma instalação artística. Ambos os trabalhos foram realizados por participantes voluntários, estudantes, em sua maioria, do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, sendo que o grupo de experimentação da instalação artística foi formado, quase em sua totalidade, por participantes da videodança.

Como dois artefatos compõem o projeto, faz-se necessário falar de suas especificidades separadamente. Assim, será apresentada a videodança, e, depois, a instalação interativa, seguindo a ordem cronológica de criação e produção.

I. Videodança Corpo-ensaio

Trabalho híbrido de dança e vídeo, o primeiro resultado do projeto correspondeu a uma videodança com duração total de 3'41", selecionado para compor a exposição do Retiro Doutoral de 2018, em Lisboa, e também selecionado e apresentado na 12ª Mostra Internacional de Videodança de São Carlos 2018 (São Paulo, Brasil). A direção da obra foi partilhada com o realizador Michel Santos, e a trilha sonora foi elaborada pela artista Marina Mapurunga.

A videodança *Corpo-ensaio* surgiu de uma inquietação sobre a experiência dos corpos a partir de um trabalho desenvolvido pelos estudantes do curso de Cinema e Audiovisual da UFRB na disciplina “Linguagem e Expressão Artísticas”, ministrada por mim em 2017. Liderado pelo realizador Michel Santos, um grupo de estudantes propôs uma produção em vídeo, motivado pelo contato com a obra de Maya Deren. A pesquisa resultou no curta-metragem intitulado “Um estudo em ansiedade para a câmera”. Após a finalização do vídeo, foi percebido o potencial de continuidade da obra e um desdobramento para a criação de outra videodança, já fazendo parte do projeto *Corpo-ensaio*.

Para a produção total da videodança, foram seguidas as seguintes etapas:

1. Escolha e convite dos participantes;
2. Preparação do material audiovisual – escolha de equipamentos e solicitações de material;
3. Escolha de cenas de referência;
4. Filmagem da videodança;
5. Montagem e trilha sonora – processo de edição do material bruto;
6. Finalização – correção de cor, áudio e ajustes necessários.

E, para a filmagem da videodança, foram desenvolvidas as seguintes atividades:

1. Reunião com grupo de participantes;
2. Alongamento;
3. Aquecimento em grupo;
4. Momento de descontração para conhecimento dos participantes;
5. Jogos de cena e contato e improvisação;
6. Criação individual e em grupo dos movimentos;
7. Relaxamento;
8. Momento de reflexão sobre a atividade;

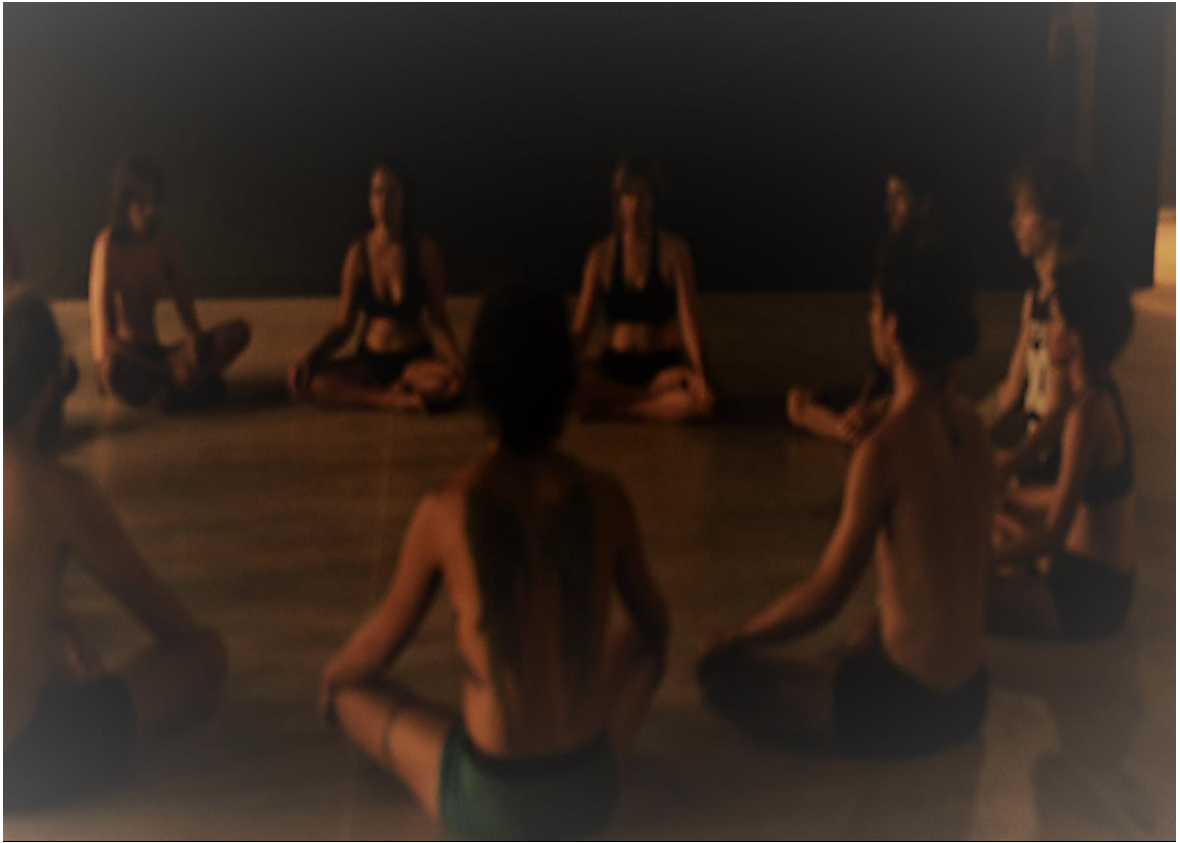


Figura 4.244 – Reunião e alongamento com o grupo.
Fonte: Acervo pessoal.



Figura 4.255 – Aquecimento e jogos de cena.
Fonte: Acervo pessoal.



Figura 4.266 – Relaxamento após dinâmicas e gravações.
Fonte: Acervo pessoal.

Para as gravações, foi reservado um espaço de 400m² cedido pela Fundação Hansen Bahia, na cidade de Cachoeira, Brasil, o qual foi escolhido por possuir a estrutura necessária para o desenvolvimento do projeto, inclusive já dialogando com a iluminação proposta para a cena, que contou com dois refletores do tipo Fresnel. Para a captura de imagens, foram utilizadas duas câmeras, uma Canon 70D e uma T3i, com lente Helios 44m2 58mm.

A primeira câmera foi posicionada de forma fixa, a fim de capturar imagens mais amplas da experimentação. A segunda câmera foi manipulada pelos próprios participantes, que tiveram liberdade de movimentação. Os participantes/dançarinos desse experimento puderam criar seus próprios movimentos a partir de estímulos sonoros e suportados pelos outros participantes.

Foram desenvolvidos jogos de contato e improvisação, a fim de estimular a composição também em duplas e grupos. Para além disso, os dançarinos podiam acompanhar as gravações feitas e interferir na captura de imagens, sendo agentes do movimento e também das filmagens realizadas. Também puderam escolher músicas, sons, tipo de movimentação, e o figurino que lhes proporcionasse mais conforto para a realização do trabalho.



Figura 4.277 – Filmagens de Corpo-ensaio.
Fonte: Acervo pessoal.



Figura 4.288 – Cartaz para exibição da videodança Corpo-ensaio no Retiro Doutoral em 2018, em Lisboa.

Fonte: Arquivo pessoal.

II. Instalação Interativa Corpo-ensaio

Após a gravação e edição do vídeo, partiu-se para a criação artística a partir de uma experimentação interativa. A princípio, a ideia era uma ação performática em tempo real, também para gravação em vídeo, porém, com os resultados obtidos no primeiro experimento, a instalação interativa mostrou-se o melhor formato para a continuidade do trabalho.

Assim como na instalação interativa *Starry Sky, Corpo-ensaio* apresenta uma obra que deixa de ser algo apenas a ser contemplado, passando a configurar uma experiência da obra entre o sujeito e o espaço. Para tanto, buscou-se uma plataforma que proporcionasse uma experiência criativa a partir do corpo, e a escolha levou em consideração uma interface que pudesse dialogar com a geração de sons e manipulação em tempo real. Para a instalação, além da imersão do corpo no espaço, fizeram parte da composição os sons que geraram a trilha sonora da videodança, porém, dessa vez, a trilha seria construída a partir dos acionamentos do corpo dos participantes, e não mais por uma edição de sons, para compor o áudio.

Após a análise de vários *softwares* e linguagens de programação, foram os testes com o *software Eyecon*, desenvolvido por Frieder Weiss, ex-componente do grupo Palindrome, que geraram os resultados mais satisfatórios em relação às necessidades do projeto, uma vez que três itens mostraram-se cruciais para o desenvolvimento da instalação a partir do movimento do corpo e da geração dos sons:

1. Possibilidade de manipulação da imagem e do som em tempo real por mais de um corpo;
2. Mudança na velocidade e intensidade dos sons gerados a partir da velocidade e intensidade do movimento dos corpos;
3. Mapeamento do ambiente de experimentação para acionamento dos sons da obra.

Durante a experimentação do artefato, os participantes tiveram sua imagem projetada, e o ambiente no qual ele estava presente foi mapeado de tal forma que, dependendo da sua posição, ele acionaria determinado som.

Como a experimentação ocorreu com um grupo misto – participantes do vídeo e outros que estavam tendo contato com o projeto pela primeira vez –, foi possível perceber que os que já haviam passado pela experiência da criação da videodança familiarizaram-se mais rapidamente com os sons que estavam sendo gerados a partir de seus movimentos, inclusive com algumas tentativas de reproduzir partes da trilha que fora concebida para o vídeo.

Além disso, durante a experimentação, foi possível observar a atuação de cada participante e o modo como se relacionava com as possibilidades trazidas pela instalação. Foi possível perceber que os participantes conseguiram rapidamente entender que o movimento que eles faziam acionava determinados sons e que a velocidade empregada no movimento também gerava mudanças nos sons obtidos.

O quesito intensidade foi o mais difícil de ser percebido, porém, na discussão com os grupos após o período de experimentação, esse foi o item que mais gerou curiosidade durante o trabalho, fazendo com que os participantes buscassem novas formas de ativar os sons.

Também foi importante constatar que ver o corpo virtualizado, projetado em tamanho maior e poder acompanhar as respostas aos movimentos realizados pelo corpo tangível foi um diferencial para a instalação, uma vez que os participantes puderam deslocar-se com mais consciência dos resultados e do que era necessário fazer para atingi-los.

A instalação foi colocada em exposição na Universidade Federal do Recôncavo da Bahia. Pretende-se ampliar esse projeto, levando-o a outros espaços e gerando novas formas de interação com a obra. Seguem imagens do projeto apresentado em 2018.



Figura 4.299 – Experimentação de Corpo-ensaio.
Fonte: Arquivo pessoal.



Figura 4.30 – Projeto Corpo-ensaio.
Fonte: Arquivo pessoal.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta tese apresentou os resultados da investigação realizada no Doutorado em *Média-Arte Digital*, a partir da lacuna observada na bibliografia existente sobre o corpo na *mediadance*, mais especificamente, por não haver investigações sobre a dimensão estética da experiência nessa manifestação artística. Uma questão principal balizou a pesquisa e foi o ponto de partida para as produções e os conceitos abordados: “o que emerge da relação sensível entre o corpo e os artefatos digitais na experiência estética em *mediadance*?”.

Para responder a essa questão, buscou-se uma metodologia que contemplasse a abordagem conceitual e também a prática artística, abarcando conceitos que dialogam com o corpo nas artes digitais e com a dimensão estética da experiência, numa análise sobre artefatos elaborados. Autores como Silvio Zamboni (2004; 2012), Linda Candy (2006; 2018) e Steven Scrivener (2000; 2002) foram basilares nesse percurso metodológico, fundamentado na pesquisa em arte baseada na prática, o que proporcionou a realização de uma investigação complexa, atendendo aos meus anseios como artista e às exigências acadêmicas do Doutorado em *Média-Arte Digital*.

Inicialmente, foi essencial apresentar o conceito de *mediadance* (Schiller, 2003) e situar essa prática artística como um dos cenários da arte digital, expondo, em maior profundidade, o aspecto da imagem na *mediadance*, desde um contexto historiográfico a uma análise crítica da questão imagética. Nesse estudo, foi observado que tal perspectiva dialoga com as questões sobre o corpo, que, em contato com as novas tecnologias, apresenta-se de forma ampliada. Passamos, assim, a uma análise sobre o corpo que se anuncia no ambiente virtual por meio da sua existência em potência, desconhecendo as limitações do corpo orgânico e inaugurando uma nova forma de experiência na dança, o corpo ampliado, corpo-imagem (Pimentel, 2008; Barata, 2016), um duplo (Dixon, 2007) do nosso corpo tangível.

Com essa abordagem, buscou-se apresentar o corpo como o cerne da experiência em *mediadance*, agregando-lhe a tecnologia, e não promovendo um afastamento entre o que costuma ser considerado orgânico e artificial. Assim, o corpo foi visto, analisado e

experienciado como elemento central nas configurações contemporâneas da *mediadance*, ativando, movendo e atuando como agente transformador. É um corpo multifacetado, de fronteiras permeáveis e que está em constante troca com o ambiente em que se insere, realizando interferências e passando por adaptações ininterruptas.

Na sequência, o conceito de estética digital foi explorado, refletindo sobre a ampliação da dimensão estética a partir da experiência do sujeito e da possibilidade de criação tecnológica, tendo como base autores como Arantes (2005), Marcos (2012), Hoening (2005) e Costa (1995), os quais, apesar de não tratarem especificamente sobre *mediadance*, forneceram-nos aporte teórico sobre uma estética própria do digital.

Sendo a dança uma arte que acontece no corpo, a manifestação do artista é a sua própria presença em cena. Com as imagens geradas pelos meios digitais, essa presença é incorporada de maneira diversa à condição tradicionalmente conhecida, inclusive com a não presença ou com a substituição do corpo físico, orgânico, por um corpo virtual, intangível. Consequentemente, também a experiência estética não será a mesma a partir do meio computacional. Com essa mudança na dimensão da experiência, foi possível inaugurar uma nova forma de relacionar o corpo às suas possibilidades criativas junto à tecnologia, o que se materializou com os experimentos realizados em associação à pesquisa teórica.

Durante todo o percurso do Doutorado, a criação artística esteve fundamentada nos conceitos investigados, o que resultou em várias obras de *mediadance*, dentre as quais foram escolhidas três para compor o *corpus* desta tese: *Do pó ao pó – ensaios da última jornada*, *Starry Sky* e *Corpo-ensaio*, todas inspiradas na obra da cineasta Maya Deren. Diferentemente das reflexões que colocam o corpo a serviço dos aparatos tecnológicos, tratando a tecnologia como algo externo a nós, o entendimento trazido nesses artefatos é o de que o corpo assume o local de emergência e expressão da experiência estética. Assim, as obras partem das possibilidades poéticas geradas pelo corpo que modifica a tessitura da cena. Esse pensamento sobre o corpo – e a partir dele – deu um novo encaminhamento à pesquisa, que, a partir da abordagem de Richard Shusterman (1997, 2010, 2012), colabora para nossa reflexão sobre o sujeito da experiência estética em *mediadance* enquanto um

produtor de significados que vivencia processos que acontecem no próprio corpo e que não é visto separadamente dos dispositivos a que tem acesso.

Os artefatos surgem em resposta aos nossos questionamentos e são a própria descoberta no âmbito da pesquisa. Não se trata de descrever conceitos e aplica-los às obras, mas, por meio de sua análise e discussão, e com os artefatos criados, integrar teoria e prática artística. Essas obras também se tornam, assim, lugar de significados pessoais, de experiências em que o corpo é agente modificador e organizador do ambiente e não apenas ordenador de etapas, de passos preestabelecidos.

Com a experiência de criação e produção dos três artefatos apresentados nesta tese, foi possível observar o que Cecília Salles (2011) aponta sobre o processo criativo: percebemos que a criação artística é um percurso de conhecimento e processo fecundo de experimentação. Para além disso, pudemos vivenciar o espaço de maneira diversa: a presença do corpo que dança, performa e se coloca à disposição dos dispositivos digitais se mostrou parte fundamental para o entendimento das extensões do corpo na experiência com as obras.

Conforme apresentado, tecnicamente, o artefato em *mediadance* é o resultado do processo de criação artística, configurando-se em objeto artístico no qual a mensagem é construída com o suporte do meio digital. Trata-se de um objeto que parte de uma ideia ou conceito (Marcos, 2012) e que encontra na tecnologia digital o seu local de concepção e criação, podendo, ainda, ser puramente digital ou formado a partir de uma combinação de dispositivos tangíveis.

No desenvolvimento e materialização dos conceitos investigados, concluímos que esses artefatos se conjugam ao corpo no ambiente. Seja através das diversas formas de extensões físicas, psicológicas ou computacionais/digitais, desprendemo-nos da nossa imposta materialidade a partir do contato com as tecnologias. Deste modo, redimensionamos não apenas o espaço, mas o nosso próprio corpo. A *mediadance*, no âmbito da arte tecnológica, emerge, assim, como uma possibilidade poética em que corpo e artefato ultrapassam e embaçam as fronteiras entre o orgânico e o dispositivo. Os artefatos que criamos são parte de nós mesmos.

Como resultado deste encontro, a experiência estética na *mediadance* constrói-se e é, ao mesmo tempo, resultado da dinâmica entre o corpo e a obra artística, o que nos leva a uma resposta para a questão de investigação, com a qual não se pretendeu esgotar o tema e todas as variáveis do objeto investigado, mas apresentar uma contribuição relevante para a área, a fim de que esta pesquisa possa fomentar novas discussões e conceitos sobre a experiência estética na *mediadance*. Assim, a partir da criação e experimentação das obras, entendemos e defendemos que, da relação sensível entre corpo e artefato, em *mediadance*, emerge um processo de criação e de ampliação *do* e *no* corpo, no qual o próprio corpo transforma e organiza a dimensão estética da experiência.

Durante o percurso desta investigação, algumas questões foram identificadas como perspectivas de continuidade da pesquisa e dois aspectos, especialmente, mostraram-se relevantes para novos estudos na área: a dimensão pedagógica e o estudo sobre intermedialidade. A questão pedagógica esteve presente durante todo o processo de criação e produção dos artefatos, em que contei com a participação ativa de discentes dos cursos de Bacharelado em Dança e Licenciatura em Teatro da Universidade Federal de Uberlândia, em Minas Gerais; dos cursos de Licenciatura em Artes Visuais da Universidade Federal do Oeste da Bahia; e do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia. Apesar da experiência de mais de dez anos como docente, a pesquisa não enveredou para o campo da educação, e creio que este pode ser um bom momento para pensar na perspectiva dos processos de ensino e aprendizagem, principalmente após o destaque da abordagem do corpo na experiência desta investigação.

Em relação à intermedialidade, abordagem que desperta meu interesse como artista pesquisadora, diversas pesquisas têm sido desenvolvidas, inclusive a partir de questões de ordem política e cultural, sobre a confluência dos meios comunicacionais. Durante o percurso aqui apresentado, tive a oportunidade de participar de eventos sobre o assunto, com destaque para o 1º Congresso Internacional de Intermedialidade, promovido pelo Programa de Pós-Graduação em Artes, Culturas e Linguagens da

Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), o que contribuiu para meu interesse sobre o tema. Além disso, no Grupo Elétrico de Pesquisa em Ciberdança (UFBA/CNPq), do qual sou membro desde 2011, esse tem sido um tema recorrente, e diversos projetos já foram apresentados para entender e aprofundar a questão da intermídia. Com os artefatos produzidos durante o Doutorado, a intermedialidade pôde ser experimentada na prática, o que proporcionou o surgimento de novos questionamentos sobre o papel e a atuação do corpo não apenas na arte, mas nas questões sociais nas quais estamos envolvidos atualmente, tensionando conceitos como convergência, rede, inteligência coletiva e ambiente. Aprofundar no tema da intermedialidade mostra-se, assim, um novo cenário para exploração de conceitos e de possibilidades de criação artística.

Para além das questões apontadas, esta tese é, ainda, em certo aspecto, um manifesto, pois percebo que falar do corpo como elemento central é uma ação política, ainda necessária, de ocupação de território e de valorização do humano. A contaminação de fronteiras que ocorre entre corpo e os dispositivos tecnológicos é um sistema de trocas que embaçam os limites entre o que ainda é visto de forma dicotômica. Restringir esse discurso a um aspecto dual é diminuir as possibilidades de atuação do próprio ser humano, seja no campo específico da *mediadance* de que tratamos aqui, seja, de forma mais abrangente, na sociedade, considerando a maneira como lidamos com os aparatos tecnológicos que criamos e dos quais somos parte.

Enfatizo que esta exposição dos resultados da pesquisa foi um exercício de escrita e sistematização de ideias, mas também a materialização de projetos, conceitos e vivências resultantes desta investigação doutoral. Cada expressão, imagem e palavra desta tese tem a ver direta e inequivocamente com minhas crenças, meu posicionamento diante do tema e, principalmente, a paixão e o entusiasmo com que desenvolvi esta pesquisa, sendo um convite, espero, para novos pesquisadores e novas produções artísticas na área.

REFERÊNCIAS

- Arantes, P. (2005). *Arte e mídia: perspectivas da estética digital*. São Paulo: Senac.
- Aumont, J. (2012). *A Imagem*. Campinas, SP: Papirus Editora.
- Austvoll, A. (2004). *Choreocinema*. Dissertação de mestrado, University of Surrey, Guildford, Surrey England.
- Barata, D. (2016). *Narrativas em fluxo: corpo-imagem*. Cruz das Almas: Editora UFRB.
- Barbosa, P. (1982). *Teoria do teatro moderno – axiomas e teoremas*. Porto: Edições Afrontamento.
- Barros, L. M. de. (2014). A questão da experiência estética nos debates de epistemologia da comunicação. *Questões Transversais – Revista de Epistemologias da Comunicação*, 2(3).
- Barros, L. M. de. (2016, Jun). Experiência estética: comunicação sem anestesia. In *Anais do XXV Encontro Anual da Compós*, Goiânia, Goiás, Brasil.
- Bastos, D. (2013). *Mediadance: campo expandido entre a dança e as tecnologias digitais*. Dissertação de Mestrado, Universidade Federal de Salvador, Salvador, BA, Brasil. 2013.
- Baudrillard, J. (1990). *A transparência do mal; ensaio sobre os fenômenos extremos*. São Paulo: Papirus.
- Bernardino, P. (2009). Interseção das novas tecnologias na criação da imagem (artes plásticas) no final do séc. XX. In Furtado, B. (Org.). *Imagem Contemporânea: cinema, tv, documentário, fotografia, videoarte, games...* (v. II). São Paulo: ECidade.
- Bohm, D., & Peat, D. F. (1989). *Ciência, ordem e criatividade*. Lisboa, Gradina.

- Brannigan, E. (2011). *Dancefilm. Choreography and the Moving Image*. New York: Oxford University Press.
- Brasil, A. (2014) *A performance: entre o vivido e o imaginado*. In *Anais do XX Encontro Anual da Compós*, Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil.
- Bruck, M. S., & Oliveira, M. E (Org.). (2016). *Atividade comunicacional em ambientes mediáticos: reflexões sobre a obra de Adriano Duarte Rodrigues*. São Paulo: Intermeios.
- Caldas, P. (2009). Poéticas do movimento: interfaces. In Bonito, E., Caldas, P., & Levy, R. (Org.). *A dança na tela. Dança em Foco* (v. 4). Rio de Janeiro: Contracapa Livraria /O Futuro.
- Caldas, P. et al. (Org.). (2012). *Dança em foco: ensaios contemporâneos de videodança*. Rio de Janeiro: Aeroplano.
- Camargo, I. A. (2004). A pesquisa e o ensino da Arte. In Moreira, C. G. (Org.). *Arte em Pesquisa*. Londrina: Eduel.
- Candy, L. (2006). *Practice Based Research: A Guide. CCS Report, 1*. University of Technology Sydney.
- Candy, L. (2018). Practice-Based Research in the Creative Arts: Foundations and Futures from the Front Line. *Leonardo*, 51(1), 63-69.
- Cardoso Filho, J. (2011). Para “apreender” a experiência estética: situação, mediações e materialidades. *Revista Galáxia*, 22, 40-52.
- Cardoso, M. (2017). A dança como interface: um exemplo de práticas criativas em dança com mediação tecnológica. *Repertório*, 20(28), 313-325.
- Carroll, N. (2010). Toward a Definition of Moving-Picture Dance. In Kappenberg, C., & Rosenberg, D. *The International Journal of Screendance*, 1, 111-115.

- Catalano, A. R. (2004). *O lugar do espectador-participante na obra de Lygia Clark e Hélio Oiticica*. Dissertação de mestrado, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ, Brasil.
- Cauquelin, A. (2005). *Arte contemporânea uma introdução*. São Paulo, Martins.
- Costa, M. (1995). *O sublime tecnológico*. São Paulo: Experimento.
- Couchot, E. (2011). Da representação à simulação. In PARENTE, A. (Org.). *Imagem-Máquina: a era das tecnologias do virtual* (4ª edição). São Paulo: Editora 34.
- Couchot, E. (1997). *A arte ainda pode ser um relógio que adianta? O autor, a obra e o espectador na hora do tempo real*. In Domingues, D. (Org.). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Unesp, 1997.
- Deren, M. (1945). *Choreography for the Camera*. In Dance Magazine, October, 1945.
- Deren, M. (1960). *Cinematography: The Creative Use of Reality*. Daedalus 89, n. 1.
- Deren, M. (2005). *Essential Deren: Collected Writings on Film by Maya Deren*. New York: Documentex.
- Deren, M. (1963). *The Very Eye of Night*. In Film Culture, n.29.
- Dewey, J. (2010). *Experiência e Educação*. Petrópolis, RJ: Vozes.
- Dixon, S. (2007). *Digital Performance: A history of new media in theater, dance, performance art and instalation*. London: The Mit Press.
- Domènech, J. (2011). *A forma do real: introdução aos estudos visuais*. São Paulo: Summus.
- Domingues, D. (Org.). (1997). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Unesp.
- Dubois, P. (2004). *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac Naify.

- Eubanks, V. (1996). Zones of Dithers: Writing the postmodern Body. *Body & Society*, 3(2), 73-88.
- Fernandes, C. (2014). Pesquisa Somático-Performativa: Sintonia, Sensibilidade, Integração. *ARJ – Art Research Journal*, 1(2), 76-95.
- Fernandes, C. (2015). Quando o Todo é mais que a Soma das Partes: somática como campo epistemológico contemporâneo. *Revista Brasileira de Estudos da Presença*, 5(1), 9-38.
- Ferreira, N. S. de. (2002). As pesquisas denominadas “Estado da Arte”. *Educação & Sociedade*, XXIII (79), 257-272.
- Flusser, V. (2011). *Filosofia da caixa preta. Ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo: Annablume.
- Fortin, S. (1999). *Educação Somática: novo ingrediente da formação prática em dança*. In: *Cadernos do Jipe*, n2, 40-55.
- Fusco, R. (1952). Introdução à Experiência Estética. In Ministério da Educação e Saúde. Departamento de Imprensa Nacional. *Cadernos de Cultura*.
- Garcia, W. (2005). *Corpo, Mídia e Representação: estudos contemporâneos*. São Paulo: THOMPSON.
- Greenfield, A. (2002). The Kinesthetics of Avant-Garde Dance Film: Deren and Harris. In Mitoma, J. (Org.). *Envisioning Dance on Film and Video*. New York: Routledge.
- Greenfield, G. (2005). On the Origins of the Term 'Computational Aesthetics'. In *Computational Aesthetics in Graphics, Visualization and Imaging*. Eurographics Digital Library.
- Greiner, C. (2003). Da cozinha de Deus às membranas virtuais do homem. In Greiner, C., & Amorim, C. (Org.). *Leituras do corpo*. São Paulo: Annablume.

- Greiner, C., & Amorim, C. (Org.). (2003). *Leituras do corpo*. São Paulo: Annablume.
- Greiner, C., & Katz, H. (2001). A natureza cultural do corpo. *Revista Fronteiras*, 3(2).
- Greiner, C., & Katz, H. (2005). Por uma Teoria do Corpo-Mídia. In Greiner, C. (Org.). *O corpo: pistas para estudos indisciplinados*. São Paulo: Annablume.
- Guattari, F. (2011). Da produção de subjetividade. In Parente, A. (Org.). *Imagem-Máquina a era das tecnologias do virtual*. São Paulo: Editora 34.
- Habermas, J. (1988). *Pensamento Pós-Metafísico. Estudos Filosóficos*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro.
- Hanna, T. (1985). *Bodies in Revolt: A primer in somatic thinking*. Novato: Freeperson Press.
- Haraway, D. (2009) *Manifesto Ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo socialista no final do século XX*. In: Tadeu, T. (org.). *Antropologia do Ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica.
- Herwitz, D. (2010). *Estética. Conceitos-chave em Filosofia*. Porto Alegre: Artmed.
- Hoening, F. (2005). *Defining Computational Aesthetics, in Computational Aesthetics in Graphics, Visualization and Imaging*. Eurographics Digital Library.
- Ihde, D (2010). *Embodied Technics*. UK: Automatic Press/VIP.
- Johnson, S. (2001). *Cultura da Interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- Junqueira, F. (1996). Sobre o conceito de instalação. *Revista GÁVEA*, Rio de Janeiro, 14, 551-559.
- Kappenberg, C., & Rosenberg, D. (2010, Jun). *The International Journal of Screendance*, 1. Wisonsin, Madison, USA.

- Keller, S. (2014). *Maya Deren Incomplete Control*. Columbia: Columbia University Press.
- Krauss, R. (1979). *Sculpture in the Expanded Field*, 8, 30-44.
- Lanier, Jaron. (2010). *Gadget: você não é um aplicativo!* São Paulo: Saraiva.
- Lemos, A. (2002). *Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Editora Sulina.
- Lévy, P. (1996). *O que é o virtual?* Editora 34.
- Lévy, P. (1999). *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34.
- Lieser, W. (2009). *Arte Digital*. Ed. H. F. Hullmann.
- Lista, G. (1994). *Loïe Fuller. Danseuse de la Belle Époque*. Paris: Editions d'art Somogy.
- Loupe, L. (2000). *Corpos híbridos*. In Pereira, R., & Soter, S. (Org.). *Lições de Dança 2*. Rio de Janeiro: Editora UniverCidade.
- Machado, A. (1993). *Máquina e Imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: Edusp.
- Machado, A. (1997). *Pré-cinemas & pós-cinemas*. Campinas: Papirus.
- Machado, A. (2007). *Arte e mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- Machado, A. (Org.). (2003). *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural.
- Manovich, Lev. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge: The MIT Press.
- Marcos, A. F. (2007). *Digital Art: When Artistic and Cultural Muse Merges with Computer Technology*. *IEEE Computer Society*, 98-103.
- Marcos, A. F. (2009). *Arte Digital: fundamentos, artefatos e visões*. Universidade Aberta.

- Marcos, A. F. (2012). Instanciando mecanismos de a/r/tografia no processo de criação em arte digital/computacional. *In* *InVisibilidades: Revista Ibero-Americana de Pesquisa em Educação, Cultura e Artes*.
- Martin, M. (1990). *A linguagem cinematográfica*. São Paulo: Brasiliense.
- McLuhan, M. (1964). *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix.
- Mello, C. (2008). *Extremidades do vídeo*. São Paulo: Senac.
- Mendonça, C. M. C. (2016). *Comunicação e sensibilidade: pistas metodológicas*. Mendonça, C. M. C., Duarte, E., & Cardoso Filho, J. (Org.). Belo Horizonte: PPGCOM UFMG, 2016.
- Merleau-Ponty, M. (1999). *Fenomenologia da percepção*. São Paulo: Martins Fontes.
- Misi, M., & Pimentel, L. (2018). *Bodymedium como interface conceitual entre as categorias de embodiment (Merleau-Ponty) e de embodiment relations (Don Ihde) aplicado à dança digital*. In Proceedings of 1st International Conference on Transdisciplinary Studies in Arts, Technology and Society, ARTeFACTo 2018.
- Mitoma, J. (2002). *Envisioning Dance on Film and Video*. New York: Routledge.
- Moreira, C. G. (Org.). (2004). *Arte em Pesquisa*. Londrina: Eduel.
- Pais, A. (2004). *O discurso da cumplicidade: dramaturgias contemporâneas*. Lisboa: Edições Colibri.
- Pallottini, R. (1989). *Dramaturgia – A construção do personagem*. São Paulo: Editora Ática.
- Parente, A. (2007). Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo. In Penafria, M., & Martins, Í. M. (Org.). *Estéticas do Digital - cinema e tecnologia*. Covilhã: Livros LABCOM.

- Parente, A. (Org., 2011). *Imagem-Máquina: a era das tecnologias do virtual* (4ª edição). São Paulo: Editora 34.
- Pavis, P. (2005). *Dicionário de teatro*. São Paulo: Perspectiva.
- Perez, J. B. P. (2006). *El coreógrafo-realizador y la fragmentación Del cuerpo en movimiento dentro del film de acción y el film de danza*. Tese de Doutorado, Universidade Politécnica de Valência, Valência, Espanha.
- Pimentel, L. C. M. (2000). *Corpos e Bits: linhas de hibridação entre dança e novas tecnologias*. Dissertação de Mestrado, Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA, Brasil.
- Pimentel, L. C. M. (2008). *El cuerpo híbrido en la danza: transformaciones en el lenguaje coreográfico a partir de las tecnologías digitales. Análisis teórico y propuestas experimentales*. Tese de Doutorado. Universidade Politécnica de Valencia, Valencia, Espanha.
- Pimentel, L. *et al.* (2012). *Especificidades e Interfaces entre as Tecnologias Motion tracking e Motion capture*. In *Anais da Artech 2012: 6th International Conference on Digital Arts*. Faro, Algarve, Portugal.
- Poe, E. A. (2008). *A filosofia da composição*. Rio de Janeiro: 7letras.
- Pontes, G. M. D. de. (2015). Reflexões sobre a experiência estética na educação. *Revista GEARTE*, 2(2), 203-212. Retrieved from <http://seer.ufrgs.br/gearte>
- Rhodes, J. (2011). *Meshes of the Afternoon*. Londres: British Film Institute.
- Ribeiro, N. (2016). *Poética na dança digital: processos e reverberações*. Dissertação de mestrado, Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA, Brasil.
- Rodrigues, A. D. (2016). *A experiência estética*. In: Bruck, M. S., & Oliveira, M. E (Org.) *Atividade comunicacional em ambientes mediáticos: reflexões sobre a obra de Adriano Duarte Rodrigues*. São Paulo: Intermeios.

- Romanowski, J. P. (2006). As Pesquisas Denominadas do Tipo “Estado da Arte” em Educação. *Revista Diálogo Educacional*, 6(19), 73-82.
- Rosenberg, D. (2012). *Screendance: Inscribing the Ephemeral Image*. New York: Oxford University Press.
- Salles, C. A. (2001). *Gesto inacabado. Processo de criação artística* (5ª edição). São Paulo: Intermeios, 2001.
- Sánchez, J. (2002). *Dramaturgias de la imagen* (3ª edição). Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- Schiller, G. (2003). *The Kinesfield: a study of movement-based interactive and choreographic art*. Tese de Doutorado, University of Plymouth, Plymouth, England.
- Scrivener, S. (2000). *Reflection in and on action and practice in creative-production doctoral projects in art and design. Working Papers in Art and Design*, 1.
- Scrivener, S. (2002). *The art object does not embody a form of knowledge. Working Papers in Art and Design*, 2. Retrieved from https://www.herts.ac.uk/__data/assets/pdf_file/0008/12311/WPIAAD_vol2_scrivener.pdf
- Setenta, J. S. (2008). *O fazer-dizer do corpo: dança e performatividade*. Salvador: EDUFBA.
- Shusterman, R. (1998). *Vivendo a arte: O pensamento pragmatista e a estética popular*. São Paulo: Edições 34.
- Shusterman, R. (1997). *The end of aesthetic experience. Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 55, 29-41.
- Shusterman, R. (2006). Aesthetic Experience: From Analysis to Eros. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 64(2), 2217-229.

- Shusterman, R. (2010). *Pensar através do corpo, educar para as Humanidades: um apelo para a Soma-estética*. *Philia&Filia*, 2(2), 1-29.
- Shusterman, R. (2012). *Consciência Corporal*. Rio de Janeiro: É Realizações.
- Siqueira, D. da C. O. (2006). *Corpo, comunicação e cultura: a dança contemporânea em cena*. Campinas: Autores Associados.
- Snyder, A. F. (1965). Three kinds of Dance Film: A Welcome Clarification. *Dance Magazine*, 39, 34-39.
- Snyder, A. F. (1967). Untitled Article on the filmic approach to dance. *Dance Perspective*, 30, 48-51.
- Spanghero, M. (2003). *A dança dos encéfalos acesos*. São Paulo: Itaú Cultural.
- Stelarc. (1997). Das estratégias psicológicas às ciberestratégias: a protética, a robótica e a existência remota. In Domingues, D. (Org.). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Unesp, 1997.
- Stelarc. (2009). *Dos zumbis aos corpos cyborgs: carne fractal, máquinas quimeras e órgãos extras*. *Performance Presente Futuro*, 10-21.
- Tadeu, T. (org., 2009). *Antropologia do Ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica
- Tavares, M. (2016). *Buñuel e o Surrealismo: a arquitetura do sonho*. Coimbra: Grácio Editor.
- Tavares, M. (2008). Cinema digital: novos suportes, mesmas histórias. *ARS (São Paulo)*, vol.6, n.12, 37-45.
- Tavares, M. (2009). Do Surrealismo em David Lynch . *ARS (São Paulo)*, 7(14), 98-111.
- Townsend, D. (1997). *Introdução à estética*. Lisboa: Edições 70.

- Townsend, D. (2002). *Introdução à Estética. História, correntes, teorias*. Lisboa: Edições 70.
- Valverde, I. (2010). *Interfaces dança-tecnologia: um quadro teórico para a performance no domínio digital*. Coimbra: Calouste Gulbenkian.
- Vieira, J. L. (2012). *O Visionário Cinema de Fluxo de Maya Deren*. In Caldas, P. et al. (Org.). *Dança em foco: ensaios contemporâneos de videodança*. Rio de Janeiro: Aeroplano.
- Villaça, N. (1999). *Em Pauta: corpo, globalização e novas tecnologias*. São Paulo: Mauad.
- Villaça, N. (2014). Os incorporais: identidade e diferença. *Artefactum, 1*, 1-15.
- Wiener, N. (1954). *Cibernética e Sociedade: o uso humano de seres humanos*. São Paulo: Cultrix.
- Wosniak, C. (2006). *Dança, cine-dança, vídeo-dança, ciber-dança: dança, tecnologia e comunicação*. Curitiba: Ed PPGCOM.
- Youngblood, G. (1970). *Expanded cinema*. New York: E. P. Dutton & Co, Inc.
- Zamboni, S. (2004). *Situação atual da pesquisa em/sobre Arte*. In Moreira, C. G. (Org.). *Arte em Pesquisa*. Londrina: Eduel.
- Zamboni, S. (2012). *A pesquisa em arte: um paralelo entre arte e ciência*. Campinas: Autores Associados.