



Especialização em  
**ARTES E**  
**TECNOLOGIA**

**Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE**  
Unidade Acadêmica de Educação a Distância e Tecnologia

**MAYSA RODRIGUES FRAGOSO**

**Dança telemática em cena: tecnologia e arte em ação no espetáculo (In)**  
**TOQue**

Jaboatão dos Guararapes - PE  
2023

MAYSA RODRIGUES FRAGOSO

**Dança telemática em cena: tecnologia e arte em ação no espetáculo  
(In) TOQue**

Monografia apresentada junto à  
Unidade de Educação a Distância e  
Tecnologia – EADTec/UFRPE como  
requisito parcial para conclusão do  
curso de Especialização em Artes e  
Tecnologia.

Orientador: Me. Kleriston Christy  
Vital Santos

Jaboatão dos Guararapes - PE  
2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal Rural de Pernambuco  
Sistema Integrado de Bibliotecas  
Gerada automaticamente, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

- F811d      Fragoso, Maysa Rodrigues  
            Dança telemática em cena: tecnologia e arte em ação no espetáculo (In) TOQue / Maysa Rodrigues  
Fragoso. - 2023.  
            43 f. : il.
- Orientador: Kleriston Christy Vital Santos.  
            Inclui referências.
- Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização) - Universidade Federal Rural de Pernambuco,  
            Especialização em Artes e Tecnologia , Recife, 2023.
1. Dança telemática. 2. Corpo - mídia. 3. Análise de espetáculo. I. Santos, Kleriston Christy Vital, orient.  
II. Título

CDD 700

---

## **FOLHA DE APROVAÇÃO**

Maysa Rodrigues Fragoso

**Dança telemática em cena: tecnologia e arte em ação no espetáculo  
(In) TOQue**

Monografia apresentada junto à  
Unidade de Educação a Distância e  
Tecnologia – EADTec/UFRPE como  
requisito parcial para conclusão do  
curso de Especialização em Artes e  
Tecnologia

**Aprovada em 24/10/2023\_**

Banca Examinadora:

---

**Me. Klériston Christy Vital Santos (UFRPE) – Orientador**

---

**Dr. Charles Ricardo Leite da Silva (UFRPE) – Examinador 1**

---

**Me. Willams Lucian Belo Ramo (UFRGS) – Examinador 2**

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus por mais uma etapa de aprendizagem em minha vida!

Ao professor Kleriston Vital pelas orientações valiosas para o desenvolvimento do meu Trabalho de Conclusão de Curso - TCC, além da sua imensa dedicação e compreensão, muito obrigada!

Aos professores da especialização em Artes e Tecnologia da Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE pelos conhecimentos compartilhados.

Aos colegas da especialização em Artes e Tecnologia, pelas trocas e discussões acadêmicas.

À família pelo apoio.

## RESUMO

A dança telemática compõe o eixo de estudo deste TCC e a partir do desenvolvimento da pesquisa bibliográfica (SANTANA, 2012; SANTAELLA, 2003; DINOPOLOU, 2014; MELO, 2008; GREINER, 2005; LEVI, 1999; MANOVICH, 2001; etc) discorreremos sobre a mídia como extensão do corpo dançante; Dança, tecnologia e presença e análise do espetáculo (In) TOQue, com a pretensão de aproximar-se dos entendimentos de dança telemática, enquanto dimensões dos processos artísticos criativos em dança. Baseando-se no estudo realizado, conclui-se que a análise de espetáculos de danças telemáticas são ferramentas importantes a serem utilizadas, tanto em processos de desenvolvimento de outros espetáculos como em processos de ensino e aprendizagem em dança.

**Palavras-chave:** Dança telemática; corpo – mídia; análise de espetáculo.

## **ABSTRACT**

Telematic dance forms the study axis of this TCC and based on the development of bibliographical research (SANTANA, 2012; SANTAELLA, 2003; DINOPOLOU, 2014; MELO, 2008; GREINER, 2005; LEVI, 1999; MANOVICH, 2001; etc.) we discuss about the media as an extension of the dancing body; Dance, technology and presence and analysis of the show (In) TOQue, with the aim of approaching the understanding of telematic dance, as dimensions of creative artistic processes in dance. Based on the study carried out, it is concluded that the analysis of telematic dance shows are important tools to be used, both in the development processes of other shows and in dance teaching and learning processes.

**Keywords:** Telematic dance; body – media; spectacle analysis.

## LISTA DE IMAGENS

Imagem 1 - Loie Fuller em Serpentine Dance (coloração artificial) .....	17
Imagem 2 - Espetáculo M3X3 (Ana Livia Cordeiro) .....	19
Imagem 3 - Bailarinos atuando em relação a projeções de bailarinos e robôs, sonoridades e iluminação no espetáculo (In) TOQue .....	30
Imagem 4 - Bailarinos em ação na condição de telepresença no espetáculo (In) TOQue .....	31
Imagem 5 - Isolamento de partes do corpo criando novas imagens no contexto da dança.....	32
Imagem 6 - Projeção realizada na cadeira, na tela e no corpo do bailarino.....	32
Imagem 7 - Bailarino utilizando a cadeira para ampliar a espacialidade da tela, numa lógica de abertura de janela .....	34
Imagem 8 - Projeção da imagem de uma bailarina no corpo de outra bailarina e a relação com a sombra da mesma .....	34

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	9
<b>2 CIBERCULTURA E MÍDIAS - EXTENSÕES DO CORPO</b> .....	10
2.1 O CORPO PROJETADO.....	12
<b>3 ENCONTROS ENTRE DANÇA, TECNOLOGIA E PRESENÇA</b> .....	17
3.1 DANÇA TELEMÁTICA.....	20
3.2 PRESENÇA, IMBRICAÇÕES E INQUIETAÇÕES DO CORPO EXPANDIDO.....	23
<b>4 ANÁLISE, DANÇA NA TELEMÁTICA</b> .....	26
4.1 ESPETÁCULO (IN) TOQUE.....	29
4.1.1 Aspectos descritivos e explicação conceitual .....	29
4.1.2 Interpretação e avaliação.....	35
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	38
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	40

## 1 INTRODUÇÃO

A dança sempre esteve presente em diversos contextos, festas e ritualizações de diversos agrupamentos culturais ao longo do tempo. No entanto, para compreender a Dança enquanto área de produção, de conhecimento e de aprendizagem se requer um olhar mais atento às possibilidades metodológicas, criativas e investigativas do fazer artístico em um determinado espaço-tempo.

Assim como em outras linguagens artísticas que passaram pelo processo de digitalização, a Dança, no século XX, começou a experimentar outros cenários, iniciando por processos de hibridismo audiovisual por meio do vídeo - do corpo registrado, aos telemáticos. Segundo Santana (2012) esse tipo de dança traz uma relação com ambientes virtuais e tecnológicos, cuja interação permite que hajam experiências ricas de produção de sentido que por sua vez se tornam um aporte para experimentações e investigações criativas - para além de um simples registro documental de uma dança.

A importância de estudos sobre essa conexão entre dança e telemática consiste no entendimento dos recursos tecnológicos em um espetáculo de dança, numa perspectiva de produção de conhecimentos que oportunize uma criação em conceitual e possíveis processos de ensino e aprendizagem. Além disso, compreende o olhar artístico sobre o momento tecnológico no qual nos encontramos, fazendo uso das ferramentas a nosso favor.

O estudo foi realizado através de pesquisa bibliográfica acerca das categorias analíticas: cibercultura, ciberespaço, extremidades do vídeo, tecnologia e dança telemática e análise do espetáculo (In)TOQue (2008), do grupo de pesquisas Poéticas Tecnológicas da Universidade Federal da Bahia (UFBA), tendo uma abordagem qualitativa e caráter explicativo.

## 2 CIBERCULTURA E MÍDIAS - EXTENSÕES DO CORPO

A arte sempre esteve conectada com tecnologias de sua época, em outros termos, relacionada ao *zeitgeist* - espírito da época. Como exemplo podemos mencionar, recursos na área de iluminação, sonoplastia e outros elementos que representavam inovações em determinados períodos específicos. Contudo, na contemporaneidade novos fazeres tecnológicos despontam como possibilidades artísticas.

Pierre Lévy, em seu livro *Cibercultura* (1999), concebe o ciberespaço enquanto forma de comunicação derivada da interconexão mundial dos computadores, abrangendo tanto a infraestrutura material quanto o universo de informações, e as pessoas que navegam e alimentam essa comunicação. Desse modo, a cibercultura está relacionada a valores, pensamentos, ações, técnicas e práticas desenvolvidas a partir desse espaço que influencia e é influenciado de modo retroalimentativo.

Em *Cultura e Artes do pós-humano* (2010), Lúcia Santaella aponta alguns conceitos sobre cibercultura e ciberespaços. Quanto ao ciberespaço, a autora cita que esse, “[...] sedimentou-se como um modo genérico para se referir a um conjunto de tecnologias diferentes, algumas familiares, outras só recentemente disponíveis, algumas sendo desenvolvidas e outras ainda ficcionais” (*ibidem*, p. 99). Ela também destaca que todos os conceitos de ciberespaços trazem a simulação de ambientes e a interação como elementos recorrentes.

Em relação à cibercultura, a pesquisadora trata sobre a tecnologia computacional e demais “formas eletrônicas de extensão humana” como mediadoras das relações e vida social. Sendo esta relacionada às “construções culturais e reconstruções nas quais as tecnologias atuais se baseiam e que, conversivamente, contribuem para desenvolver” (*ibidem*, p. 105). Nesse sentido, a autora ressalta a inteligência coletiva e as comunidades virtuais enquanto consequências da cibercultura. Nos termos da autora, as informações mediadas por linguagens, signos e pensamentos são potencializadas a partir de diversas mídias.

Santaella (2003) destaca o período de 1900 como uma fase inicial na qual surge uma nova concepção do corpo nas artes, cuja visão de “envelope da alma” foi substituída por uma visão que abrangia a complexidade, vulnerabilidade e disponibilidade para interação com novas tecnologias, ou seja, novas formas de estar presente, como por exemplo o recurso do telefone, televisão, dentre outros.

Nesse contexto, a cultura digital articula ciência e cultura, observando as relações entre espaço e ciberespaço e ainda elementos como “[...] a alta velocidade das redes de informação, da interatividade e recombinação, do sentido de inteligência coletiva, das práticas de simulação, e da construção de realidades virtuais e alternativas” (Silveira; Santana *apud* Carvalho; Pronsato, 2020, p.113).

A partir da universalização da cibercultura, ocorre a propagação de modos de copresença e interações de espaços sociais, físicos e informacionais, não que antes não houvesse, mas se fazem mais aproximados. Para Pavis (2008, p. 305) a presença “estaria ligada a uma comunicação corporal ‘direta’ com o ator que está sendo objeto de percepção”, logo a copresença, inquire outras formas de se fazer presente, além da corporeidade material.

Em sua abordagem sobre a presença do corpo, o mesmo enfatiza o processo de comunicação corporal direta e, ainda, retoma percepções de J. P. Ryngaert, ao considerar não só as características físicas da presença, mas, também, a questão da energia radiante, do vigor que pode trazer efeitos aos espectadores, o que também acontece na dança com suas possibilidades de mobilização de energias nos processos de interações tecnológicas.

A Dança, enquanto campo de conhecimento e investigação, tem estabelecido relações mais estreitas com as tecnologias digitais contemporâneas e a cibercultura, de modo a explorar possibilidades associadas a estratégias nos processos de composição e montagem, a partir de novos fazeres tecnológicos, possibilidades de presença, mais especificamente a copresença que abrange outros modos de existir na cena, a exemplo das projeções de bailarinos que dançam em interação com bailarinos presentes num espaço cênico.

## 2.1 O CORPO PROJETADO

Christine Melo, em *Extremidades do vídeo* (2008), enfatiza a relação sinérgica existente entre o vídeo, a arte contemporânea, além da natureza híbrida do primeiro. Dentre as diversas relações que podem existir nesse contexto, o vídeo tem sua função ampliada, num contexto híbrido, sendo interface e realizando interligações midiáticas entre as artes. Dessa forma, a autora destaca que o vídeo não se resume à função de ser uma mídia particular com sua relação de autonomia, mas, irá transitar pelos diversos campos da arte, o que ela chama conceitualmente de *video+*.

[...] diante da hibridez que se observa em grande parte das produções artísticas, encontra formas muito mais complexas de extrapolar a sua própria pluralidade interna e produzir um alargamento de sentidos. São sob essas novas abordagens que se refletem os seus deslocamentos ou as marcas de extremidade em sua linguagem (Melo, 2008, p. 29).

Podemos assim dizer que o *vídeo+* se encontra em um *devenir*, ou seja, um ponto de encontro entre outras mídias e o próprio vídeo, não sendo mais nenhum nem outro, lidos enquanto linguagem de encontro. Desse modo, a estudiosa destaca as interfaces do vídeo em diversas linguagens artísticas e suas estratégias discursivas que estão sujeitas às discontinuidades e novos processos de significação, assim como a “processos acelerados de semiose”, nos termos da autora. Logo,

Os processos acelerados de semiose no vídeo são os processos de conexão do vídeo com outros signos, ou com outras linguagens, que introjetam no sistema simbólico uma informação nova ou uma nova relação de sentidos. É por meio de uma construção sónica complexa que esses processos interconectam o vídeo com múltiplas ações criativas em um mesmo trabalho da arte, constituindo, dessa forma, um estado transformado da arte (*ibidem*, p.29).

Na construção da relação de sentidos, o vídeo se integra ao trabalho artístico e, conforme a pesquisadora, interconecta os elementos sensíveis, assim como, apresenta três características que constituem as suas “extremidades”: a desconstrução, a contaminação e o compartilhamento. Essas características tem como objetivo o entendimento do vídeo enquanto processo e nas relações sensoriais

e interdisciplinares. Em relação à desconstrução do vídeo, a autora ainda afirma que:

[...] é um procedimento criativo em que há a intenção consciente de desmontar a linguagem videográfica, desmontar um tipo de contexto midiático ou uma imagem. Relaciona-se a um momento de saturação dos meios tradicionais da produção da imagem e som, criando interferências intencionais no seu campo de circulação. Com essas interferências, as práticas artísticas com o vídeo em um primeiro momento negam o seu caráter preexistente de linguagem, para logo em seguida afirma-lo sobre novas circunstâncias criativas. Tais processos desestabilizam as formas convencionais de produção do signo eletrônico e transitam em torno do deslocamento poético dos sentidos (Melo, 2008, p. 115-116, **grifo nosso**).

Nesse caso, a desconstrução do vídeo leva a um processo de reconstrução, ressignificação e construção de sentidos, assumindo características experimentais. Sobre as extremidades da contaminação e compartilhamento, Melo ressalta um alto nível de retroalimentação entre as linguagens e o vídeo. Além disso, um processo de abertura aos imprevistos e a integração entre arte e vida que permitem uma atuação do vídeo, enquanto um “[..] organismo conceitual na recondução de novas práticas discursivas” (Melo, 2010, p. 6).

Capellato e Mesquita (2014) destacam uma relação de contaminação entre os artistas das diversas linguagens, com desenvolvimento de novos potenciais criativos e sensações.

Artistas de linguagens distintas se contaminam, artisticamente, fornecendo, uns aos outros, novos materiais criativos, os quais passam a ser trabalhados de maneira inovadora na criação de um novo composto de sensações visuais, auditivas e sinestésicas, denominadas, hoje em dia, de Videodança (*ibidem*, p. 17).

Desse modo, os autores enfatizam a possibilidade de artistas bailarinos, videomakers, diretores e outros profissionais envolvidos no processo artístico se influenciarem mutuamente, no sentido de movimentações dos bailarinos interferirem nas escolhas técnicas do videomaker ou mesmo os recursos tecnológicos videográficos direcionarem o olhar dos bailarinos e dos coreógrafos na composição em dança.

Quanto ao compartilhamento: “significa o vídeo concebido como um complexo eletrônico, que atua na convergência do acervo de conhecimentos e tecnologias relacionados com os sistemas multissensoriais midiáticos da contemporaneidade”

(Melo, 2010, p.7). Nos termos da autora, o vídeo assume uma “conduta colaborativa” na extremidade do compartilhamento, o que implica em dar ênfase a questões discursivas e apresentar formatos abertos do vídeo que incluem possibilidades de buscas, bancos de dados online e interações com aplicativos em atividades de natureza artística interativa. Ou seja, podemos reconhecer que na Arte Contemporânea há uma abertura para o trânsito de linguagens, algo que reconhecemos firmemente presente na década de 1960 com o vídeo e a criação de uma linguagem específica (Machado, 1993), assim como a facilitação dos recursos do vídeo em 1980.

Ao refletirmos sobre os anos de 1990 e 2000<sup>1</sup>, com a facilitação do acesso a Internet para usuários comuns, vemos que o vídeo se relaciona a aplicativos e outros recursos mais interativos e redes de comunicação, se inserindo em multidimensões. E essa arte na rede “[...] pressupõe estratégias formais de presentificação do tempo de forma compartilhada, inseridas no contexto da arte telemática” (Melo, 2010, p.8). A arte inserida no campo da cultura digital possibilita novas perspectivas de presença e tempo. De acordo com Eduardo Kac (*apud* Melo, 2010, p. 9)

[...] a presença da imagem em procedimentos artísticos relacionados às performances interativas em rede, em que a edição em tempo real possibilita ao público ver a combinação entre a interface digital e o vídeo ao vivo. Para tanto, analisa a telepresença (a combinação das telecomunicações com a ação remota) em que há o uso da imagem digital (via videoconferência ou web câmeras). Neste caso, segundo

ele, a imagem em tempo real, on-line, “cria uma ponte visual entre os espectadores na Web e o espaço físico real”

Um exemplo da relação de telepresença, dos corpos projetados e da participação dos espectadores ocorre no projeto ChatRooms (DINOPOLOU, 2014), que consiste numa performance telemática, na qual espectadores e performers interagem num espaço de uma obra de arte. Nessa performance, os corpos de dois performers são capturados em tempo real. Os mesmos estão em locais físicos diferentes (Inglaterra e Grécia) mas interagem por câmeras, através de seus corpos

---

<sup>1</sup> Período em que os aparelhos analógicos são ultrapassados e ocorre um processo de digitalização dos aparelhos eletrônicos.

projetados. O som telemático é transmitido de Nova York. Depois, um dos espectadores pode substituir um dos performers, vivenciando a experiência ativamente.

No tocante à relação com o espectador, Capelatto e Mesquita (2014, p. 24), afirmam a possibilidade de direcionamento do olhar do espectador face às escolhas técnicas e expressivas.

O vídeo traz uma possibilidade estética muito interessante nesse contexto de exploração da expressividade do corpo, pois a partir de suas possibilidades técnicas, ele propicia o direcionamento do olhar do espectador, potencializando a capacidade expressiva de determinada região corporal ou de determinado gesto, sendo esse um ponto culminante, por exemplo, na singularização de um videodança em relação a uma dança cênica (*ibidem*, p. 24).

Vale ressaltar que a abertura de possibilidades interativas se faz presente no que chamamos de Internet 3.0 ou web semântica (Santos; Nicolau, 2012), na qual o usuário convencional começa a ter possibilidades de retorno em tempo real, algo que não ocorre na Internet 1.0 e 2.0, na qual o nível de interatividade era reduzido ou quase nulo. Segundo Levy (1999, p. 148), existem alguns eixos que podem mensurar a interatividade de uma mídia ou de um dispositivo de comunicação. Entre eles:

- as possibilidades de apropriação e de personalização da mensagem recebida, seja qual for a natureza dessa mensagem,
- a reciprocidade da comunicação (a saber, um dispositivo comunicacional "umum" ou "todostodos"),
- a virtualidade, que enfatiza aqui o cálculo da mensagem em tempo real em função de um modelo e de dados de entrada [...]
- a implicação da imagem dos participantes nas mensagens [...] a telepresença.

Conforme o autor, diante desses eixos, a interatividade requer observações, novas concepções e avaliações dos modos de comunicação. Isso no intuito de não simplificar ou tratar de forma homogênea as formas de comunicação, lidando com as diversas especificidades relativas a essas respectivas formas.

Nesse formato, o vídeo assume novas configurações ao produzir efeitos nas performances artísticas realizadas ao vivo, sendo constitutivo do processo e das

relações entre artistas e espectadores, o que proporciona novas experiências artísticas e estéticas, num contexto que também envolve ambientes e corpos projetados. Nessa fase, destacam-se

[...] criadores que encontram em suas poéticas o embate direto com o tempo ubíquo do ciberespaço e geram uma série de trabalhos que subvertem-alteram-ampliam o sentido inicialmente previsto para o contexto eletrônico-digital – quer seja em torno da discussão temporal, quer seja em torno das novas formas de experiência estética, conseguindo a difícil tarefa de conciliar o circuito da arte às mídias de massa (Melo, 2010, p. 12).

Desse modo, não só se destacam outros modos de dimensão temporal, mas as propostas criativas que geram novos modos de fazer arte, produzindo conhecimentos e articulações nos campos artístico e tecnológico.

Assim, o corpo projetado implica numa ampliação de sentidos possibilitada pela interação com inovações tecnológicas na dança. Que, por sua vez, permitem novas formas de pensamento do corpo, de suas estéticas e desenvolvimentos criativos.

### 3 ENCONTROS ENTRE DANÇA, TECNOLOGIA E PRESENÇA

A dança tem como centralidade o corpo dançante. Muito embora que não seja necessária uma padronização dos movimentos para viver essa experiência, a coreografia toma frente na dança formal, ainda mais quando pensamos a associação com recursos tecnológicos, como ocorre nos primórdios do que hoje compreendemos como a relação entre dança e tecnologia.

A dançarina Loie Fuller, pioneira da dança moderna, é uma das artistas reconhecidas por realizar propostas entre dança e tecnologia, na compreensão contemporânea, tendo sido “[...] precursora de uma cena expandida, que aliou dança, teatro, music-hall a experimentações cinéticas por meio de pesquisas laboratoriais com a iluminação” (Monteiro, 2016, p. 136). Uma de suas produções mais conhecidas é a *Serpentine Dance*, na qual manipulava tecidos que se movimentavam, criando relações com seu corpo e recursos de iluminação que produziam diversos efeitos nas formas visuais e estéticas, sendo algo extremamente inovador para a época. Conforme afirma Frinhani (2023, p.2),

A Serpentine dance, foi uma das mais importantes criações de Fuller. Construída a partir da fusão entre corpo biológico e aparatos tecnológicos, foi uma obra que rompeu com padrões estéticos e processuais da dança dos finais do século XIX e que até hoje continua a ecoar na construção da dança com interação tecnológica.

Imagem 1 - Loie Fuller em Serpentine Dance (coloração artificial).



Fonte: <https://www.teatronaescola.com/index.php/noticias/item/402-a-revolucionaria-danca-da-serpente-de-loie-fuller>

Nesse aspecto, Frinhani compreende que ocorre uma exclusão da visão compartimentada da relação entre corpo biológico e elementos tecnológicos, havendo o entendimento da existência de um “único corpo dançante”, no qual corpo e máquina coexistem a partir das reconfigurações que se constroem no processo de interação. A partir dessa relação de diálogo entre dança e tecnologia, ocorre a construção de uma *tecnodança*.

Fuller propôs que luz, figurino e outros aparatos dançassem junto com seu corpo, tornando-se não só uma coreógrafa do corpo biológico, mas coreógrafa dos elementos outros que compunham sua obra, e estes, por sua vez, não eram colocados como adereços nessas obras, e sim, nasciam do mesmo vitelo e cresciam juntos, lado a lado, rumo a um mesmo propósito; o de fazer-se dança (Frinhani, 2023, p.6).

Desse modo, para a autora, esse experimento permitiu a criação de imagens visuais animadas, numa perspectiva de corpo-imagem, na qual, a dança não se limita à questão do movimento, mas, tem relação com uma linguagem visual, de produção de imagens.

[...] o que vemos é um quadro imagético iridescentes que se dilui no quadro seguinte, imagens que morrem no nascimento de outras, seguindo talvez o mesmo princípio do vídeo que é construído frame a frame e, por esse motivo, podemos dizer de Fuller também construiu um cinema no/do seu próprio corpo (*ibidem*, p.6).

Monteiro (2016) reflete que a estética do movimento da dança serpentina influenciou as produções de cinema da época, cuja intenção era realizar investigações sobre a “potência da iluminação sobre tecidos” e o surgimento dos novos movimentos da dança. Embora no começo a artista não tivesse interesse pelo cinema, posteriormente, no ano de 1920, dirige o filme *Le Lys de la vie*, uma adaptação do conto da rainha Maria, da Romênia, já com fragmentações do corpo, com uso de planos e closes (Monteiro, 2016). Logo, no contexto inicial,

[...] a dança aparecia em total coesão com a lógica do chamado primeiro cinema, ou seja, como uma *atração* ofertada ao olhar do espectador de maneira frontal, como no teatro de variedades, pois não é a câmera que se move, e sim as dançarinas diante dela. (Galaxia, 2023, p.1)

Assim, inicialmente, houve essa valorização da frontalidade e o uso de algumas possibilidades tecnológicas. Mas posteriormente, vieram outros formatos de produções em dança, entre esses a videodança, que consiste numa obra híbrida, nos moldes de Melo (2008), que apresenta várias formas nas suas relações com a visualidade e com os recursos tecnológicos, especialmente os audiovisuais.

Wolff (2017) destaca que Merce Cunningham e Charles Atlas investigaram e utilizaram dança, música, artes plásticas, vídeo e demais tecnologias nas suas produções artísticas, tendo sido pioneiros no movimento da videodança. Já no Brasil, Ana Livia Cordeiro foi a precursora da videodança, na década de 1970.

Imagem 2- Espetáculo M3X3 (Ana Livia Cordeiro)



Fonte: Print do vídeo feito pela autora

Para a autora, esse contexto “[...] levanta reflexões sobre os acontecimentos históricos, bem como o novo momento da existência humana, os diferentes modos de ser e estar em uma sociedade que se comunica por meios eletrônicos” (Wolff, 2017, p. 6). A pesquisadora ainda evidencia que criam-se propostas nas quais a tecnologia não se resume a um elemento acessório mas compõe o espetáculo de dança, é parte integrada, com possibilidades criativas diversas, hiper-dimensionadas (Wolff, 2017) e com uma pluralidade em termos de rede. E ao serem pensadas em todo o processo de construção artística para serem viabilizadas em vídeo, essas propostas permitem ressignificações da dança e do corpo. Segundo Cerbino e Mendonça (2011, p. 351-grifo nosso):

Filmar a dança implica o processo de adequação de um meio para o outro, ou seja, da dança no palco para a dança na tela, fomentando reflexões quanto às possibilidades de criação coreográfica, do corpo e da imagem. Nesta passagem da dança para outros suportes, o corpo e o movimento são

resignificados. Não se trata de uma simples transposição, como a aproximação entre dança e vídeo foi muitas vezes pensada, mas de um processo de criação em conjunto, em que os fazeres não são pensados em separado e sim em conjunto.

Capelatto e Mesquita (2014, p. 17) coadunam com os autores supracitados a apontar que há “[...] expressividade tanto da imagem videográfica como também da expressividade do movimento corporal”. As dimensões espaciais utilizadas pelos corpos dançantes também se transformam, visto que virtualmente se ressignificam abrangendo alargamentos, variedades e transições criadas num espaço virtual na interação com o real. Capelatto e Mesquita (2014, p. 30) acrescentam ainda que “o vídeo permite, ao bailarino, a transição quase instantânea de espaços, o que num espaço cênico real seria bem mais complicado”. Ou seja, vai além de uma simples digitalização do processo, mas uma apropriação da mídia em que dialoga.

### **3.1 DANÇA TELEMÁTICA**

Como um aprofundamento dos recursos computacionais temos a Dança Telemática que, de acordo com Ayres e Dantas (2017), insere-se em ambientes denominados ciberespaços que permitem novas formas de vivenciamento das experiências sensíveis, da produção de sentidos e das subjetividades. Ela originou-se a partir dos trabalhos artísticos de Kit Galloway e Sherrie Rabinowitz com o satélite “USCanadian”, da NASA. A obra *Satellite Arts (The Image as Place, 1977)* trouxe um espetáculo de dança do grupo *Mobilus*, cujos bailarinos estavam em cidades e locais com fuso horários diferentes nos Estados Unidos, Califórnia e Maryland. Essa experiência artística trazia novas condições de espaço-tempo e de percepção dos movimentos de dança pelos bailarinos (Santana, 2012, p.127).

Segundo Ivani Santana, que trabalha com a dança telemática desde 2001, esse tipo de possibilidade criativa permite o desenvolvimento de diversas potencialidades na dança e propiciou “[...] investigações sobre aspectos relacionados à corporalidade do dançarino quanto à sua percepção sensório-motora em ambientes mediados tecnologicamente” (2014, p.128).

Dentro da experimentação telemática, a mediação por meio dos recursos tecnológicos toma uma grande importância. Andrea Davidson (2017) ressalta o papel da mediação enquanto potencializadora de ampliações, complexificações e transformações de trabalhos através de inovações e “formas não matriciais de representação”. A mesma aponta as tecnologias de projeção audiovisual e os aplicativos interativos utilizados em tempo real enquanto colaboradores

Assim, a mediação gerou uma experiência audiovisual ampliada da cena teatral, cuja força reside no apagamento das antigas distinções entre figura/fundo e palco/plateia, e que progressivamente inclui os espectadores dentro de um campo de percepção espaço-temporal unificado (Davidson, 2017, p.23)

Nesse sentido, ocorre um processo de construção dramaturgica com parcerias remotas entre bailarinos, ferramentas sonoras e várias outras possibilidades tecnológicas, possibilitando tecer a construção de “tempos” na dança, exemplificados pelo surgimento de:

[...] dois instantes sobrepostos: o tempo presente do “corpo de carne e osso” que dança no palco com as imagens recebidas e projetadas com atraso, e um tempo passado inscrito nas imagens que constroem a relação entre os parceiros dos diferentes pontos remotos. Essas condições foram detectadas desde o primeiro trabalho – “VERSUS” (2005) – realizado entre Salvador, Brasília e João Pessoa (Santana, 2012, p.6).

Ivani Santana aponta que essa percepção surge desde os seus primeiros experimentos nesse campo da criação. Nessa interação, entre esses tempos na dança, haverá uma exploração investigativa desse espaço a partir dos elementos de composição, das estruturas e ferramentas tecnológicas cujas interações com os bailarinos se relacionam aos sentidos e significações. Nos termos de Santana (2012, p.138):

Um dos objetivos nos processos criativos que tenho realizado na telemática é justamente explorar essas possibilidades de codificação pela mídia que a digitaliza e de decodificação pelo sujeito que a frui, seja ele o dançarino que interage com seu parceiro redimensionado e processado digitalmente, seja o público que absorve a relação entre corpos imagéticos e físicos.

Nesses termos, a presença da tecnologia telemática, traz novas possibilidades criativas em espaços ampliados pela tecnologia, com outras relações de tempo e noções de presença na relação com os bailarinos. Esse formato permite que a dança seja realizada entre “corpos remotos” e que corpos e danças estejam em

estado de expansão por meio da cultura digital, oferecendo diversas possibilidades de dramaturgias na dança (Santana, 2015).

A criação a partir do jogo de camadas, da convergência de diferentes tempos e a relação de interação virtual propiciam uma narrativa que denominamos dramaturgia telemática, a qual emerge da confluência entre os códigos das estruturas da narrativa audiovisual, das tensões de uma estrutura teatral e dos elementos composicionais da dança e da música (*ibidem*, p.5).

Desse modo, percebe-se o seu potencial colaborativo, construtivo e conceitual, não apenas na ferramenta, mas em especial no corpo, entendido enquanto sistema de relações (Tapiá, 2012). Nesse contexto, Tapiá (2016) apresenta o conceito de “artefatos cognitivos” que implicam no dançar, sendo gerados processos cognitivos nas relações, interações e compreensões do ambiente. Assim,

O corpo se caracteriza como interface entre o sujeito e o ambiente, no qual a cognição pode ser estendida no sentido em que o sujeito se apoia em estruturas externas a ele para conhecer e agir no mundo. Tais estruturas, aqui, são reconhecidas como artefatos cognitivos. Nessa linha de pensamento, a cognição pode ser modelada pelo ambiente, o que caracteriza o ambiente como parte do processo cognitivo, na medida em que modela esse processo, influenciando na ação do sujeito (Tapiá, 2016, p. 52).

A autora destaca também que no processo de interação da dança com a tecnologia são dadas diversas possibilidades, entre as quais o uso da internet, softwares que auxiliem na criação coreográfica, microcâmeras, processamento de imagens em tempo real com a utilização de programas específicos, a exemplo do ISADORA<sup>2</sup>, sensores e sistemas computacionais interativos.

Todas essas ferramentas tecnológicas potencializam as possibilidades do corpo dançante, de modo que o contato com novas configurações de imagens, tempos, espaços e outros aspectos, trazidos pela relação mediada pela tecnologia, interfere nos processos de construção e reconstrução desse corpo, que é dinâmico e se apresenta num estado de constante desenvolvimento.

---

<sup>2</sup>O Software Isadora é uma ferramenta coreográfica que atua no controle interativo da mídia digital, na edição de cenas em tempo real e que constrói novas relações e diálogos entre dançarinos, imagens e o público. Fonte: <https://isasararego.wordpress.com/2016/01/26/experiencias-com-o-software-isadora/> Acesso em 05 out 2023.

### 3.2 PRESENÇA, IMBRICAÇÕES E INQUIETAÇÕES DO CORPO EXPANDIDO

Na dança com mediação tecnológica, Ivani Santana (2006) exalta a ampliação de informações geradas por diversas mídias, entre as quais o corpo, a música, as imagens e também a tecnologia. Assim, refuta-se a dicotomia entre mente/corpo; real/virtual ou natural/artificial para um entendimento de que os corpos são mídias comunicacionais e que estabelecem constantes trocas com o ambiente.

No decorrer desses processos de comunicação através do conceito corpo – mídia, ocorrem singularidades nas relações estabelecidas e nas percepções artísticas e poéticas utilizadas. Também verifica-se uma imbricação entre dançarinos e seus contextos com mudanças mútuas e contínuas. Nos termos de Santana (2012, p. 4), há um “trânsito sujeito-meio/meio-sujeito no qual as informações disponibilizadas “tornam-se corpo” (embodied)”. Nesse entendimento, o corpo-mídia obtém extensões de suas possibilidades de ações e, conforme Santana (*idem*, p. 4):

O meio ambiente promovido pela cibercultura... é considerado um nicho cognitivo repleto de artefatos cognitivos: as câmeras de captura, os sensores acoplados ao corpo ou ao ambiente os computadores e os softwares que processam e enviam a imagem, a própria condição tecnológica das redes avançadas, etc. O corpo será modelado, impregnado e estendido por esses dispositivos tecnológicos. Essa “ecologia cognitiva” implicará na percepção do sujeito e, conseqüentemente, em sua ação e entendimento de mundo

Assim, ocorre uma expansão dos corpos dos dançarinos através das experiências e conhecimentos derivados do uso e interação com recursos e ambientes tecnológicos com rebatimentos nos modos de presença e nas relações de tempo e espaço estabelecidas. No âmbito da dança mediada pela tecnologia, o corpo dos dançarinos se apresentam não só numa dimensão física, mas também numa dimensão digital que estão imbricadas, sendo esta última representada em duas categorias:

1. Dados criados pelo software de computação gráfica / animação, retratando personagens e ambientes existentes, por exemplo, em realidades virtuais fictícias e imaginárias;
2. Imagens capturadas e retransmitidas em tempo real por vídeo de pessoas reais e situações que são, por exemplo, telepresentes. (DINOPOLOU, 2014, p.174)

Desse modo, conforme Dinopolou (2014), essa dimensão digital assume

características diversas podendo representar a imagem corporal ou mesmo estados imateriais e qualidades simbólicas a serem utilizadas nos processos de composição em Dança. Nessa configuração, o estado de presença é ampliado, visto que surgem novas possibilidades que ultrapassam a presença física e a temporalidade atrelada a essa presença, para incluir também a condição de telepresença.

Assim, a sensação de presença no tempo ou localização remota, torna-se efetiva através das mediações tecnológicas. Santana (2016) enfatiza que a telepresença traz um estado de “estar” no contexto da arte em rede. Ocorre a presença de “diversos tempos” nas redes de telecomunicação ao considerar os “corpos remotos” na dança, de dançarinos situados em pontos temporais diferentes e com suas danças e corpos em estado de expansão pela cultura digital. E, no formato dessa expansão, é possível realizar conversões dos corpos dos dançarinos em códigos binários. Logo, comunicam-se uns aos outros em pontos distintos.

Dinopolou (2014) aponta que, além de alcançar a presença de pessoas em realidade remota, a telepresença proporciona influências mútuas das ações do corpo físico e digital, o que implica em afetações dos movimentos e requer cooperação e um estado de consciência desses corpos na cena. Essas novas formas de presença e a articulação das diversas linguagens contribuem para a construção de uma dramaturgia na dança. E no contexto da dança telemática, Santana (2023, p.5) reflete:

A criação a partir do jogo de camadas, da convergência de diferentes tempos e a relação de interação virtual propiciam uma narrativa que denominamos dramaturgia telemática, a qual emerge da confluência entre os códigos das estruturas da narrativa audiovisual, das tensões de uma estrutura teatral e dos elementos composicionais da dança e da música.

Na construção dramaturgical da dança, os corpos estabelecem relações com o espaço, trocam informações, promovem mudanças e não restringem esse espaço, tornando-o um “lugar de presença” (Mortari, 2013). Neste “lugar e presença” cabe não só a dimensão física do corpo e o corpo expandido através das tecnologias, mas também uma dimensão política. Assim,

Por serem ou apresentarem-se como reflexos de uma identidade social, cultural ou então local e/ou global as proposições de novas linguagens da Dança não oferecem somente novas formas de organizar e executar o movimento, como se este fosse desprovido de qualquer sentido político e ideológico, pelo contrário, questionam o que, por que e como fazer (Mortari,

2013, p.71).

Denota-se, desse modo, que os corpos dos dançarinos não só executam movimentos de dança nas interações com as tecnologias, mas constroem essa dança a partir de suas dimensões criativas, perceptivas, históricas e também políticas. Além disso, trazem possibilidades para uma dança que se amplifica, nos termos de Santana (2016, p.76), trata-se de

[...] uma forma de conhecimento desse corpo situado, o qual adquire experiência com o mundo e tem possibilidade de apreendê-lo pela hábil competência do conhecimento sensório-motor. Trata-se de um processo de embodiment, ou seja, o corpo é impregnado com os conceitos e experiências que obtém do ambiente, o qual, em contra-partida, está implicado com suas ações no sistema (embeddedness), tornando-o assim um nicho cognitivo.

No contexto da cena artística na relação com a cultura digital, Davidson (2017, p. 24) ressalta:

[...] um sentido de presença e de espaço habitado é amplificado através dos dispositivos interativos que prolongam a presença dos artistas no espaço, ou geram, alternadamente, formas plurais de presença através da iluminação e das interfaces sonoras.

Os dispositivos tecnológicos e interativos não são apenas adicionados mas fazem parte do contexto da dança, numa relação de soma e produzindo sentidos de presença que são amplificados e geram possibilidades diversas numa relação potente, expressiva e criativa

#### 4 ANÁLISE, DANÇA NA TELEMÁTICA

A análise proposta nesta monografia é direcionada à identificação de recursos telemáticos utilizados num espetáculo de dança. Para tanto, o estudo foi realizado através de pesquisas bibliográficas acerca das categorias conceituais: cibercultura, ciberespaço, extremidades do vídeo, tecnologia e dança telemática, que nortearam a análise. Sendo considerados os processos de semiose, na observação de relações entre signos, linguagens e novas construções de sentidos, numa abordagem qualitativa e explicativa.

O espetáculo analisado e intitulado (In)TOQue é coordenado pela professora Ivani Santana da Universidade Federal da Bahia e foi apresentado em 2008, no workshop da Rede Nacional de Ensino e Pesquisa (RNP/MCT<sup>3</sup>), que ocorreu na cidade do Rio de Janeiro. A escolha do espetáculo como foco da análise, empreendida nesse trabalho, ocorreu em virtude da proposta temática do mesmo, que problematiza o sentido tátil no mundo contemporâneo, através da ação dos bailarinos no ciberespaço e, desse modo, permite um olhar direcionado a elementos da dança telemática.

A apresentação do (In) TOQue<sup>4</sup> foi realizada por um grupo de artistas ligado ao grupo de pesquisas poéticas tecnológicas da Universidade Federal da Bahia. Em sua composição envolveu dois bailarinos situados na cidade do Rio de Janeiro, uma bailarina na cidade de Salvador, um *Disc Jôquei* (DJ) em São Paulo e um robô, de nome Galathea, em Natal. A exploração dos contatos através de um ambiente mediado pela tecnologia e o mover guiado por questionamentos são motes para o desenvolvimento criativo dos artistas. A descrição da sinopse destaca:

[...] é possível tocar aquilo que encontramos apenas pela sua imagem, pelo seu som, pela sua presença agora outra, não mais física?"E continuava afirmando: "um encontro de mundos diversos, de corpos orgânicos, corpos imagéticos e corpos mecatrônicos, distantes em localidade geográfica, mas próximos por mediação; diferentes em natureza, mas semelhantes em proposição; ausentes em suas fisicalidades, mas presentes em intenção". (Santana, 2015, p.23).

<sup>3</sup> Evento realizado com objetivo de discutir o futuro das redes avançadas no país.

<sup>4</sup> Espetáculo disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=f2T4zinfQi4>

Dessa forma, os modos de presença, a interação entre corpos mediada pela tecnologia e o ambiente expandido são alguns aspectos trazidos pelo espetáculo. Este traz movimentações de dança contemporânea que versam sobre a questão da relação tátil num ambiente de ciberespaço. As mesmas são construídas não só pelos propósitos dos bailarinos, mas na relação entre projeções nas telas, projeções nos corpos dos bailarinos, nas interações com as movimentações de outros bailarinos projetados na tela, nas sombras de projeções do corpo do próprio bailarino, nas relações com a música, ou, no contato com elementos cênicos como uma cadeira e camadas de tecido, que, em dados momentos, tem a funcionalidade original e em outros se tornam veículos de projeção.

O espetáculo envolve atos cuja dramaturgia contempla a geração de camadas de imagens na narrativa. Assim, a questão do (In)TOQue, desse “toque” através de um ambiente de rede é construído na relação interativa dos bailarinos, elementos sonoros, movimentações em torno de elementos cênicos, por exemplo, a cadeira e os tecidos, as projeções e sombras no ambiente, que geram imagens construídas sobre as presenças e relações. Em certos momentos nas movimentações em dança, em outros nas projeções dançadas e em escolhas técnicas, a exemplo do isolamento de partes do corpo dos bailarinos (ênfase nas projeções de mãos e pés) em dado momento do espetáculo telemático.

O ambiente no qual ocorre a apresentação de dança é expandido, visto que envolve bailarinos que estão em locais diferentes, mas, conectados e interagindo através da rede. Desse modo abrange de uma forma integrada, os ambientes do evento no Rio de Janeiro, em Salvador, São Paulo e Natal. E, além de ter sido transmitido no evento, também contemplou a transmissão ao vivo.

Além da análise realizada à luz dos conceitos que envolvem a dança telemática, ciberespaço, extremidades do vídeo e outras, elencadas neste trabalho, e, pensando em termos organizativos dessa análise, optou-se por considerar um formato expositivo e analítico, cujas etapas auxiliem no processo de compreensão desse dançar telemático. A autora Elisa Belém, em seu artigo “Modos de análise dos espetáculos: um olhar panorâmico” (2014), embasada na teoria Sally Banes, aborda

quatro etapas a serem observadas numa análise de uma obra de dança, entre os quais: descrição, interpretação, avaliação e explicação contextual.

**Tabela 1 - Descrição das etapas de análise de espetáculo.**

Descrição	Descrição do que foi realizado e qual o tema desenvolvido?
Interpretação	O que foi comunicado pela dança e qual o significado?
Avaliação	Qual a relevância e qualidade do trabalho?
Explicação contextual	Qual a derivação estética e histórica?

Fonte: Adaptado de Belém (2014)

Nesse sentido, a **descrição** implica em conhecer elementos como a temática do espetáculo, como foi elaborado, etc. A **interpretação** traz informações acerca dos processos de comunicação e sentidos construídos na dança. Já a **avaliação** e a **explicação contextual** permitem o entendimento do contexto histórico e conceitual dos espetáculos, além da importância do trabalho no meio artístico. Embora tais etapas estejam descritas separadamente, entende-se que as mesmas são complementares e, nessa perspectiva, na análise aqui proposta, houve uma adaptação para uma estrutura de análise em dois tópicos que versarão sobre os aspectos de cada etapa analítica desse espetáculo. Esses tópicos incluem aspectos descritivos e explicação conceitual, além de interpretação e avaliação referentes ao espetáculo.

## **4.1 ESPETÁCULO (IN) TOQUE**

### **4.1.1 Aspectos descritivos e explicação conceitual**

O espetáculo (In) TOQUE tem a proposta temática de abordar o sentido tátil no universo contemporâneo e permite questionamentos acerca da existência e sentidos do “toque” num ambiente mediado por tecnologias em rede, em interações que possam ocorrer não necessariamente com corpos físicos de bailarinos, mas na relação com corpos projetados em imagens, sonoridades (composições de batidas eletrônicas, sons instrumentais e cantos) demais recursos tecnológicos no ciberespaço, que traz à tona novos modos de presença, tempo e espacialidade mediados pela tecnologia.

Nesse contexto, o espetáculo caracteriza-se como dança telemática, visto que ocorre nos ciberespaços, em ambientes mediados tecnologicamente. Ocorre noções de tempo, presença, distância, espaço e corpos serem redimensionadas e ressignificadas neste processo, no qual a dança telemática enquanto potencializadora da mediação e trocas de informações gera oportunidades de acesso ao outro, de novas interações e de vivenciamento de outras formas de ambientes e relações. O que nos relaciona às idéias de Dinopolou (2014) e Santana (2016) quanto à possibilidades de expansão de corpos, no contexto da dimensão do ambiente digital, para além da presença física, e de temporalidades que se remetem a condição de telepresença.

A apresentação, realizada no ano de 2008 na cidade do Rio de Janeiro, no workshop da Rede Nacional de Ensino e Pesquisa, foi coordenada pela professora Ivani Santana (referência na dança telemática no Brasil) e envolveu bailarinos ligados ao grupo poéticas tecnológicas, da Universidade Federal da Bahia - UFBA. Os bailarinos e demais participantes do espetáculo estavam geograficamente situados da seguinte maneira: dois bailarinos na cidade do Rio de Janeiro, uma bailarina na cidade de Salvador, um Disc Jôquei (DJ) em São Paulo e um robô, denominado Galathea, em Natal.

O espetáculo possibilitou a conexão de bailarinos e técnicos com localização em dimensões geográficas diferentes e estrategicamente conectados em rede. Em relação ao recurso de imagem da bailarina de Salvador, optou-se pelo emprego de um vídeo de alta definição (High Definition - HD) e houve a montagem de um telão no Rio de Janeiro, em definição padrão (Standard Definition - SD). Os fluxos eram projetados em telas semitransparentes localizadas em um palco principal que permitia a observação das relações entre os corpos sintéticos e humanos e suas performances.

Em um primeiro momento, os bailarinos interagem com imagens projetadas de outros bailarinos em movimentações de dança contemporânea, utilizando um elemento cênico comum (uma cadeira), e também conforme a música e a movimentação do robô Galatheia projetado em outra tela.

Imagem 3 - Bailarinos atuando em relação a projeções de bailarinos e robôs, sonoridades e iluminação no espetáculo (In) TOQue



Fonte: print do vídeo feito pela autora

As imagens projetadas, sombras e iluminações vão “corporificando” a questão da telepresença que, conforme Santaella (2014), constitui um dos modos de

cibernetização do corpo<sup>5</sup>. Desse modo, essa telepresença “[...] se refere a experiências de presença e ação a distância, que por meio de recursos computacionais e robóticos, exploram a ubiquidade e a simultaneidade” (*ibidem*, p.13). As imagens do espetáculo expostas abaixo, demonstram a relação de telepresença e as condições a ela inerentes, expressas por Santaella (2014).

Imagem 4 - Bailarinos em ação na condição de telepresença no espetáculo (In)TOQue



Fonte: print do vídeo feito pela autora

A interação entre bailarinos era realizada em tempo real, através de fluxos que criavam uma sensação de presença. O som e vídeo foram propagados simultaneamente nos espaços e houve decodificação e exibição desses fluxos, áudio e vídeo, por meio de estruturas tecnológicas como câmeras, projetores, computadores, softwares etc (Melo, 2010).

Com base na investigação de contatos num ambiente mediado pela tecnologia, outros momentos do espetáculo buscaram experiências performativas a partir da combinação de ênfase de isolamentos de partes do corpo e suas imagens construídas a partir de projeções e demais artefatos tecnológicos. Outro aspecto

<sup>5</sup> A autora Santaella (2014) optou pela nomenclatura corpo cibernético para denominar o corpo que surge das artes.

identificado foi a interrelação com as projeções realizadas no próprio corpo dos bailarinos ou em elementos cênicos como a cadeira, que assumia outra funcionalidade na cena artística e no contexto do ciberespaço.

Imagem 5 - Isolamento de partes do corpo criando novas imagens no contexto da dança



Fonte: print do vídeo feito pela autora

Imagem 6 - Projeção realizada na cadeira, na tela e no corpo do bailarino



Fonte: print do vídeo feito pela autora

Nesse aspecto, percebe-se que o recurso videográfico utilizado nesse espetáculo se aproxima do *video+*, destacado por Melo (2008), visto que está interrelacionado à construção em dança e assume novos modos de significação, pois um não se faz sem o outro. Ainda há existência da extremidade do vídeo relativa a

contaminação. No sentido de que as escolhas tecnológicas e as performances dos bailarinos se influenciam e trazem direcionamentos no contexto da arte dançada em rede. Assim, não só a movimentação dos bailarinos influenciava as escolhas tecnológicas, mas os dispositivos tecnológicos também podiam interferir nos rumos da performance.

O aspecto da contaminação também é trazido pela autora Muller (2012) que a considera enquanto uma premissa na criação cênica, num contexto de um processo colaborativo que envolve diversos profissionais, “[...] a contaminação é uma premissa, já que reúne diversos pesquisadores-criadores com variadas abordagens de atuação” (Muller, 2012, p.118).

A relação espacial se conectava a composição imagética por meio de captura e transmissão da imagem dos dançarinos, camadas de imagens, planos dos corpos dos bailarinos, redimensionamento dos corpos, etc. Além disso, outras possibilidades de fisicalidade que se revela nas sensações de presença, possibilitadas pela tecnologia e pelas camadas de temporalidade sentidas na experiência (Santana 2012).

Nesse contexto da dança telemática no (In)TOQue, as configurações são realizadas numa relação de sinergia e de experiências sensório - motoras no estado de mediação pela tecnologia, por meio de “ignições” que os bailarinos constroem no processo de criação em dança. No tocante a tela de projeção:

[...] em (In)TOQue a exploração desse dispositivo tecnológico serviu para alterar a noção espacial, provocando uma ilusão de abertura e fechamento tal qual as “janelas” criadas na obra de 2006. A imagem não se limitava à tela de projeção, pois utilizava os elementos do próprio espaço, bem assim o corpo como suporte para receber a informação remota. Quando a imagem de uma bailarina era projetada no corpo da outra bailarina, o sentido de tocar estava tanto na ação física como na dramaturgia que se instaurava no diálogo entre as duas pessoas sobrepostas (Santana, 2015, p.23).

A funcionalidade da cadeira ou da tela eram modificadas e ressignificadas, criando novas relações, construindo novas imagens na cena e produzindo novas interpretações. Esses elementos cênicos (a cadeira e a tela) eram ressignificados, numa perspectiva de assumir outras relações no contexto da cena artística, fazendo parte da composição do espetáculo.

Imagem 7 - Bailarino utilizando a cadeira para ampliar a espacialidade da tela, numa lógica de abertura de janela



Fonte: print do vídeo feito pela autora

A ampliação da projeção com a busca de novos pontos gera novas possibilidades de criação de imagens numa perspectiva de relação corpo-ambiente, além da tela, a exemplo dos corpos dos bailarinos. E permite o desenvolvimento cognitivo da dança na articulação entre percepções sensório-motoras e suas relações com o ambiente.

Imagem 8 - Projeção da imagem de uma bailarina no corpo de outra bailarina e a relação com a sombra da mesma



Fonte: print do vídeo feito pela autora

Além desses aspectos, o espetáculo (In) TOQue, na fase de geração, utilizou recursos inspirados no storyboard enquanto ferramenta para realizar a relação entre bailarinos, câmera, ambiente e as diversas camadas proporcionadas pela arte telemática, visando não só a transmissão, mas, a relação entre corpos físicos e virtuais quanto às configurações espaço temporais, no processo de composição (Santana, 2015). Este pode ser um modo de pensar o espetáculo considerando os recursos tecnológicos, o ciberespaço e o universo da cibercultura, num processo diferenciado de um “estado de dança” dimensionada em rede.

#### 4.1.2 Interpretação e avaliação

O espetáculo (In) TOQue traz uma comunicação potente ao problematizar as noções de presença, espaço e tempo, resignificando-os em propostas artísticas que são mediadas tecnologicamente, sendo essa tecnologia de extrema relevância para o fazer criativo e interativo em dança. Ao abordar a questão do toque para além da fisicalidade dos bailarinos, o espetáculo traz formas de presença representadas pelos bailarinos remotos e suas interrelações com o espaço ampliado tecnologicamente, que implicam numa condição de telepresença. Conforme Manovich (2001), esta permite a manipulação da realidade física em tempo real e de modo remoto, por meio das tecnologias de rede. Santaella (2003, p. 192), referindo-se a telepresença aponta:

[...] sentimento de estar presente em um local físico distante.” e ainda retoma o conceito de Fisher, enquanto “[...] tecnologia que permite que operadores situados remotamente possam receber *feedback* sensorio suficiente para sentir como se estivessem realmente na localização remota e capazes de realizar uma série de tarefas. (Fisher 1999:108;109)

Nesta perspectiva, a possibilidade de interação com o bailarino numa dimensão tecnológica, as projeções, sombras, movimentações, as relações com a música e as possibilidades dadas pelo formato videográfico de modo interativo, vão produzindo novas significações para o corpo dançante numa construção dramaturgica.

As escolhas realizadas a partir dessas possibilidades postas pela dramaturgia da dança, revelam as formas pelas quais são trabalhadas as questões no corpo e os

modos de significação empreendidas no processo criativo. Desse modo, implica em “dar existência formal às discussões pretendidas” (Hercoles, 2011, p.1), na qual a imposição de significados às ações são proibidas, em prol da adoção do reconhecimento do significado das ações, mediados pela tecnologia e pelo corpo, e dos acordos estabelecidos no processo de criação.

Desse modo, as escolhas das propriedades materiais devem considerar as relações entre forma e sentido, que podem ser expressas na ação, assim como, a problematização dos materiais a serem utilizados visam formas de comunicação que sejam autônomas e ultrapassem uma visão pormenorizada das discussões a serem trabalhadas no contexto de criação. Em termos dramaturgicos, Greiner (2005, p. 81) destaca que a compreensão da dramaturgia de um corpo deve considerar:

[...] suas mudanças de estado, nas contaminações incessantes entre o dentro e o fora (o corpo e o mundo), o real e o imaginado, o que se dá naquele momento e em estados anteriores (sempre imediatamente transformados), assim como durante as predições, o fluxo inestancável de imagens, oscilações e recategorizações.

Nesse sentido, o espetáculo de dança (In) TOQue é composto num contexto no qual a articulação da temática, os movimentos criados e as possibilidades criativas estão imbricados e integrados numa mediação com a tecnologia. E, assim como em outros trabalhos coordenados pela Ivani Santana, seguem uma processualidade de propósitos que implica em refletir sobre esses propósitos e, dentro de suas possibilidades, ingressar num processo de investigação seja do corpo, da prática artística ou mesmo da movimentação com mediação tecnológica (Aires; Dantas, 2015).

Também o conceito de corpo-mídia é enfatizado no processo, na medida em que é modelado, contagiado e ampliado pelos dispositivos tecnológicos, o que implica nas suas formas de percepção e entendimento. As próprias projeções utilizadas diretamente nos corpos dos bailarinos geram essa experiência sensível, produzindo novos modos de ver e desenvolver a dança.

Esse espetáculo, numa proposta telemática, utiliza a tecnologia enquanto parte do espetáculo e não como um elemento acessório. Desse modo, o ambiente tecnológico passa a ser um “ambiente natural” no modo de criação. Nesse aspecto,

Conforme Lévy (1999, p.65),

o ambiente físico natural é coalhado de sensores, câmeras, projetores de vídeo, módulos inteligentes, que se comunicam e estão interconectados a nosso serviço. Não estamos mais nos relacionando com um computador por meio de uma interface, e sim executamos diversas tarefas em um ambiente "natural" que nos fornece sob demanda os diferentes recursos de criação, informação e comunicação dos quais precisamos.

As informações tecnológicas e interconectadas consideravelmente passam a ter representatividade nos espetáculos de dança, com diversos níveis de interatividade. Nesse sentido, a cultura digital e as novas formas de presença relacionadas a espetáculos de dança irão refletir nos contextos, referências e identidades dos artistas e suas produções. Assim, nesse sistema, ocorre um processo de produção de conhecimento do corpo e da dança nas percepções e interações com ambiente e tecnologias, cujas estruturas cognitivas se reforçam num fazer dinâmico e interativo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os espetáculos de dança telemática incluem processos interessantes de experimentações artísticas mediadas pela tecnologia e que incluem a presença de bailarinos que podem se relacionar através dos recursos da internet. Naugle e Crawford (2014) ressaltam que embora o corpo em telepresença esteja há uma determinada distância, o mesmo passa por validações e fundamentações por pessoas (artistas e expectadores) que estão interagindo e fisicamente distantes.

O espetáculo (In) TOQue traz essas perspectivas de interação em rede e de utilização de câmeras, computadores, projetores enquanto recursos tecnológicos que compõe a cena, interferindo no processo de criação de imagens e significações na dança.

Nesse processo, o conceito de corpo - mídia em seu estado de expansão traz possibilidades e geração de conhecimentos que são mediados pelo ambiente, tecnologias e pelo corpo; sendo este indispensável ao entendimento dos modos de fazer a dança e de novos processos que possam se desenvolver no circuito da dança telemática. E ainda serve de aporte para experiências sensório-motoras que possam ser utilizadas num processo de ensino e aprendizagem em dança. Isso porque a comunicação expressa pelos corpos, bem como as construções artísticas e experiências sensíveis, a partir das experiências telemáticas, aliadas a reflexão e análise desses processos se constituem em parâmetros que possibilitam a apreensão dessa dança na direção de um aprendizado.

Desse modo, ressalta-se a importância da análise de danças telemáticas enquanto ferramenta de aprendizagem a ser utilizada tanto em processos de desenvolvimento de outros espetáculos, assim como em processos de aprendizagem em dança. Visto que a identificação de elementos das danças analisadas permitem identificar e refletir sobre escolhas tecnológicas, relações mediadas, experimentos em dança, interatividade e sobre as implicações desse corpo mídia.

Neste sentido, considerando questões artísticas e pedagógicas, percebo a relevância da análise na reflexão sobre espetáculos de dança telemática, seus processos composicionais e potencialidades dramatúrgicas. A partir do espetáculo (In)

TOQue, percebemos que o sentido tátil é explorado numa processualidade na qual a investigação, que desencadeava experiências sensório motoras num ambiente telemático produzia experiências e conhecimentos singulares para os artistas envolvidos.

Assim, a construção desse percurso criativo através da análise de um objeto artístico, embora não seja determinante na atuação artística, pode auxiliar na construção de estratégias para desenvolvimento de uma dança telemática, visto que o reconhecimento do ambiente ampliado, no qual ocorrerá a dança, das formas de projeção, demais elementos tecnológicos e tipo de interação num ambiente em rede são proposições iniciais que podem servir de aporte para o desvelamento do dançar e de suas poéticas.

## REFERÊNCIAS

AIRES, Daniel Silva; DANTAS, Mônica Fagundes. Elaboração do corpo na criação em dança telemática. **Revista Cena, Porto Alegre**, n. 26, p. 6-19 set./dez. 2018. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/cena>. Acesso em: 05 out 2023

BELÉM, Elisa. **Modos de análise dos espetáculos: um olhar panorâmico**. Disponível em: <https://orion.nics.unicamp.br/index.php/lume/article/view/313/277>. Acesso em: 10 out 2023

CAPELATTO, Igor; MESQUITA, Kamilla. **Videodança**. Guarapuava: Unicentro, 2014. Disponível em: <http://repositorio.unicentro.br:8080/jspui/bitstream/123456789/821/5/Videodan%C3%A7a.pdf>. Acesso em: 01 out 2023.

CARVALHO, Tayná Maria Silva; PRONSATO, Laura. Interações entre dança e tecnologia: um estudo prático – teórico sobre a dança mediada por dispositivos tecnológicos. **Palíndromo**, v. 12, n. 26, p. 110-124, jan - abr 2020. Disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/palindromo/article/view/13717>. Acesso em: 17 jul 2023.

CERBINO, Beatriz; Mendonça, Leandro. **Educação, corpo e videodança: o estado de conhecimento sobre processos de ensino e aprendizagem em dança com mediação tecnológica**.

CERBINO, Beatriz; Mendonça, Leandro. **Considerações sobre as relações entre autoria, dança, cinema e videodança**. Disponível em: <https://revista.ibict.br/liinc/article/view/3321>. Acesso em 15 set 2023.

DAVIDSON, Andrea. Deslocamentos ontológicos: multissensorialidade e corporalização na terceira onda das interfaces digitais. **Repertório**. Salvador, ano 20, n.28, p.11-46, 2017.1.

DINOPOULOU, Caterini. Telepresença interativa e Telemática: dançando com a imagem do corpo digital em transmissão em rede. **Revista Eletrônica MAPA D2 - Mapa e Programa de Artes em Dança (e Performance) Digital**, Salvador, jan. 2014; 1(1): 173-186.

FRINHANI, Ana Carolina. **Serpentine dance: simbiose entre corpo, dança e tecnologia**. Disponível em: <https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/779/o/anaCarolina-Frinhan.pdf>. Acesso em: 12 set 2023

GALAXIA. **A dança no cinema. da lógica dos musicais à irracionalidade dos gestos desmotivados**. São Paulo, 2023

GREINER, Christine. **O corpo**: pistas para estudos indisciplinados. São Paulo: Anablume, 2005.

HERCOLES, Rosa. **A composição da ação pelo corpo que dança**. Anais do 2º encontro nacional de pesquisadores em dança (2011). Disponível em: <http://www.portalandia.org.br/anaisarquivos/3-2011-19.pdf>. Acesso em: 02 mai 2023

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. tradução de Carlos Irineu da Costa.— São Paulo: Ed. 34, 1999 264 p. (Coleção TRANS).

MACHADO, Arlindo. O vídeo e sua linguagem. **Revista USP**, (16), p. 6-17, 1993. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/25681/27418>. Acesso em: 08 set 2023.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Disponível em: [https://dss-edit.com/plu/Manovich-Lev\\_The\\_Language\\_of\\_the\\_New\\_Media.pdf](https://dss-edit.com/plu/Manovich-Lev_The_Language_of_the_New_Media.pdf). Acesso em: 15 Ago 2023.

MELO, Christine. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: Editora SENAC, 2008.

MELO, Christine. **Extremidades do vídeo: novas circunscrições do vídeo**. Disponível em: [http://www.hrenatoh.net/curso/pos\\_artes/txt\\_extremidadesCMelo.pdf](http://www.hrenatoh.net/curso/pos_artes/txt_extremidadesCMelo.pdf). Acesso em: 01 out 2023.

MELO, Erick Augusto Gomes de. **ARTHRON uma ferramenta para gerenciamento e transmissão de mídias em performances artístico tecnológicas**. Dissertação de mestrado. Programa de Pós graduação em informática. UFPB João Pessoa, 2010.

MILLER, Jussara. **Qual é o corpo que dança? : dança e educação somática para crianças e adultos**. São Paulo: Summus, 2012.

MONTEIRO, Gabriela Lírio Gurgel. Loie Fuller – Artista precursora da cena expandida. **Repertório**, Salvador, n 27, p. 137-145, 2016.

MORTARI, Kátia Simone Martins. **A compreensão do corpo na dança: um olhar para a contemporaneidade**. Disponível em: [https://www.repository.utl.pt/bitstream/10400.5/5177/1/A%20Compreens%C3%A3o%20do%20Corpo%20na%20Dan%C3%A7a\\_um%20olhar%20para%20a%20contemporane.pdf](https://www.repository.utl.pt/bitstream/10400.5/5177/1/A%20Compreens%C3%A3o%20do%20Corpo%20na%20Dan%C3%A7a_um%20olhar%20para%20a%20contemporane.pdf). Acesso em: 25 Ago 2023

NAUGLE, Lisa; CRAWFORD, John. Dança e Performance Digital Mediada por Telepresença e Métodos Telemáticos. **Revista Eletrônica MAPA D2 - Mapa e Programa de Artes em Dança (e Performance) Digital**, Salvador, jan. 2014; 1(1): 39-5. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/mapad2/article/view/10097/7228>.

Acesso 25 Ago 2023

PAVIS, Patrice. **Dicionário de teatro**. 3ª edição. São Paulo: Perspectiva, 2008.

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTAELLA, Lúcia. Transfigurações artísticas do corpo tecnológico. In: TAVARES, Mônica (et al). **Arte, corpo e tecnologia**. São Paulo: ECA/USP, 2014. Disponível em: <https://www.livrosabertos.sibi.usp.br/portaldelivrosUSP/catalog/download/56/49/231?inline=1>. Acesso em: 15 out 2023

SANTANA, Ivani. **Dança na cultural digital**. Salvador: EDUFBA, 2006. 204 p. Disponível em: [http://poeticastecnologicas.com.br/ivanisantana/wp-content/uploads/2013/04/Santana-I\\_DancaDigital2006.pdf](http://poeticastecnologicas.com.br/ivanisantana/wp-content/uploads/2013/04/Santana-I_DancaDigital2006.pdf). Acesso 17 jul 2023

SANTANA, Ivani. O corpo do tempo: dança telemática. **Revista do Lume**. Núcleo interdisciplinar de pesquisas teatrais. São Paulo: UNICAMP, nº 2, nov/2012.

SANTANA, Ivani. Corpo -dança expandido pelos “tempos” do ciberespaço: novas dramaturgias. **Revista Z Cultural**. Disponível em: <http://revistazcultural.pacc.ufrj.br/corpo-danca-expandido-pelos-tempos-do-ciberespaço-novas-dramaturgias-de-ivani-santana-2/>. Acesso em: 15 Ago 2023.

SANTANA, Ivani. As variedades da presença na dança expandida e dança telemática como estudo de caso. In: VENTURELLI, S.; ROCHA, C. (orgs). **Anais do 15º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia**. Brasília, Brasil: Universidade de Brasília, 2016. Disponível em [https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/779/o/ivani\\_santana.pdf](https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/779/o/ivani_santana.pdf). Acesso em: 15 Ago 2023

SANTANA, Ivani. Primeiras experiências telemáticas do grupo de pesquisas poéticas tecnológicas: corpo audiovisual. **Revista Eletrônica MAPA D2 Dança (e performance) Digital**, Salvador, Nov. 2015; 2(2): 13-29 · Disponível em: <https://docplayer.com.br/85912202-Primeiras-experiencias-telematicas-do-grupo-de-pesquisa-poeticas-tecnologicas-corpoaudiovisual.html>. Acesso em: 08 out 2023

SANTOS, Emanuella; NICOLAU, Marcos. Web do futuro: a cibercultura e os caminhos trilhados rumo a uma Web semântica ou Web 3.0. **Revista Temática**, Ano VIII, n. 10 – Outubro/2012..

TAPIÁ, Sol Andrea Gonzalez. **As implicações dos artefatos cognitivos na dança telemática**. Dissertação. Programa de Pós graduação em Artes Cênicas. UFBA: Salvador, 2012. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/9536>. Acesso em: 15 set 2023

WOLFF. Silvia Susana. **Corpo Tecnológico: Sobre as Relações entre Dança, Tecnologia e Videodança**. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/cena/article/view/43214>. Acesso em: 15 set 2023